

Arte, redes y cooperación^[1]



Jaume Ferrer Rosera

Consultor del Graduado Multimedia a Distancia (UOC-UPC)
Cofundador del Taller d'Intangibles (TAG)
jaumeferrer@enlloc.org



David Gómez Fontanills

Consultor del Graduado Multimedia a Distancia (UOC-UPC)
Cofundador del Taller d'Intangibles (TAG)
dvd@enlloc.org

Resumen: Partiendo de una concepción del net.art como un conjunto de prácticas colaborativas, que incluso pueden darse fuera de la Red, se utiliza una actividad realizada en diversos talleres para aproximarse a la cooperación y la no linealidad. Dos aspectos importantes en muchos trabajos de net.art y que están presentes en la investigación artística del Taller d'Intangibles

"El arte en la Red no es otra cosa que la documentación de arte que no ha sido creado en la Red, (...) y que, en términos de contenido, no establece ninguna relación con la Red. (...) El arte en red [net.art] funciona sólo en la Red y tiene la Red o el 'netmyth' como tema (...). Un grupo o una persona diseña un sistema que puede ser expandido por otras personas (...) los proyectos de net.art sin la participación de personas externas son quizás conceptos interesantes, pero no se posicionan como creación colectiva en la Red".

Joachim Blank.

"Voy a conferencias. En realidad eso es net.art. Esta es una práctica artística que tiene mucho que ver con la red. Vas a una conferencia. Conoces a un centenar de personas de fuera. Eso es Red. El arte no es sólo hacer un producto, que después puede ser vendido en un mercado artístico y apreciado por un pensador o mediador de arte. Es también una performance. (...) Cuando tienes un buen diálogo, cuando eres estimulado a responder con nuevas argumentaciones, con nuevas ideas, eso es para mí creatividad, eso es arte. Cuando se trata de este tipo de encuentro, como fue el de nettime, eso es net.art para mí. El conjunto de esta conferencia puede ser definida también como una pieza de net.art, como una escultura. Una escultura de net.art, si tú quieres".

Vuk Cosic en la entrevista realizada por Josephine Bosma

1. Un net.art analógico

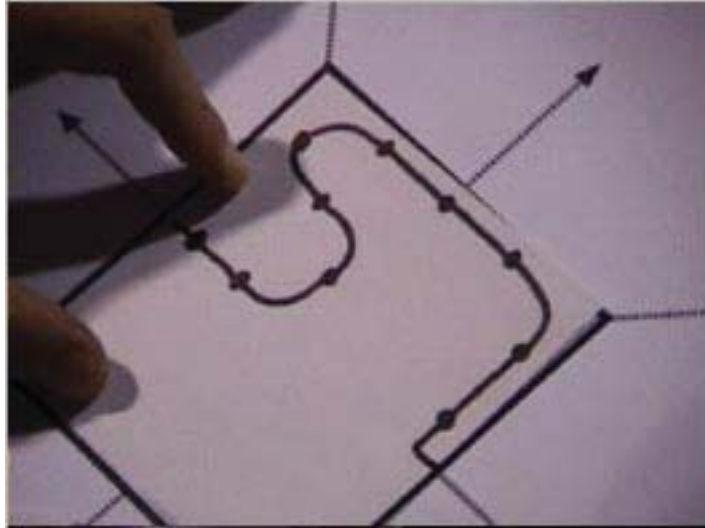
Los dos comentarios citados implican dos visiones sobre lo que es el net.art. A nuestro entender el planteamiento aparentemente restrictivo de Blank es complementario al del aparentemente más abierto de Cosic. Por decirlo de algún modo, Blank deja fuera del net.art aquellos trabajos artísticos de carácter digital que sólo utilizan Internet como canal de distribución o difusión. Por otro lado, Cosic abre la puerta del net.art a aquellas actividades creativas que, siendo o no de carácter digital, implican un planteamiento de red, de intercambio, de cooperación.

