

NUEVOS ESPECTADORES PARA NUEVOS COMPORTAMIENTOS

ARTÍSTICOS. EL NET-ART EN LA ARGENTINA

Indice

Introducción	Página 2
1. Espectador	Página 4
1.2 El dispositivo	Página 8
1.3 Interacción, interactividad, intervención	Página 11
1.3.a. Interacción	Página 14
1.3.b. Interactividad	Página 17
1.3.c. Intervención	Página 22
1.4 Sobre lo conceptual en el net-art	Página 26
Conclusión	Página 32
Bibliografía	Página 35
Grilla de datos del corpus	Página 36
IMÁGENES	PÁGINA 41

Introducción

Las nuevas tecnologías de la imagen introdujeron nuevas maneras de representar, comunicar, memorizar, narrar, diseñar, imaginar o simular, configurando nuevos modelos de pensamiento y nuevas formas de percepción. En este contexto multimedial surgen conceptos como interactividad, simulación, inmaterialidad, virtualidad, hipertexto, navegación y co-autoría, entre otros. Los *nuevos comportamientos artísticos* generados a través de las tecnologías informáticas implican cambios y transformaciones en las obras, en los modos de producirlas y de espectralas. Esto no es nuevo, ya en los años sesenta y setenta los llamados “nuevos comportamientos artísticos” reaccionaron frente al objeto artístico tradicional, trastocando –desde otras perspectivas- el concepto estético tanto en la práctica como en la teoría y expandiendo los límites del arte¹.

En la última década del siglo XX la red de Internet fue utilizada por artistas no sólo para exhibir sus obras elaboradas en otros soportes, sino también para presentar producciones realizadas específicamente para y en este dispositivo. Este nuevo comportamiento artístico recibió el nombre de *net-art* (arte de Internet²).

Estos nuevos hechos estéticos plantean, entre otras cuestiones, un nuevo problema para la historia y teoría del arte local: repensar la manera en que, en este tipo de obras, se establecen las relaciones entre las instancias de producción y de

¹ En el arte digital o electrónico, además, el concepto de autoría y la postura del espectador también se verán modificados. La interactividad es un concepto clave, pues, si bien el arte siempre fue intelectual y emocionalmente interactivo, las propuestas informáticas posibilitan múltiples elecciones, movimientos, recorridos, lecturas de la obra a partir de las interacciones del espectador

² La diferencia entre “arte en internet” y “arte de internet” radica en que, el primero designa aquél concebido normalmente en otro medio –la Red actúa únicamente como medio de difusión y/o exhibición-; en cambio el segundo utiliza a la Red en sí misma y/o su contenido –a cualquier nivel bien sea técnico, cultural o social-, como base de una obra de arte. Cilleruelo, L.: “Manual de referencia para el artista *de* Internet”. <http://www.aleph-arts.org/pens/manual.html>.

espectación, intentando definir o re-definir su estatuto. Debido a la novedad del uso del dispositivo en la producción artística no se realizaron suficientes estudios teóricos al respecto. Este tipo de problemática se manifiesta especialmente en Argentina donde el net-art es un modo de producción artística escasamente analizado por la historia y la teoría del arte. Por ello procedimos a formar un corpus de obras net argentinas pertenecientes al siglo XX³, en el que podremos analizar y describir aspectos concernientes al dispositivo, y los mecanismos por los cuales se constituyen las instancias productiva y receptiva, centrando el estudio en los procesos a partir de los cuales se construye la figura del espectador.

Frente a otros dispositivos de producción artística, el correspondiente al net-art habilita y genera nuevas vías de apropiaciones del mensaje artístico. Las restricciones de este dispositivo van a regular de diferentes maneras la relación entre el artista, la obra y el espectador. Por eso organizamos el estudio reflexionando, en primera instancia, sobre los modos en que se constituye y prevé la hipotética figura del espectador; en segundo lugar, los aspectos concernientes al dispositivo y sus restricciones; luego, las tres prácticas que se advierten en el uso de las nuevas tecnologías: *interacción*, *interactividad* e *intervención*, a partir de las cuales se clasifican las obras y las estrategias de vinculación que las mismas proponen al espectador con las mismas por parte del espectador; y, finalmente, los componentes conceptuales característicos de las obras del net-art.

Nos acercamos a estos problemas a partir de varios interrogantes: en el proceso artístico ¿cuáles son las nuevas formas de espectación que propone la producción del net-art argentino en relación con las restricciones del dispositivo?, ¿cómo varían las estrategias perceptivas y de apropiación de la obra?, ¿el net-art se define por el

³ Con excepción de *Yiwe/yiweb* de Anahí Cáceres, *El idioma de los pájaros* y *Mariposas vampiro invaden Colonia del Sacramento* de Belén Gache – y otras del año 2001 y 2002 presentes en el corpus- que pertenecen al siglo XXI, pero por la continuidad estilística, la escasa diferencia de tiempo de realización y su representatividad en la formación del corpus, han sido incorporadas al estudio.

dispositivo?, ¿en qué medida puede hablarse de una dimensión conceptual presente en la mayoría de las obras de net-art?. Así, estos y otros planteamientos irán conduciendo el desarrollo del trabajo.

[tope](#)

1. El espectador del Net-art

¿Qué fue primero la imagen o el espectador?. Si pensamos que el primer espectador de cualquier imagen creada u obra producida es el propio artista, podríamos inferir que este proceso se da de manera simultánea: el espectador construye la imagen y la imagen construye al espectador, como señala Jacques Aumont en su libro *La imagen*. Este enfoque, según reconoce el autor, consiste en tratar al espectador como un participante emocional y cognitivamente activo de la imagen⁴. En otros términos, Aumont no se refiere a un espectador indiferente al que se le presentan las imágenes suponiendo que éste las va a comprender en su totalidad, sino que es necesario que el mismo desarrolle ciertos aspectos psicológicos y cognitivos para interpretar dichas imágenes.

Por lo tanto, la imagen forma parte de un juego de relaciones que incluye a su productor y su espectador. Gombrich explica que este último cumple un rol activo en la percepción y entendimiento de la imagen, pues al percibirla se pone en juego un sistema de expectativas (exterior y anterior al artista y al espectador) que es necesario verificar o invalidar mediante el conocimiento previo. Siguiendo este esquema, plantea que la imagen no es autónoma ni está separada de los sentidos perceptivos y cognitivos del espectador.

Así, cuando el espectador se enfrenta a la imagen lleva consigo ciertas expectativas acerca de lo que va a ver o está viendo, estas expectativas son hipótesis

que, como tales, pueden ser verificadas o invalidadas. Esta corroboración o abolición va a ser posible gracias al conocimiento previo del universo de la imagen, un claro ejemplo podría ser lo que pasó en la pintura del siglo XIX cuando ésta se alejó de los cánones de representación establecidos, los cuadros impresionistas –por ejemplo- no entraban en el horizonte de expectativas que hasta entonces dominaba en la pintura europea.

Esta información previa refiere a los saberes provenientes del ámbito sociocultural del espectador, en tanto que son esquemas medianamente simbolizados que permiten en el momento de percibir una imagen una permanente combinación entre el "reconocimiento" y la "rememoración"⁵. Rememorar consiste en activar tales esquemas, hacerlos presentes para luego poder reconocer a partir de estos saberes lo que se está percibiendo. Este enfoque, desarrollado por Gombrich, se basa la facultad de proyección del espectador que descansa en la existencia de esquemas perceptivos. Según describe Aumont al respecto, "Exactamente como en la percepción corriente, la actividad del espectador ante la imagen consiste en utilizar todas las capacidades del sistema visual y, en especial, sus capacidades de organización de la realidad, y en confrontarlas con los datos icónicos precedentemente encontrados y almacenados en la memoria de forma esquemática."⁶

Por lo tanto, la tesis de Gombrich respecto a la percepción de la imagen reside en que no existe una *mirada inocente*⁷; para el autor la percepción visual es un proceso experimental que consiste en comparar lo que esperamos ver con el mensaje que recibe nuestro aparato visual. El papel activo que se le otorga al espectador reside en que es él quien a través de la activación de los esquemas de reconocimiento y rememoración, y el ensamblaje de ambos permite una visión coherente del conjunto de la imagen, por

⁴ Aumont, J.: *La imagen*. Paidós, Barcelona, 1992. Pág.86.

⁵ Aumont, J.: *Op. cit.* Pág. 85.

⁶ Aumont, J.: *Op. cit.* Pág. 94.

⁷ Gombrich, E.: *Arte e ilusión*. Debate, Madrid, 1998. Pág. 250

consiguiente, es el propio espectador quien *hace* la imagen⁸ en la mutua determinación con lo dado y lo proyectado.