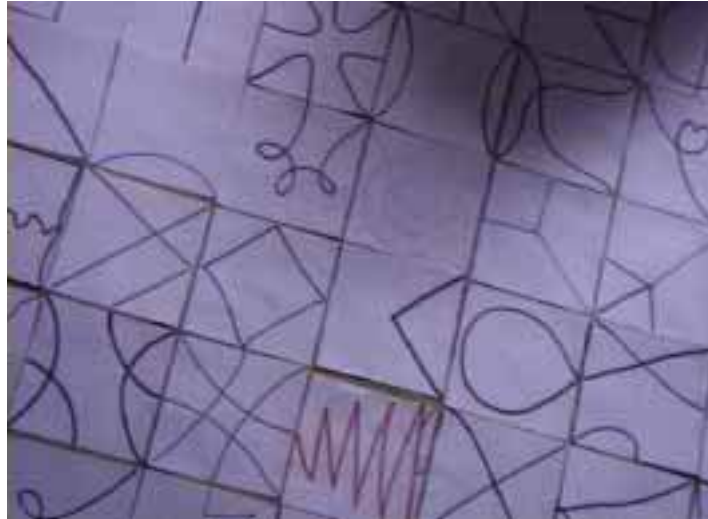
Más allá de los quebraderos de cabeza clasificatorios de los estudiosos y de las luchas por entrar o no dentro de la nueva etiqueta, nosotros nos sentimos cómodos en el espacio que dibujan estos dos comentarios. El net.art como creador de redes y de estructuras no lineales. El net.art como aquel conjunto de prácticas que implican intercambio entre personas, en un

* Artículo publicado en el *Diari de la Trobada* de la UOC, marzo de 2002, número 7.

planteamiento próximo a la escultura social de Joseph Beuys.

Buscando una manera de tratar algunos de los conceptos implicados en el net.art sin utilizar ordenadores, definimos la actividad que hemos llamado REN (acrónimo de "retícula de enlaces"). En el contexto de un taller o un seminario, repartimos unos papeles cuadrados a los participantes y les pedimos que dibujen enlaces entre 8 puntos situados en sus límites. Después disponemos al azar estos módulos en una retícula y obtenemos como resultado una red. Hasta ahora hemos hecho esta actividad en tres ocasiones (taller de net.art en Hangar, presentación del Taller d'Intangible, TAG, en la Fundación CRIT de Premià y asignatura de net.art en el CITM de Terrassa), y en las tres ha suscitado discusiones interesantes sobre la creación colectiva y la no linealidad.





En este artículo nos proponemos partir del ejemplo del REN para aproximarnos a estos dos aspectos (cooperación y no linealidad), que están muy presentes en los trabajos de net.art. Un breve recorrido desde el net.art analógico hacia el net.art digital, por el puente de los conceptos que tienen en común.

2. Cooperación en el net.art

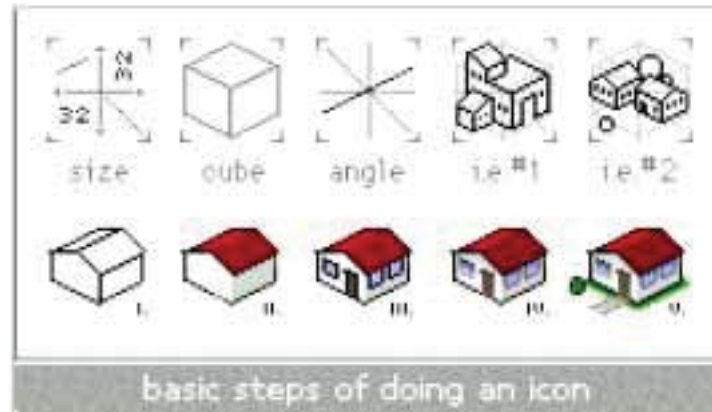
Observemos con más detalle los **procedimientos** en las experiencias REN. Decíamos que definimos esta actividad para ser realizada con un grupo de personas. Por lo tanto, hay un equipo (TAG) que crea el sistema (REN) y unas personas que contribuyen a él (los participantes del taller). Hay, pues, dos tipos de autoría: la creación del sistema y la contribución a él.

¿Cuál es este sistema? El sistema REN se trata de unas pautas muy simples: cada uno tiene que crear conexiones entre 8 puntos de un cuadrado que coinciden con los vértices y las mitades de los lados. No puede dejarse ninguna línea suelta, pero pueden hacerse tantas conexiones como se quieran (uniendo entre 2 y 8 puntos) y puede darse la forma que se quiera a las líneas. Estas pautas nos aseguran que el módulo que hace cada uno encajará con los demás, independientemente de dónde se sitúe. Así pues, actúan como **protocolos** o normas que permiten el entendimiento. La existencia de estos protocolos no anula las posibilidades creativas del trabajo en cada módulo y potencia el rico y sorprendente resultado final.

REN es, pues, un ejemplo de trabajo a nivel local (cada uno hace un fragmento de la obra sin ninguna referencia con lo que tendrá al lado) para obtener un resultado final global (asegurando el encaje mediante unos protocolos). La creación colectiva es un mosaico de creaciones individuales.

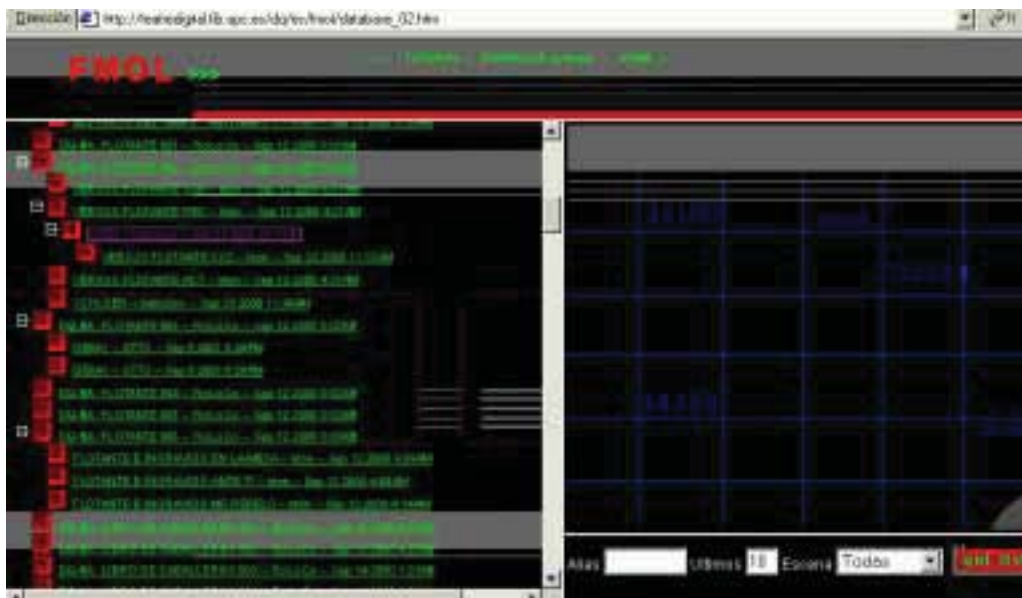


Un trabajo en la Red conceptualmente muy parecido es Icon Town^[url6] de Bernd Holzhausen. Unas pautas gráficas (esencialmente utilizar perspectiva axonométrica en documentos gráficos de 32 x 32 píxeles) permiten que las contribuciones de los internautas vayan construyendo una ciudad. Volvemos a tener los dos tipos de autoría y la idea de protocolos.



En ambos casos el uso de protocolos nos permite una disposición azarosa (o aleatoria) de las contribuciones, a diferencia de otros trabajos de creación colectiva, como podrían ser las cadenas (alguien empieza una creación gráfica, musical o literaria y la pasa a otro para que la continúe), en las que uno debe conocer los pasos anteriores para trabajar en ellas, con lo cual siempre resulta una estructura secuencial (lineal o ramificada).

Un caso de estructura ramificada de una creación colectiva es FMOL^[url8] (Faust Music On Line), de Sergi Jordà. Se trata de un programa para crear sonidos de síntesis unido a una base de datos que almacena las piezas. Hay unos fragmentos sonoros iniciales sobre los cuales los participantes (cualquier internauta) trabajan "esculpiendo" o modificando el sonido de una de las piezas de la base de datos. Las diferentes contribuciones se organizan de forma ramificada de una manera parecida a los hilos de conversación de los foros. El resultado es un gran árbol donde las ramas son generaciones en las que un fragmento sonoro va evolucionando y transformándose por diferentes vías. Aquí tenemos bien diferenciados los tipos de autoría: la creación del sistema y las creaciones musicales de los internautas, algunas de las cuales han sido utilizadas en los espectáculos de la Fura dels Baus.