El segundo problema que se nos plantea es: si es el espectador el que hace la imagen ¿qué rol juega el artista en la construcción de la misma?. En un primer momento definimos al artista también como un espectador -el primer espectador de su obra-; para una primera aproximación al problema esta afirmación es válida. Umberto Eco, en su obra *Léctor in fábula*, refiriéndose a textos literarios, describe este proceso en términos de “autor modelo” y “lector modelo”. Todo texto representa una serie construcciones expresivas que el destinatario -lector- debe actualizar transformándose así en un lector activo, en un operador del texto. Su interacción con el texto varía más o menos según la dificultad que éste presente; en términos de Eco, un texto se distingue de otros por su mayor (o menor) complejidad: está plagado de elementos muchos de ellos no manifiestos en la superficie, siendo por tanto los que deben actualizarse a través de movimientos cooperativos, activos y conscientes del lector.⁹

El artista, al igual que el autor de un texto literario, es autor de un texto plástico, por esta razón debe tener en cuenta del mismo modo que aquél los movimientos del lector para organizar su estrategia textual, para ello debe referirse a una serie de competencias capaces de dar contenido a las expresiones que utiliza. Debe suponer -sostiene Eco- que este conjunto es el mismo al que se refiere su lector, por consiguiente deberá prever un lector modelo capaz de cooperar en la actualización textual de la manera prevista por él y de moverse interpretativamente, igual que él se ha movido generativamente.¹⁰ Las estrategias que propone Umberto Eco son diversas y refieren a la elección de una lengua (que excluye al que no la habla), de un tipo de enciclopedia (relacionado con las

⁸ Aumont, J.: *Op. cit.* Pág. 95.

⁹ Eco, U.: *Léctor in fábula*. Lumen, Barcelona, 1993. Pág. 74.

selecciones contextuales y circunstanciales), de un determinado léxico y estilo que proporcionen marcas distintivas de género que seleccionen a la audiencia, o la restricción a un campo geográfico. De esta forma los textos señalan cuál es su lector modelo presuponiendo una serie de competencias específicas que moldearán un conjunto de "condiciones de felicidad"¹¹, que deben satisfacerse para que el contenido potencial del texto quede plenamente actualizado.

Un texto es, entonces, un producto que inherentemente necesita ser actualizado e interpretado, para ello en el proceso productivo se construye una figura de espectador (que no necesariamente debe ser alguien concreto que exista empíricamente) que realice esta acción, a esta figura Eco la llama lector modelo o hipotético. Como vemos, hasta ahora, la figura del lector modelo refiere no sólo al lector de un texto literario, sino al destinatario de cualquier otro tipo de manifestación textual (plástica, musical, multimedial, etc.).

Para analizar los procesos de formación del lector o espectador modelo del net-art es necesario estudiar los textos u obras en que se construyen, pues sólo a través de estos documentos podemos llegar a esclarecer la hipótesis de espectador. Comprendemos por lo tanto, que dicha construcción se realiza en la obra a través de las estrategias que posibilitan la creación de dicha figura. En este esquema de relaciones, el dispositivo cumple un papel determinante constituyendo a la obra a la vez que al espectador en la medida en que va a determinar los lugares que idealmente deberán ocupar el autor y el lector modelo.

[tope](#)

¹⁰ Eco, U.: *Op. cit.* Pág. 80.

¹¹ Eco, U.: *Op. cit.* Pág. 89.

1.2 El dispositivo

Aumont define al dispositivo como la suma de datos materiales (aspectos técnicos de la producción) y datos organizacionales (modos de circulación, lugares de acceso y difusión), que rigen el encuentro entre el espectador y la imagen. De esta manera, el dispositivo es la base material en la que se inscribe la imagen (por ejemplo, bastidor para la pintura, papel para el grabado, lienzo blanco para el cine, óleos, tintas, emulsiones fotoquímicas); sin embargo en esta definición no basta sólo con el aspecto material sino que hace falta otro aspecto que es el social, la dimensión en la que se produce, reproduce y se apropia la imagen, que la hace circular y pauta las formas de acceso a ella. En términos de Eliseo Verón, los soportes tecnológicos (pintura, video, fotografía, Internet, etc.) y los medios (tecnología sumada a las prácticas sociales) serían los niveles de referencia que aquí consideraremos en conjunto bajo el nombre de dispositivo propuesto por Aumont¹². Ambos componentes, técnicos y sociales, son los que constituyen las restricciones propias de cada dispositivo, organizando las formas de la discursividad artística.

En el caso del net-art la imagen se inscribe en un dispositivo informático y multimedial llamado Internet. En cuanto al aspecto técnico, Internet es una Red por lo tanto su funcionamiento no se basa en una única computadora ubicada en un sitio remoto del planeta que controla al resto de las máquinas, sino que son millones de computadoras comunicadas entre sí por medio de líneas telefónicas, fibra óptica o vía satélite. El *módem*, aparato instalado en el interior o exterior de la máquina de cada usuario, permite transformar los pulsos telefónicos o las ondas satelitales en un formato inteligible para que la computadora pueda descifrar la información recibida. La manera de interpretar dicha información es en forma binaria 1 –unos– y 0 –ceros– (de ahí el nombre de “digital”, por la utilización de dos dígitos). Sin embargo, el hombre puede llegar a reconocer los datos

suministrados en su pantalla gracias a los diferentes programas o *softwares* que actúan de interfaz entre el ser humano y la máquina. Los softwares se utilizan para aprovechar la capacidad de la computadora en el procesamiento de cualquier componente. En el caso de los programas artísticos como el *Corel*, el *Photoshop*, el *Fractal* o el *Flash*, parte de estos componentes a manipular serán las formas y los colores.

Las limitaciones de este dispositivo atañen tanto al aspecto técnico como al vinculado con las prácticas sociales, sus principales desventajas son el *exceso de información descartable* y la *lentitud del sistema*. El primero de ellos es un rasgo constitutivo de la red de Internet a nivel mundial, y el segundo aparece con frecuencia en Argentina debido al acceso restringido que se tiene al alto equipamiento tecnológico por su gran costo económico; este equipamiento es el que permite una mayor velocidad de navegación. Un gran porcentaje de usuarios que acceden a Internet lo hacen desde máquinas no equipadas adecuadamente para este momento, poseen poca capacidad de memoria, los módems no son lo suficientemente rápidos, y la conexión a la Red se realiza generalmente por vía telefónica.

Otra limitación del dispositivo concierne al tiempo, uno de los mayores impedimentos con que cuenta un net artista para realizar su obra, pues la complejidad técnica de la misma está ligada al lapso de bajada en Internet. Comparando una producción digital tradicional (que es aquella que está elaborada en un soporte informático pero no para ser exhibida por Internet) el "peso"¹¹ de la misma puede consumir hasta un gigabytes por minuto de imagen o más, lo que demandaría tiempos imposibles de bajada para Internet. Por lo tanto, una obra digital puede ser de cualquier tamaño, utilizar una amplia gama de colores, texturas y gran definición de los detalles; en cambio la obra -

¹² Verón, E. *Espacios públicos en imágenes*. Ed Gedisa. Barcelona 1987. Pág 55

¹³ La unidad de medida de la capacidad de almacenamiento en una computadora es el *byte*. El "peso" se refiere a la cantidad de bytes emitidos y recibidos desde una computadora conectada a la Red. Cuantos más bytes se descargan, mayor es el tiempo de espera.

también digital- pero realizada para Internet debe reducir su peso mil veces, disminuyendo al mismo tiempo la utilización de colores, la complejidad, la calidad, la duración y, sobre todo, la definición. Por consiguiente, si dicha obra fuera impresa su resultado sería muy pobre debido a la baja calidad de resolución con que fue realizada.

Con respecto a las posibilidades que brinda Internet muchos son los teóricos y artistas que han participado en esta discusión con observaciones de distinta índole, a pesar de ello varios coinciden en tratar a este dispositivo como algo novedoso que está cambiando nuestras formas de percibir.

Martín Groisman¹⁴ aborda el tema de Internet a partir de la conformación de un nuevo vocabulario que define la realidad perceptiva del hombre, dentro del cual menciona conceptos como realidad virtual, interactividad, multimedia e hipertexto, los cuales vincula, por un lado, al ritmo acelerado de vida de los tiempos actuales, y por el otro, a la relación con lo visible, con la imagen misma. Renaud¹⁵ afirma al respecto que las nuevas tecnologías de la imagen son las que provocan en el hombre una verdadera transformación en su percepción permitiendo anticipar en forma activa el espacio físico real, re-producirlo, manipularlo o intervenirlo a través de la aplicación técnica de los conceptos mencionados anteriormente. Las nuevas tecnologías mediante sus dispositivos técnicos y usos sociales están produciendo, según Renaud, un cambio "tecnocultural", epistemológico y estético; abriendo nociones profundamente renovadas de arte, ciencia, técnica, cuerpo, hombre, espacio, tiempo, materia y realidad.

El artista argentino Fabián Wagmister aplica realmente en su obra gran parte de los conceptos mencionados por Groisman y Renaud, explotando las capacidades que ofrece el dispositivo para modificar la recepción del objeto artístico tradicional, a través de la posibilidad de intervenir las obras en forma on-line. De este modo propone un espectador

¹⁴ Groisman, M: El diseño y los medios masivos de comunicación, 1998.

que piensa, actúa, se mueve, experimenta y siente: "La obra cambia en relación con la actividad del espectador, cada operación que hace modifica la obra, según lo que ésta posibilite desde sus características y composición digitales."¹⁶

Teniendo en cuenta estas opiniones, se considera al arte digital de Interneto Net-art como un entorno creativo en constante cambio y desarrollo que permite construir un espectador tipo correspondiente al dispositivo; a la vez que, sobre esta regularidad impuesta por el mismo, se pueden observar variaciones en los modos en el que el espectador del Net-art se constituye en obras de diverso estilo. De esta manera, analizando tanto el dispositivo de Internet como los modos de producción y recepción se podrá perfilar así la figura del espectador que realizan las obras net, particularmente aquellas que integran nuestro corpus.

[tope](#)

1.3 Interacción, Interactividad e Intervención.

Debemos tener en cuenta en este tipo de estudio que si analizamos el proceso en que se construye la figura del espectador de cada obra en particular escaparía a los límites de esta investigación, ya que retomando lo descrito por Eco, cada texto construye a la vez un lector y un autor modelo, por lo tanto habrá tantos lectores modelos como autores modelos existan. Proponemos aquí un modo de clasificación de posibles modos de lectura que permita reflexionar sobre el espectador propio del net-art, o sea aquel que se presume conoce el funcionamiento del dispositivo y entiende tanto sus herramientas como su capacidad de actuar en el espacio virtual y simulado de la computadora.

A modo de establecer una organización en la multiplicidad de estrategias que se ponen en juego en las manifestaciones artísticas provenientes de las nuevas tecnologías,

¹⁵ Renaud. Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo Visible, nuevo Imaginario. En VVAA, *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, 1990

¹⁶ F. Wagmister .El arte digital es una obra abierta. 1999

proponemos la utilización de tres términos para la clasificación de las obras provenientes del corpus: *interacción*, *interactividad* e *intervención*.

Los dos primeros conceptos fueron analizados por Gianfranco Bettetini a partir del estudio de los comportamientos de las nuevas tecnologías de la comunicación. Este autor realiza una descripción semántica de cada término a fin de establecer la correspondiente diferenciación entre ambos. La definición del concepto de *interacción* se presenta para distinguirlo del concepto de *interactividad* ya que este último incorpora la innovación tecnológica. Según Bettetini el primer término designa "una forma particular de acción social de los sujetos en sus relaciones con otros sujetos (...). Se puede hablar de interacción comunicativa también en los casos de las relaciones de uno o más sujetos con un texto y de las relaciones de uno o más sujetos con una máquina."¹⁷ De acuerdo a lo expuesto, el término *interacción* está íntimamente relacionado a cualquier práctica de vinculación comunicativa que parta de un sujeto. En cambio, por *interactividad* el autor entiende a "la imitación de la *interacción* por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios)."¹⁸ Se comprende como *interactividad* al mismo modo de actuar de los sujetos *-interacción-* en sus relaciones comunicativas simulado por una máquina.

Con relación a este segundo término, *interactividad*, son varias las características que se le atribuyen, Bettetini nombra tres: la pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones, el particular ritmo de la comunicación considerada como "tiempo real" (tomada de Kretz, 1983) y el papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas. Con respecto a esta última característica, Brenda Laurel¹⁹ observa cómo la *interactividad* puede tener consecuencias distintas de acuerdo con la combinación de tres

¹⁷ Bettetini, G.: *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Paidós, Bs. As., 1996. Págs.16-17.

¹⁸ Bettetini, G.: *Op. cit.* Pág. 17.

variantes: frecuencia (cuán frecuentemente se puede interactuar), extensión (cuántas elecciones están disponibles cada vez) y significancia (con qué intensidad las posibilidades realmente alteran el rumbo de las cosas).

El concepto de *intervención* posibilita que el espectador haga modificaciones directamente sobre el objeto que las nuevas tecnologías le presentan en el marco de lo propuesto por el artista. En este sentido encontramos dos tipos de *intervención*, uno que dejará huella en el objeto intervenido y otro que volverá a su grado cero. En el primer caso, las modificaciones que esté realizando el usuario quedarán registradas en la máquina y en el objeto intervenido, que se presentará con esas nuevas reformas ante el próximo usuario. El segundo caso, consiste en una intervención y modificación momentánea del objeto que volverá a su estado original cada vez que un nuevo usuario lo retome.

De esta manera quedaron definidos los tres términos que se corresponden a las tres instancias de clasificación de las obras del corpus. Vale aclarar que, como toda clasificación, su utilización es con fines organizativos de análisis pues sabemos que no siempre los ejemplos articulan en su totalidad con la definición dada. Ocurrirá que algunas obras pertenezcan a más de un grupo, esto se debe a que los términos *interacción*, *interactividad* e *intervención* se complementan en tanto que, donde haya *interactividad* habrá *interacción* y donde haya *intervención* habrá *interactividad* e *interacción*. Por consiguiente, teniendo en cuenta esta distinción el criterio que se tomó para poder efectuar los agrupamientos responde al mayor o menor grado en que cada uno de estos términos regula la operatividad en la obra.

[tope](#)

¹⁹ Laurel en La Ferla, J. Y Groisman, M.: *El medio es el diseño*. Of. Publ CBC UBA, Bs. As., 1996. Pág. 23.

1.3.a. Interacción.

En el primer grupo del corpus el vínculo se establece entre el sujeto y la máquina siempre que la acción parta del sujeto social²⁰, por ello la interacción implica aquí el uso del mouse para desplazarse y visualizar la obra completa, no para intervenir o acceder a través de un hipervínculo a otra página o espacio virtual. En todos los siguientes casos la obra exige solamente su visualización, por ejemplo: las fotografías integradas digitalmente que expone Norberto Rodríguez Arias como *Intimidad*, *Jason en París* o *Noway* (figura 1); la animación de Mariana Iturrica y Fernando Azotegui en *La piedra* (fig. 2), con la repetición cíclica de una imagen en movimiento. A su vez, *Avant pop* (fig. 3) de Matías Repar, presenta un texto que se intercala entre las imágenes ubicadas en tres bandas (divididas a su vez en tres) que cambian rápida y cíclicamente, en una serie de doce. *Palomas y Juicio Final*, es una imagen del *Juicio Final* de Miguel Angel sobre la que se posan palomas animadas que la defecan. Anahí Cáceres en *Simultaneus 2* (fig. 4) expone una cuadrícula en la que se intercalan irregularmente fotos integradas digitalmente con diversos grupos de personas –con efecto de movimiento en algunas-. Por su parte, Graciela de la Fuente con *Fractal Azar ¿Cuál es tu mezcla?* (fig. 5) presenta tres registros de series de imágenes fotográficas entre las que aparece un texto verbal que se repite cíclicamente tres veces. Las fotos blanco y negro en algunos casos tiene un efecto difuso, y cada registro relata –en complemento con los textos- un fragmento particular que se complementa y completa en una historia total sobre la mezcla cultural: árabe, judía, cristiana.

Las obras que comprenden este grupo, por la manera en que están originariamente constituidas y por lo poco que explotan las herramientas que ofrece la tecnología multimedial, serían similares -en términos perceptivos- a las producciones artísticas ya

tradicionales como la pintura, el video-arte, o la instalación. Entonces, ¿cuáles serían los rasgos que diferencia a las obras net de las tradicionales? ¿qué hace que el espectador las apropie de manera distinta?, entre otras cosas, “(...) tocar las imágenes por medio del ordenador, significa, cambiando las imágenes, cambiar en relación a la Imagen y, en conclusión, cambiar cualitativamente de imaginario. No se trata sólo de añadir o yuxtaponer “nuevas imágenes” a las existentes, se trata de integrar el movimiento de un imaginario específico, orgánicamente unido a la historia de la Representación Figurativa, sus posiciones, sus avatares y sus crisis, en otro tipo de imaginario, unido a un orden visivo completamente diferente: el orden numérico, sus dispositivos y sus procedimientos”.²¹ Desde esta perspectiva de repensar la imagen en la actualidad, de la nueva construcción de lo sensible y del nuevo imaginario, las “nuevas imágenes” que se anuncian no excluyen ni anulan el viejo régimen de representación, visibilidad y materialidad, como tampoco sus prácticas, más bien las transponen en un renovado registro de significación y de placer estético. Esto se evidencia en las obras que se valen de medios fotográficos –*Fractal azar, Simultaneus 2, Jason en Paris, Noway, Intimidación, La Piedra*-; y de reproducciones pictóricas –*Palomas y Juicio Final*-, todos recursos plásticos originariamente pertenecientes al viejo régimen de representación y visibilidad.