Art-Id/Cyb-Id: Identities in CyberSpace^[url10] es un proyecto de Josep Giribet y Roy Ascott que plantea tres tipos diferentes de autoría. Giribet y Ascott invitan a 50 artistas a escoger 9 palabras de una lista elaborada por ellos mismos y a asociar 9 "media" (sonido, imagen, vídeo), con lo que crean una identidad virtual llamada Art-Id. Posteriormente cualquier internauta puede crear nuevas identidades (Cyb-Id) recombinando las 50 existentes. El sistema asigna a un icono (a partir de un sistema de "traducción" de las 9 palabras a una gramática visual

propia) que identifica cada identidad (tanto las Art-Id como las Cyb-Id). Giribet y Ascott son los autores del sistema (listado de palabras, definición del funcionamiento, gramática visual de los iconos, gestión del proyecto) y, además, hay unos autores invitados que pueden crear identidades "originales" (y contribuir enviando "media") y unos visitantes internautas que pueden crear nuevas identidades recombinaando las existentes.

La creación de sistemas que permiten la contribución de diversas personas es un elemento presente en buena parte de los trabajos de net.art. Incluso de aquellos que no tienen la creación colectiva como un concepto importante. Lo que no es tan frecuente es ver trabajos donde al factor contribución se añade el hecho de crear un sistema **distribuido** o descentralizado, donde el control del proyecto no recaiga en manos de un solo artista o equipo.

Z^[ur11] es un proyecto de Antoni Abad que propone al visitante que se descargue un software que hará "vivir" a una mosca en su ordenador. El resultado es el gráfico de una mosca que se mueve por la pantalla del ordenador cuando este está conectado a Internet y un sitio web donde podemos ver la comunidad de moscas y un mapa de su árbol generacional. Es un sistema distribuido, posible sólo con la participación de los participantes que instalan la mosca en su ordenador. De todos modos, el sistema para visualizar la comunidad sigue estando centralizado en un único servidor.

Mediante la convocatoria propuesta_A^[ur12] y una práctica similar dentro de los talleres de net.art, intentamos experimentar sistemas de creación colectiva que no tengan un solo centro gestor, donde el abandono del proyecto por parte de quien lo ha iniciado, no suponga su desaparición.

3. No linealidad en el net.art

Volvemos a una experiencia de tipo REN, pero ahora para observar su **resultado gráfico**. Encontraremos zonas de gran conectividad que actúan como verdaderos "atractores" junto a otras donde nada conecta con nada, y mirándolo con más atención observaremos la formación de bifurcaciones, repeticiones modulares, caminos en círculo, callejones sin salida... Durante la discusión posterior tarde o temprano siempre acaba saliendo el tema de los **laberintos**.

Un laberinto es, de hecho, un tipo de red. Cuando decimos *laberinto*, nos estamos refiriendo a un sistema de conexiones unidas de forma arbitraria, difícil de entender (especialmente desde dentro). Alguien que lo recorriera se encontraría tomando una dirección sin tener una idea clara de hacia dónde lleva cada camino. Se trataría de una toma de decisión en una situación de incertidumbre.

Cuando decimos *red* pensamos en un sistema que tiende a la máxima conectividad. En un lugar en el que desde cualquier punto es posible acceder a cualquier otro. Tenemos un vocabulario para hablar de la estructura de las redes: llamar *nodos* a los elementos a conectar y *nexos* a las conexiones. La ingeniería y el urbanismo han tratado a fondo la implantación y gestión de redes: suministro, transporte, trazado urbano...

La aparición de la web abre un espacio de publicación que permite enlazar textos (y otros medios) de un nodo a otro. Permite, también, el desarrollo de un nuevo territorio económico, cultural y social basado en la estructura de red.