Estas obras, además, explotan ciertas características como lo cíclico, la fragmentación, la desjerarquización y la simultaneidad. En gran parte de ellas existe el primer componente, ya que de diversas maneras y con diferentes ritmos todas las imágenes –incluidos los textos verbales en algunas- juegan con la repetición y la “vuelta a empezar”. Tanto la fragmentación como la desjerarquización, conceptos íntimamente implicados entre las posibilidades de lectura no lineal y no-progresiva de Internet, son elementos constitutivos de *Fractal Azar, Avant pop* (sólo a nivel de imagen) y *Simultaneus*

²⁰ Bettetini, G: *Op. cit.* Pág. 16.

²¹ Renaud. *Op. Cit.* Pág. 18

2; obras constituidas por fragmentos que se suceden simultáneamente –cíclicamente- desjerarquizando la linealidad del orden de lectura y otorgándole sentido al todo.

El por qué estas obras no explotan además otras posibilidades que ofrece Internet para el campo artístico se deba, probablemente, a la fecha de realización - correspondiente a los inicios del desarrollo del net-art argentino -, o por el contrario a que la tecnología es suficiente y no se necesite agregar nada más, como es el caso de la fotografía integrada digitalmente del autor Norberto Rodríguez Arias o la animación de Mariana Iturrica y Fernando Azotegui. De este modo, si al primer grupo de obras se lo compara con el resto del corpus podría postularse que predomina más el carácter meramente expositivo que el interactivo (a pesar de acceder a las mismas por mecanismos interactivos como son los links); las obras en sí mismas no contemplan el uso de la interactividad o de la intervención para su recorrido, simplemente se valen de la visualización y/o audición del espectador.

Podríamos concluir, entonces, que las obras que presentadas en esta primera instancia prevén un espectador que interaccione con las mismas; las únicas acciones que se requieren son ver y pensar, y ellas parten justamente del espectador. La máquina solamente exhibe las obras, no responde a las inquietudes o maniobras que aquél pueda tener o ejecutar. En este grupo el espectador modelo será aquel que disfrute de la mera contemplación visual -como en los casos de la fotografía integrada digitalmente- o bien, que además accione sus mecanismos psíquicos y cognitivos para analizar más allá de lo que la obra expone visualmente, acceder a lo conceptual que existe en la misma. Por consiguiente, lo que prevalece en este conjunto es la figura de un espectador en el que primen los valores psíquicos por sobre los motrices, ya que solamente se requiere de la habilidad mental y no física de quien visualiza las obras.

[tope](#)

1.3.b. Interactividad

El segundo grupo de obras construye un espectador que, además de provocar su sistema perceptivo visual y mental, activa su sistema motriz. Se le propone otro tipo de actividad, ya que deberá interactuar para que se cumplan las previsiones de lectura de la obra. Aunque dentro de las posibilidades que ofrece la obra existe la probabilidad de que el espectador modelo sea mero visualizador de la misma, en este segundo grupo, es aquel que conoce el dispositivo, sus mecanismos de interacción y desea participar de la propuesta de la obra. El modo que tiene de ejecutar este rol activo es mediante *clicks* (pulsando los botones del mouse) en los *links* o hipervínculos, que es uno de los principales rasgos constitutivos del lenguaje hipertextual de Internet.

El artista brasileño Eduardo Kac²², haciendo referencia a esta dimensión motriz que implica el hipervínculo, afirma que los gestos básicos con los cuales nos movemos por los hipertextos de Internet son los *clicks* y los “señalamientos”. Con una simple pulsación en el mouse podemos ir de un espacio a otro a través de los hipervínculos y las interfaces. Al encontrar un tema de interés, hacemos un *click* en una palabra o imagen y ésta nos remite a otras palabras, imágenes, sonidos o sitios. El proceso es infinito. La estrecha relación que mantenemos con el mouse deviene de la intensidad con que saltamos de un lugar a otro discontinuamente, moviéndonos sobre zonas de información como si nada se mantuviera quieto entre un URL (sitio web) y otro.

La función del hipervínculo es la de unir entre sí nodos, así se llaman a los módulos a partir de los cuales se organizan los textos dentro de un hipertexto. Básicamente es otra manera de organizar un texto, más parecida a nuestro pensamiento, pues avanzamos asociando ideas y no siguiendo una estructura lineal. “Es algo así como un texto –señala

La Ferla— escrito en el eje del paradigma, o sea un texto que ya trae varias posibilidades de lectura y frente al cual se puede elegir entre varias alternativas de actualización. En verdad, ya no se trata de un texto sino de una inmensa superposición de textos, que se pueden leer en la dirección del paradigma, como alternativas virtuales de la misma escritura, o en la dirección del sintagma, como textos que corren paralelos o que se tocan en determinados puntos, permitiendo optar entre proseguir en la misma línea o tomar por un camino nuevo.”²³

El hipertexto de Internet fue adquiriendo cada vez más una estructura en forma de red que provocó una lectura no lineal de todos los textos que allí se alojan, por lo tanto fue necesario crear herramientas que ayudasen a la navegación de tal estructura como los mapas de alto nivel, la capacidad de volver atrás los pasos, los motores de búsqueda, los índices, y los hipervínculos. Esta última herramienta se utiliza también en el campo artístico con fines prácticos, por ejemplo para poder saltar de una página a otra o de una obra a otra, así sucede en *Anipoemas* y *Tipoemas* de Ana María Uribe. Son pequeñas composiciones que al hacer click sobre ellas nos remiten a otras obras de similares características por medio de hipervínculos.

El uso del hipervínculo en la navegación de la Red puso de manifiesto acciones ligadas a los conceptos de no-linealidad, desjerarquización, caos y azar, entre otros. La obra *Guerra* de Cristian Baña juega con la previsibilidad del espectador que conoce el mecanismo del hipervínculo, el que implica pulsar el mouse cuando el cursor -flecha que aparece en la pantalla- se transforma en un icono (mano). Esta convención, alude a un saber que el espectador posee y que reside en el conocimiento de que si pulsa sobre el hipervínculo es remitido a otra página del hipertexto, que puede ser la imagen ampliada, una nueva imagen, etc. Baña, toma parte de este saber instituido para perturbar tales

²² Kac, E.: "The Internet and the Future of Art" en *Mythos Internet*. Ed. Muenker and Roesler, Frankfurt, 1997.

²³ La Ferla, J. Y Groisman, M.: *Op. cit.* Pág. 16.

reacciones preestablecidas, provocando al espectador a que al hacer un click no ocurra nada y la obra quede en la misma posición sin haber efectuado ningún cambio. Otro juego lo provoca cuando al intentar pulsar nos aparece una ventana con un mensaje de alerta. De esta forma se produce una dinámica particular en la obra al demandar una serie de competencias e incompetencias - o mejor dicho: previsibilidades e imprevisibilidades- diferentes que inducen a modificaciones en la propia percepción²⁴.

Este dinamismo en el consumo de la obra de arte en la contemporaneidad se debe -según Omar Calabrese²⁵ a que actualmente la recepción se ejerce como un hecho "accidentado" gracias a las nociones posmodernas de caos, turbulencia e irregularidad, que transformaron la percepción y la manera de actuar del destinatario. Gran parte se debe a lo que este autor denomina como "síndrome del pulsador"²⁶ un tipo de operatoria que generan los medios masivos como la televisión o Internet al poseer una variada posibilidad de elección. Las constantes elecciones engendran una sucesión de imágenes que dan como consecuencia una cadencia particular en la percepción del espectador que interactúa con la obra, imponiéndose así un ordenamiento dinámico. El ritmo se acentúa en la obra cuando hay una repetición de los motivos que la componen como ocurre con *Hotel* de Mónica Jacobo. Esta obra presenta dos características que se observan a lo largo de otros ejemplos del corpus, una de ellas es nuevamente la cuestión de lo cíclico, que se observa en la construcción de la obra en tres momentos: un cartel que indica el ingreso al hotel, luego el grupo de llaves que señalan el ingreso a las habitaciones, finalmente una indicación de salida de la habitación que retorna al ingreso del hotel. La otra atañe a la recién mencionada repetición de los motivos, que se advierte en la figura de nueve llaves iguales (fig.6), que conducen a nueve fotos de habitaciones iguales con excepción de una (fig. 7 y 8).

²⁴ Laddaga, R. Escritos a la velocidad de la luz. 2002

²⁵ Calabrese, O.: *La era neobarroca*. Cátedra, Madrid, 1994.

De igual forma, Belén Gache propone un ritmo dinámico mediante un sistema de hipervínculos encadenados entre sí que crean un entorno cíclico y repetitivo. En *Púrpuras orquídeas* y *Mujeres Vampiro invaden Colonia del Sacramento*, el espectador interactúa con los links que están situados en la narración y en las fotos de estas obras diseñadas generalmente en forma de tríada. Una vez que se agotan las posibilidades "lógicas y matemáticas" de elección en este esquema de tres componentes, se vuelve a reiniciar este circuito periódicamente.

El dinamismo en todas estas obras se debe a la capacidad de elegir constantemente hipervínculos en un esquema que se repite cíclicamente. *Shifters* (fig. 9 y 10) de Gustavo Romano también aplica este enfoque. Lo que propone la obra es reafirmar las nociones de opción y elección que presenta el dispositivo hipertextual de Internet para la conformación de una trama narrativa, con la indicación de que el espectador *debe elegir* el camino para alcanzar el cielo. Esto se lleva a cabo a partir de la presentación de dos elementos puestos en oposición (domino-pertenencia, atracción-posesión, sacrificio-deshconfianza, etc.) que dejan al espectador la capacidad de elección pero solamente de uno de estos elementos. De este modo, su rol es netamente interactivo pudiendo configurar su obra por medio de elecciones guiadas por sus propios gustos y características personales.

Otro modo de utilizar el hipervínculo, contrariamente a la idea de lo cíclico, es entendiéndolo desde la noción de un recorrido de orden pluridireccional, así lo establece otra obra de Romano *Hyperbody* (fig.11). Allí trabaja el concepto de hipervínculo desde la ironía, produciendo de tal manera una obra metadiscursiva, es decir, un obra que habla de sí misma, de su propio lenguaje. Gustavo Romano crea en *Hyperbody* dos cuerpos humanos (uno de un hombre, el otro una mujer) que tienen asignados en cada parte un vínculo que traslada al espectador hacia una página de la Red con el nombre de esa parte

²⁶ Calabrese, O.: *Op. cit.* Pág. 145.

del cuerpo: por ejemplo, www.hand.com. En tono irónico, describe a través de su obra el accionar de Internet con su exceso de "hipervinculación", que nos traslada de un sitio a otro de la web descentralizando y desestructurando tanto las imágenes como la información.

La gran probabilidad de elección y descentralización que existe en *Hyperbody*, se repite en *Obra abierta* de Anahí Cáceres explotando al máximo el recurso del hipertexto a partir de vínculos que van conectando a páginas del mismo sitio, a otros sitios o a otras obras de la autora.²⁷

De esta manera podríamos inferir dos acciones opuestas del uso del hipervínculo: por un lado, un esquema cíclico que tiene estipulado el número y la dirección de los nodos; por el otro, el que crea un esquema divergente uniendo nodos en forma indeterminada, azarosa y caótica. Sin embargo, esto que a fines prácticos se plantea como antítesis, las dos acciones comparten conceptualmente varios rasgos en común. En primer término, ambos casos carecen de un principio y un fin determinado; si bien esto es discutible pues el espectador por medio del encendido o apagado del sistema genera un principio y un fin en su navegación, las propiedades constitutivas del dispositivo lo definen como una estructura no-lineal, desjerarquizada, sin comienzo ni final. En segundo término, la secuencialidad del accionar de los hipervínculos de cualquiera de las dos formas (cíclicas o divergentes) genera un ritmo dinámico en la percepción del espectador.

[tope](#)

²⁷ Vale destacar que si nos remitiéramos al título *Obra abierta* podríamos pensar que es una obra donde el espectador interviene, participa modificándola; pero es "abierta" porque el artista da la oportunidad de observar el proceso de trabajo, haciendo que el espectador lo espíe, visualizando la producción de las imágenes, el lenguaje a partir del cual éstas se realizan, etc.

1.3.c. Intervención.

Finalmente, el tercer conjunto de obras se agrupa en torno al término intervención entendido como la acción que puede ejercer el espectador en la obra a partir de la modificación de ésta o de alguno de sus componentes. Dentro de este grupo, las obras proponen un espectador con mayor grado de participación en la operatividad de la misma, por su relación manipuladora, experimental y dinámica con la obra. El espectador tiene la posibilidad de variarla al proponer, por ejemplo, cambios de ritmos musicales, variación del color, combinación de elementos o activación de componentes de la imagen que se encuentran en una posición en *off*, o en estado latente.

Recordemos que las obras pueden ser intervenidas de dos modos distintos: por un lado se sitúan aquellas donde las modificaciones son circunstanciales al momento en que se realizan, sin dejar huella, y por otro lado, se encuentran las obras que dentro de sus posibilidades permiten que las modificaciones que haya realizado el espectador perduren en la obra hasta la siguiente intervención. Además, existen diferentes grados de intervención que dependerán de las restricciones de la obra, como así lo afirma Brenda Laurel: "Paradójicamente, una narrativa potencial realmente enriquecedora debe prever también restricciones a la navegación del usuario, debe cerrar caminos y esperar que el lector obtenga fases o grados de dominio de los acontecimientos, antes de autorizarlo a descubrir otras instancias."²⁸

Prosiguiendo con el análisis, encontramos en este último grupo tres grados de intervención: el primero está íntimamente ligado al grupo anterior (*interactividad*) por ejercer la intervención mediante hipervínculos, la diferencia reside en que al hacer click éstos no remiten a otras obras o páginas sino que modifican los propios componentes de la obra, eso ocurre en *El idioma de los pájaros* de Belén Gache; *Grilla 1.0 y 2.0* de Jorge

²⁸ Laurel en La Ferla, J. Y Groisman, M.: *El medio es el diseño*. Of. Publ CBC UBA, Bs. As., 1996. Pág. 24

Haro. En el segundo grado, además de poseer hipervínculos para producir modificaciones, el simple movimiento del cursor sobre la obra produce alteraciones en la misma como en *Tu eje* de Sebastián Cudicio (fig. 12), *DGMUS* de Darío García Pereyra (fig. 13), *Bioevents* de Mónica Jacobo y *4x0* de Jorge Haro y Gustavo Romano. El tercer grado permite una mayor intervención al incluir - además de las operaciones de los otros dos grados- el teclado de la computadora para escribir cifras o palabras establecidas por el espectador, es el caso de la obra de Dina Roisman *Relaciones de incertidumbre*.

El primer grado de intervención está formado por obras técnicamente similares a las del segundo grupo del corpus, pues tanto Haro como Gache utilizan el recurso del hipervínculo en la producción de las mismas. Sin embargo, en *El idioma de los pájaros* su uso permite al espectador intervenir en la obra conformando una trama rítmica que varía a medida que se accionan los pájaros presentes en la imagen mediante un click. Cada uno de éstos recita un poema diferente en distintos idiomas, produciendo diversos ritmos al variar la superposición de palabras. Belén Gache presenta la obra como un *ready-made*²⁹ descontextualizando la funcionalidad de una ilustración sobre pájaros extraída de un libro antiguo. Como introducción a la imagen, la autora presenta un texto escrito que refiere a la historia de los pájaros y los distintos significados a los que se los asoció. Pero lo que nos permite definirla en sus aspectos conceptuales es particularmente la manera en que se ponen en relación diversos planteos tanto teóricos como operativos, entre ellos la historia del ruiseñor autómatas regalado a un Emperador chino -quien gozaba de su cantar en los atardeceres-, la refuncionalización de los pájaros -ahora, ciber-autómatas- que recitan poesía en Internet, la trama musical, la multiplicidad idiomática de esos poemas y

²⁹ Ready-made: objeto ya constituido que no poseía la función artística que adquiere en un nuevo contexto y función. Genette, tomando el ejemplo de los ready-made de Duchamp, comenta que este tipo de obras consiste más en un hecho o idea que en el objeto, concluyendo en una primera instancia que los tres componentes del acontecimiento artístico son: el sujeto o estatuto del autor, el acto de exponer y el objeto expuesto.

las intervenciones del espectador. En este juego de relaciones construido a partir de la obra reside el componente conceptual de *El idioma de los pájaros (ready-made)*³⁰.

Dentro del segundo grado de intervención los componentes a modificar son los mismos en todos los casos: el color, la forma y el sonido. Tanto *Tu eje* como *DGMUS* y *4x0* utilizan loops³¹ de sonido e imagen que cambian al pasar el cursor por encima.

Bioevents, utiliza al hipervínculo al igual que *Hotel*, *Púrpuras Orquídeas* o *Mi deseo es tu deseo*. Los links dispuestos en la obra son accionados por el pasar del cursor que se transforma y simula ser diferentes organismos biológicos. Mónica Jacobo brinda al respecto una explicación teórica basada en el concepto de “la subversión del simulacro, que según Deleuze, está en el corte que introduce en las distinciones ontológicas clásicas entre esencia y apariencia, original y copia, verdadero y falso, natural y artificial” (1975, pp. 259-271)³². En la obra el cursor actúa de diferentes modos, a veces, mantiene la forma de flecha para transformarse en un “agente desconocido” alterando los elementos que se presentan en la obra. Así sucede en *biointrusión*, cuando el grupo de formas que constituyen los “seres vivos” son alterados por la intervención de un agente externo (el cursor); o en *biomimetismo* al asemejarse las formas con el fondo ante la eventual amenaza del cursor o agente externo. Otras veces, la flecha del mouse cambia de forma como en *biocomunicación* o *biogénesis*, en este último se convierte en una fuente de luz que, al moverse sobre la imagen de unas células, van generando más células pues la luz (el cursor) estimula su crecimiento.

Según la referencia escrita presente en la obra, “En *Bioevents* formas orgánicas permanecen en estado latente en el espacio de Internet, hasta que vehiculizadas por la intervención de un interactor, ponen en acción un repertorio poético-visual de imágenes, que existen como entidades dinámicas en constante metamorfosis. Devenidas de la

³⁰ Ver el apartado sobre los aspectos conceptuales del net-art.

³¹ Loops: Reproducción de imagen y ritmos en forma cíclica.

manipulación, su belleza está en su morfogénesis: el espectador se convierte en co-creador. BIO = vida, es el eje en torno al cual se han desarrollado algoritmos que la simulan: organismos reaccionan en tiempo real ante un entorno, cuyo catalizador principal, los eventos que produce el cursor del mouse como representación del participante, es el desencadenante del desarrollo de la obra.”³³ De este modo la intervención del espectador a través de los movimientos del mouse producen distintos tipos de alteraciones que hacen "reaccionar" a las formas orgánicas de *Bioevents* multiplicándolas, desapareciéndolas, cambiando su figura, color y también el sonido ambiental propuesto.

En el tercer grado de intervención se ubica Dina Roisman con *Relaciones de incetidumbre*, planteando diferentes alternativas de elección no previstas en la obra o por el espectador. Es “Un espacio azaroso, regido por la relación entre incertidumbre y certeza (como dicotomía dialéctica) que permite generar recorridos individuales e impredecibles.”³⁴ Se proponen distintos juegos que hacen intervenir además del mouse al teclado de la computadora, por ejemplo: armar un rompecabezas (moviendo la fichas con el mouse) (fig.14), elegir y escribir un deseo (que será “cumplido” al accionar cierto hipervínculo) (fig.15), adivinar una cifra designada al azar por la obra (fig. 16 y 17) o, a la inversa, que el espectador proponga un número para que sea “descifrado por la obra.”(fig.18).

Los jugadores de estas acciones lúdicas infinitas -como señala la autora- disfrutan sorprendiéndose al sumergirse continuamente en lo desconocido³⁵. Por tanto, estas jugadas azarosas o acciones no previstas ni por el espectador ni en la obra, suscitan una

³² Deleuze, Gilles: *Lógica do sentido*; San Pablo, Perspectiva, 1975.

³³ Jacobo M.: *Bioevents*. <http://www.bioevents.20m.com>

³⁴ Roisman, D.: *Relaciones de incetidumbre*. <http://www.mecad.org/becarios/dina/web>

³⁵ Roisman D.: *Op cit*.

relación de incertidumbre entre ambos que se potencia con la incesante aleatoriedad con que se modifican los componentes de la misma.

Ya desarrollado el primer modo de intervención, dividido en tres grados, se incluye en el tercer grupo de obras del corpus aquel segundo modo de intervención mencionado, que comprendería a obras cuyas modificaciones por parte del espectador quedaran registradas, dejando huella, perdurando así hasta el siguiente usuario. No se encontró ninguna obra net argentina que pertenezca a este segundo modo, pues las analizadas hasta aquí responden al primero (los grados uno, dos y tres) por tratarse de intervenciones momentáneas a la conexión y exploración de la obra.

[tope](#)

1.4 Sobre lo conceptual en el net-art

En las obras analizadas anteriormente prevalece (en distintos grados) el *concepto* o la *idea* por sobre las posibilidades técnicas y perceptivas de la imagen. Así, lo conceptual (en relación con el fenómeno artístico) amplía su referencia hacia lo que está más allá de las propiedades físicamente perceptibles, importando el acto, el gesto o la propuesta de quien expone, prevaleciendo quizás el proceso interactivo y los procedimientos que la obra posibilita.

Al respecto Genette expresa: "(...) las obras no tienen como único modo de existencia y de manifestación el hecho de "consistir" en un objeto. Tienen al menos otro, que es el de *trascender* esa "consistencia", ora porque "se encarnen" en varios objetos, ora porque su recepción pueda extenderse mucho más allá de la presencia de ese (o esos) objeto (s) y en cierto modo sobrevivir a su desaparición(...)"³⁶. Trascender lo material es rebasar un límite, desbordar lo físico, hacer que la fuerza de la obra no sea inmanente al objeto sino que resida en cómo se interactúa con ella o en las ideas que

proponga. De este modo, se apunta a la carencia de una "realidad estética formal" en el sentido tradicional, en el que la obra es el objeto material—no en todos los casos del hábeas esto se da de la misma manera—; su cualidad estética —la que la hace obra— no reside en lo concreto/corpóreo de la imagen (esto es lo Genette va a denominar "objeto de inmanencia ideal").

Las obras del net-art no consisten exclusivamente en el objeto-imagen, sino que las acciones y comportamientos que pueden ejercerse, repetibles ilimitadamente, forman parte de la totalidad de la propuesta artística. Es decir que, además de lo que se produce en la imagen, perceptible a través de algunos sentidos, ciertas obras generan operaciones mentales accesibles a través de la activación del pensamiento y la reflexión.

Así, Genette define a las conceptuales como obras cuyo *objeto de inmanencia* es *ideal* —no físico—, cuya manifestación puede ser una definición (texto verbal o escrito) o una ejecución (realización de una imagen con hipervínculos, por ejemplo). Esto significa que por ser ideal tienen una pertinencia verbal en su recepción, porque es suficiente un comentario para aprehenderla o concebirla como obra (por ejemplo: *Hiperbody* se puede describir oralmente sin necesidad de visualizarla). Las obras del net-art tienen aspectos conceptuales y sus objetos de inmanencia ideal se manifiestan —en parte— a través de objetos y sonidos perceptibles en la computadora.

El autor también explica la "reducción conceptual" como la operación mental (consciente o no) que realiza el espectador al reducir los objetos —con cuya apariencia se presentan las obras— y/o las operaciones interactivas al acto de presentarlos como una obra de arte, y dicho acto mismo a su "concepto", objeto de inmanencia ideal, que, como en las obras net, prescriben otros objetos y acciones que se considerarán "idénticos o equivalentes". Esa identidad es específica del objeto ideal —de cada una de las obras del net-art— pues su inmanencia es única, pero es a la vez múltiple e infinitamente repetible

³⁶ Genette, G. *Op. Cit.* Pág.17

debido a las características del dispositivo (incluida la interactividad o intervención del espectador). El gesto del artista tiene una identidad específica y única que interactuará provocando un diversificado e innumerable conjunto de comportamientos de espectación. Un ejemplo de ello es la obra *Relaciones de Incertidumbre*, en la que el espectador puede recorrer múltiples caminos, interactuando e interviniendo de diferentes modos a partir de los hipervínculos, provocando comportamientos que no volverán a ser iguales la próxima vez.

Genette concluye definiendo "[...]de forma relativa y gradual, el régimen de inmanencia de las obras conceptuales *en cuanto conceptuales* como un régimen *hiperalográfico*, más o menos en el sentido de que su objeto de inmanencia (el concepto) es no sólo ideal, como un poema o una sonata, sino también genérico y abstracto. Pero he precisado *en cuanto conceptuales*, lo que significa, entre otras cosas, *cuando y en la medida en que* son recibidas como tales" ³⁷. Y agrega a la caracterización del estado conceptual que "no es un régimen estable", pues se puede interpretar en modo perceptivo (sentidos) y conceptual (pensamiento) en combinaciones diversas, por lo que la obra es "inagotable en su función estética" dada la multiplicidad infinita de efectos y comportamientos que pueda causar. Esto es un planteo teórico en el que se puede enmarcar la producción artística del net-art .

Por otra parte, la conceptualidad de las obras del net-art se podría vincular con otros aspectos; al ampliarse el número de sujetos que intervienen y diversificarse el lugar físico de producción y circulación de la obra, se ponen en juego las cuestiones referentes a la reproductibilidad *digital*. Retomando los conceptos de Walter Benjamín al referirse a la reproductibilidad técnica, la noción de *aura* tampoco tiene validez en el net-art, ya que no existe diferencia entre el original y la copia/reproducción. El objeto artístico al ser de

inmanencia ideal necesita de la infinita reproductibilidad de Internet para existir como obra. Al respecto, Douglas Davis³⁸ desplaza el concepto de originalidad o de *aura* del trabajo artístico al momento en que el espectador lo vivencia, lo percibe, lo lee, lo interviene o lo repite, más que “en la cosa misma”.

Estas ideas traen aparejada la polémica sobre el concepto de autoría, ya que con la utilización de las nuevas tecnologías de la imagen, en general, se favorece la interrelación e hibridación entre sujetos procedentes de diferentes campos para crear una obra, incluido el espectador de la misma. Esto sucede sobre todo en los casos en los que hay intervención, en los cuales se le asigna un lugar en la producción a partir de la posibilidad de participar en la configuración de dicha obra, postulando una nueva relación artista - espectador en la manera de operarla.

¿Qué sería, finalmente, lo conceptual en las obras estudiadas?. En las obras del net-art existen componentes conceptuales. En algunas, ese componente reside principalmente en los aspectos operativos –referentes al uso del dispositivo y sus implicancias-; en otras, en aspectos relacionados con conceptos teóricos (arte, historia, filosofía, ética, biología, estética, religión, comunicación, etc.). Estos dos, en algunos casos aparecen combinados de forma variable.

Podemos ejemplificar de qué manera los aspectos conceptuales serán experimentados en forma variable por el espectador en obras como *Palomas* y *Juicio Final*, *Hiperbody* y *Bioevents*. En el primer caso, sólo se utiliza el dispositivo para visualizar la obra por lo que lo conceptual se halla en las ideas y los planteamientos

³⁷ Genette, G. *Op. Cit.* Pág.174. Cabe aclarar que el autor clasifica las obras de arte cuyo modo de existencia es de inmanencia en dos tipos: autográficos (objetos materiales, de inmanencia física, únicos, ej. pintura y escultura) y alográficos (objetos ideales, inmanencia ideal, múltiples, ej. literatura y música).

³⁸ Davis, D.: *The Work of Art in the Age of Digital Reproduction. A Evolving Thesis/1991-1995.* Citado en Badía Montse: *Prácticas artísticas y nuevas tecnologías.* Revista Internacional de Arte LAPIZ, n° 156. Publicaciones de Estética y Pensamiento, Madrid, 1998

religiosos que se operan mentalmente a partir de la imagen³⁹. La obra *Hiperbody* utiliza irónicamente –como ya mencionamos- las posibilidades del dispositivo a través del hipervínculo, y esa operatoria interactiva por parte del espectador que utilizará a la obra lúdicamente para re-pensar los procesos narrativos y tecnológicos de Internet, alude a la dimensión conceptual de la misma. El tercer caso, *Bioevents*, también se basa en lo expresado para cada una de las obras anteriores pero en forma combinada, pues lo conceptual está en el modo en que se ponen en juego los conceptos teóricos sobre biología y las ejecuciones del espectador a través del cursor.

La obra *Fractal Azar ¿cuál es tu mezcla?* de Graciela de la Fuente juega con las imágenes y las palabras a partir de los términos “árabe, judía, cristiana”, cada uno en un registro diferente. Las tres series de fotos retratan un mismo rostro caracterizado de acuerdo a cada uno de esos orígenes. Podría sostenerse que lo conceptual en esta obra radica en cómo se pone en juego el término fractal: por un lado, cuando se lo relaciona con el dispositivo de Internet (fragmentos o unidades que forman parte de un sistema); por otro cuando se presenta a través de un significado metafórico, tomando cada raza como un fragmento que, mezclados azarosamente, conforman una identidad cultural. A su vez, con la pregunta “¿cual es tu mezcla?” y al utilizar frases en primera persona del plural, la obra articula una relación con el espectador proponiéndole una interacción ya no operativa (a través del dispositivo) sino mental, para que reflexione sobre sus orígenes.

Desde otra perspectiva, Anahí Cáceres desarrolla en *Simultaneus 2* una problemática teórica que va a continuar a lo largo de otros trabajos para la web. Esta obra está encabezada por una cita del año '41 que trata el tema de la simultaneidad en el tiempo y el espacio: "*Cuando la sucesión es transmutada en simultaneidad, todas las*

³⁹ Existen antecedentes conceptuales en otras obras León Ferrari, pues desde los 90 realiza instalaciones con imágenes de juicios finales de diferentes artistas con palomas o gallinas que las defecan. Según la referencia escrita presente en la obra para Internet, fueron dedicadas a recordar las amenazas de Jesús y la Iglesia sobre el fin del mundo, apoyando a un

cosas permanecen en eterno presente, de modo que la destrucción aparente es verdadera transformación." *L'Homme et son devenir selon le Vedânta*. Paris 1941. Paul Virilio define al espacio-tiempo generado por las mediatizaciones posmodernas como endóptico: "(...)el mundo entero se vuelve presente por no existir adentro o afuera, antes o después(...)"⁴⁰. Las sociedades que habitan actualmente el mundo viven en un tiempo real intensamente presente aquí y allá. Gracias a las nuevas tecnologías de la comunicación, esa presencia se transforma en "telepresencia" ya que se puede estar aquí y en otro sitio al mismo tiempo, en otros términos, estar presentes simultáneamente. Estas ideas y sus usos plásticos en la obra, permiten nuevamente hacer referencia a lo conceptual.

A su vez, estos conceptos Cáceres los traslada a otras obras net como *X Para Alello X*, *Obra abierta* o *YIWE/YIWEb* (performance de TV/web/chat), donde trabaja con los aspectos de interacción o intervención, pero vinculándolos siempre a la reflexión sobre el tiempo y el espacio. La simultaneidad para la autora reside en la relación entre la naturaleza, el tiempo y el espacio, donde éste último no tiene un lugar predeterminado en la red, definiéndolo al igual que Virilio como el lugar del no lugar. En algunos casos esto está explícito en las obras a través de referencias escritas, en otros la operación mental – reducción conceptual, según Genette- del espectador se origina solamente a partir de la imagen y los usos del dispositivo.

[tope](#)

grupo denominado CIHABAPAI (Club impíos, herejes, apóstatas, blasfemos, ateos, paganos, agnósticos e infieles, en formación) que realizó una solicitud al Papa por la anulación de ese juicio y de la inmortalidad

⁴⁰ Virilio, Paul *La Velocidad de Liberación*. Manantial, Buenos Aires. 1997 Pag. 32

Conclusión

Las nuevas tecnologías de la imagen definen nuevos modos de producción artística. Esto requiere volver a pensar la imagen y redefinir el estatuto de estos hechos estéticos que provocan nuevos comportamientos artísticos, tanto del artista, de la obra, como del espectador, en el proceso en que se ponen en juego el sistema de relaciones que los interdetermina.

En el caso particular que nos interesa observamos que las nuevas tecnologías, como categoría que engloba diferentes formas de comunicación mediadas por una máquina, proponen modos de construcción de un lector modelo distintos a otros. En el campo específico de lo artístico-tecnológico, el lector de una obra del net-art será diferente al de una obra digital en CD-Rom, o en Internet.

Debido a la diversidad de medios con que opera Internet, existe una gran variedad de lenguajes que se cruzan y entremezclan para formar el net-art, como por ejemplo el video, la realidad virtual, la música, la animación, la fotografía, etc. Por eso, es posible definirlo como el conjunto de obras que son producidas específicamente para Internet y que por sus características constitutivas no es posible percibir las de igual manera en otro soporte que no sea la Red, pues son realizadas exclusivamente para y por este dispositivo. Concluyendo, de esta manera, que el nuevo comportamiento artístico denominado *net-art* se define por el dispositivo.

Se considera, de este modo, al arte digital *de* Internet o net-art como un entorno creativo en constante cambio y desarrollo que habilita modos de espectación variables según las características de la obra. Los nuevos comportamientos artísticos que se generan a partir de los conceptos trabajados de *interacción*, *interactividad* e *intervención*

definen posibles apropiaciones de la obra, estableciendo distintas relaciones entre ésta y el usuario-lector. Así, tres estrategias de vinculación diferentes prevén tres comportamientos diferentes en el espectador del net-art, tres modos aparición o figuración del mismo.

Recordemos que en el primer grupo de obras analizadas se prevé un espectador que sólo ejerce el ver y el pensar. La máquina solamente exhibe las obras, no responde a las inquietudes o maniobras que éste pueda tener o ejecutar. El espectador modelo es aquel que disfruta de la mera contemplación visual o bien, que además acciona sus mecanismos psíquicos y cognitivos, sin necesidad de habilidades motrices.

El segundo grupo de obras, además de provocar el sistema perceptivo visual y mental del espectador, activa su sistema motriz. Pero, aunque dentro de las posibilidades de la obra existe la probabilidad de que el espectador sea mero visualizador de la misma, se necesita conocer el dispositivo y sus mecanismos de interactividad para participar de la propuesta. El espectador, por medio del encendido o apagado del sistema, genera un principio y un fin en la navegación; sin embargo, mediante la narrativa hipertextual como posibilidad ofrecida por el dispositivo, participa de una estructura no-lineal y desjerarquizada de la propuesta artística, otorgándole un dinamismo específico a su percepción e interacción.

Finalmente, en el tercer conjunto de obras la acción que ejerce el espectador puede modificar alguno de los componentes de la misma (por ejemplo, cambios de ritmos musicales, variación del color, combinación de elementos o activación de componentes de la imagen que se encuentran en una posición en *off*, o en estado latente); su relación manipuladora, experimental y operativa le posibilita variarla. Recordemos que las obras pueden ser intervenidas de dos modos distintos: sin dejar huella, o haciendo que ésta perdure en la obra hasta la siguiente intervención.

De este modo, en contraste con las prácticas artísticas tradicionales "(...)los roles autor/lector, productor/receptor se invierten de forma mucho más operativa.(...) el lector recupera (tal como en los orígenes de la narrativa oral transmitida de boca en boca) su papel fundante como creador y contribuye decididamente para realizar la obra."⁴¹

El espectador que se construye a partir de las diferentes vinculaciones con las propuestas artísticas de Internet es intrínseca y específicamente activo, por estar constantemente interactuando con los links y los objetos que se le presentan. Es un lector-usuario que accede con determinadas expectativas a las obras esperando poder ser partícipe y sorprenderse con la multiplicidad de recursos utilizados. Las obras net proponen un espectador que tenga activos algo más que sus sentidos visuales, auditivos y táctiles, pues permiten que ejercite la "reducción conceptual" de la que habla Genette, a través de la comprensión de los conceptos teóricos asociados al dispositivo (lo cíclico, lo caótico, el hipervínculo, el azar, la fragmentación, la desjerarquización, etc.) y de los múltiples modos de lectura posibles.⁴²

[tope](#)

⁴¹ La Ferla, Jorge: *Op. Cit.* Pág. 20.

⁴² Ninguna de estas características es constitutiva del net-art local, pero excede los límites de este trabajo reflexionar sobre el componente de nacionalidad en la obra. Los espectadores de las obras net-art analizadas aquí no deberán ser necesariamente "argentinos", pues aunque a través de restricciones como el idioma, o la temática -por ejemplo- se presume que es así, la naturaleza misma del dispositivo no lo requiere. Por lo tanto el espectador modelo que propone el net-art argentino es aquel determinado por los saberes acerca del dispositivo, sus modos de acción, ejecución e interpretación de las manifestaciones artísticas que residen en él. Sí podría hacerse referencia a las posibilidades técnicas desarrolladas en Argentina en relación al ámbito internacional. En nuestro país son pocos los casos de obras que explotan al máximo los recursos tecnológicos que ofrece el dispositivo, como por ejemplo la capacidad de intervención y modificación de las obras, la realidad virtual, o la utilización simultánea de los componentes multimediales como la telepresencia.

BIBLIOGRAFÍA

- Aumont, J.:** *La imagen*. Paidós, Barcelona, 1992.
- Bettetini, G.:** *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Paidós, Bs. As., 1996.
- Brea, J.L.:** “Futuro Presente revisa el nexa del arte con la tecnología”. Diario *El País*. Jueves 2 de diciembre de 1999.
- Cáceres, A.:** “Una crónica del arte de final de siglo”. Revista *Teatro al Sur*. Mayo 1997.
- Calabrese, O.:** *La era neobarroca*. Cátedra, Madrid, 1994.
- Eco, U.:** *Léctor in fabula*. Lumen, Barcelona, 1993.
- Genette, G.:** *La obra del arte*. Lumen, Barcelona, 1997.
- Gombrich, E.:** *Arte e ilusión*. Debate, Madrid, 1998.
- Gubern, R.:** *Del bisonte a la Realidad Virtual: la escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, 1996.
- Kac, E.:** “The Internet and the Future of Art” en *Mythos Internet*. Ed. Muenker and Roesler, Frankfurt, 1997.
- La Ferla, J. y Groisman, M.:** *El medio es el diseño: estudios sobre la problemática del diseño y su relación con los medios de comunicación*. Of. de Publicaciones del CBC de la UBA, Bs. As., Julio, 1996.
- Laddaga, R.:** “Escritos a la velocidad de la luz”. Diario Clarín 2 de marzo del 2002.
- Landow, G.:** *Hipertexto*. Paidós, Barcelona, 1995.
- Levis, D.:** *La pantalla ubicua*. Ciccus, Bs. As., 1999.
- Lévy, P.:** *¿Qué es lo virtual?* Paidós, Barcelona, 1999.
- **Badía Montse:** Prácticas artísticas y nuevas tecnologías. En Revista Internacional de Arte LAPIZ, nº 156. Publicaciones de Estética y Pensamiento, Madrid, 1998.

-**Piscitelli, A.:** *De las imágenes numéricas a las realidades virtuales*. “Esfumando las fronteras entre arte y ciencia”. 1995.

-**Renaud:** Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo Visible, nuevo Imaginario. En VVAA: *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Barcelona, 1990

-**Schultz, M.:** *Arte audiovisual: tecnologías y discursos*. Ed. Eudeba.

-**Verón, E.:** *Espacios públicos en imágenes*. Ed. Gedisa, Barcelona.

-**Virilio, Paul:** *La Velocidad de Liberación*. Manantial, Buenos Aires.1997

-**Wagmister, F.:** “El arte digital es una obra abierta”. Diario *La Nación*. Domingo 5 de diciembre de 1999.

[tope](#)

AUTOR	TÍTULO	AÑO	URL
Baña, Cristian	"Guerra"	2000	http://www.arteuna.com/artedig/cristian1.htm
Cáceres, Anahí	"Simultaneus II"	1996	http://www.arteuna.com/artedig/simultaneus2/simul2.htm
Cáceres, Anahí	"x para alello x"	1999	http://www.arteuna.com/artedig/caceres99/index.htm
Cáceres, Anahí	"Obra abierta"	2000	http://www.arteuna.com/talleres/Caceres/regis.htm
Cáceres, Anahí	"YIWE/YIWEb"	2001	http://www.arteuna.com/Caceres/performance.htm
Cudicio, Sebastián	"Tu eje"	2000	http://www.geocities.com/vamedia/web.html#
Cudicio, Sebastián	"Solo quedaras solo"	2000	http://www.geocities.com/vamedia/web.html#
De la Fuente, Graciela	"Fractal Azar"	1996	http://www.arteuna.com/artedig/fractalazar/fractalazar.htm

Ferrari, León	"Palomas y Juicio Final"	1997	http://www.arteuna.com/artedig/ferrari/ferrari.htm
Gache, Belén	"Púrpuras orquídeas"	1996	http://www.findelmundo.com.ar/gache/Default.htm
Gache, Belén	"Mariposas libro"	1999-2001	http://www.findelmundo.com.ar/mariplib/
Gache, Belén	"El idioma de los pájaros"	2001	http://www.findelmundo.com.ar/pajaros/index.htm
Gache, Belén	"Mujeres vampiro invaden Colonia del Sacramento"	2002	http://www.findelmundo.com.ar/vamp/tapa.htm
García Pereyra, Darío	"DGMUS"	2001	http://www.arteuna.com/artedig/drummus.html
Haro, Jorge	"Grilla 1.0"	1996	http://www.findelmundo.com.ar/grilla/grilla1.htm
Haro, Jorge	"Grillas 2.0"	1999	http://www.findelmundo.com.ar/grilla/index.htm
Iturrica, M. y Anzótegui F.	"La piedra"	2001	http://www.arteuna.com/artedig/lapiedra.htm
Jacobo, Mónica	"Bioevents"		http://www.bioevents.20m.com
Jacobo, Mónica	"Hotel"	2000	http://www.arteuna.com/artedig/MonicaJacobo/hoteles.htm
Repar, Matías	"Avant pop"	1999	http://www.arteuna.com/artedig/matiasrepar/matiasrepar.htm
Rodríguez Arias, Norberto	"Intimidad"; "Jason en Paris"; "Noway"	1998	http://www.rosariarte.com.ar/r/nrodriguez/obras.htm
Roisman, Dina	"Relaciones de incertidumbre"		http://www.mecad.org/becarios/dina/web
Romano, G. y Haro, J.	"4x0"	1997	http://www.findelmundo.com.ar/4x0/Default.htm
Romano, Gustavo	"Mi deseo es tu deseo"	1996-1997	http://www.findelmundo.com.ar/mdtd/mdtd2.htm
Romano, Gustavo	"Shifters"	1997	http://www.findelmundo.com.ar/shifters/Default.htm
Romano, Gustavo	"Hiperbody"	2000-2002	http://www.hyperbody.org
Uribe, Ana María	"Anipoemas"	1998-2001	http://www.arteuna.com/literatura/AMUribe/malabaristas4.htm
Uribe, Ana María	"Tipoemas"		http://www.amuribe.tripod.com

[tope](#)