Acostumbrados como estamos a explicaciones lineales, parece que se nos hace difícil entender las estructuras y los procedimientos no lineales que a lo largo del siglo XX se han ido consolidando.

En la ciencia, primero la relatividad y después la mecánica cuántica y las ciencias del caos, pero también las ciencias sociales, nos conducen a una nueva forma de pensar que contradice nuestro sentido común, porque prescinde de la linealidad tal y como normalmente la entendemos.

La literatura, el cine y otros medios empiezan a experimentar con estructuras narrativas que ya

no se basan en la linealidad. La crítica literaria muestra la importancia del contexto y de los roles del autor y del lector. El arte rompe las convenciones de la representación y después del propio objeto como centro del sistema artístico. Desmaterialización, arte en proceso y participación introducen elementos de no linealidad. Autores como Borges, Cortázar o Italo Calvino, entre otros, han experimentado con la narrativa no lineal. El golpe de gracia definitivo contra la linealidad en la literatura, sin embargo, quizás lo dio Ted Nelson en 1974, cuando formuló el concepto de *hipertexto*, que acabará adquiriendo su máxima expresión con el desarrollo de Internet.

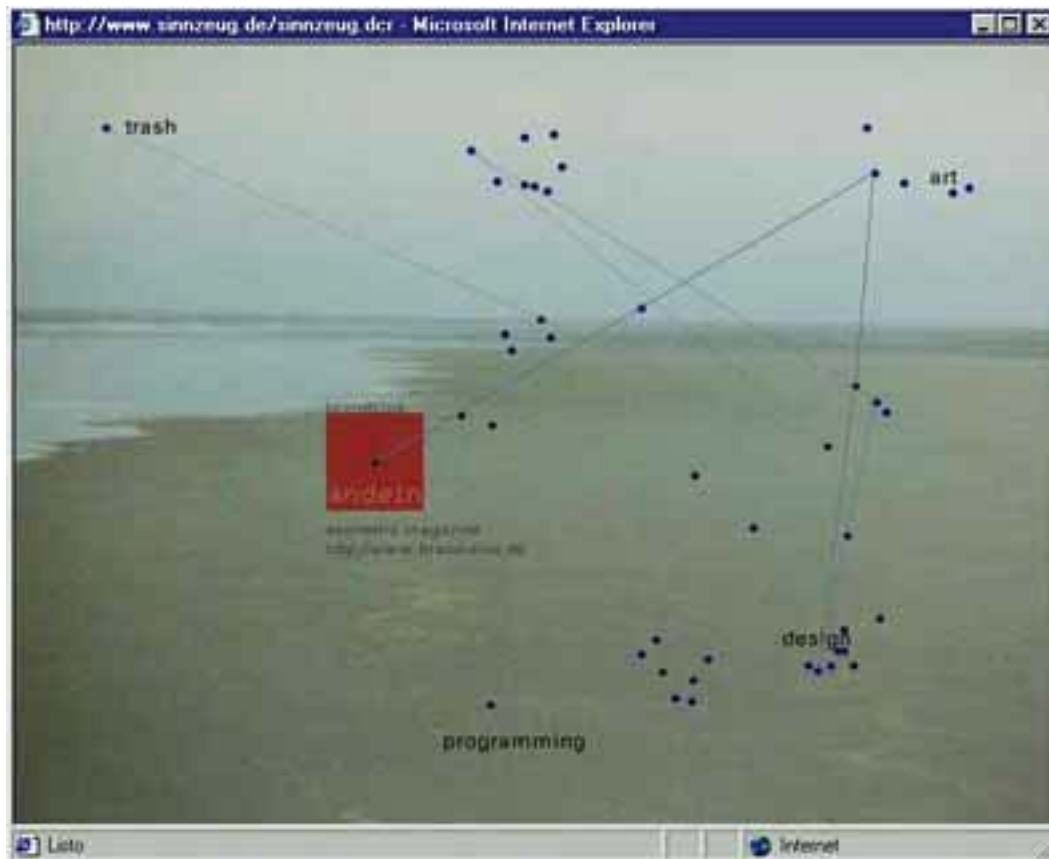
La Red es el entorno natural de los documentos hipertextuales, los cuales tienen algunos rasgos que los hacen esencialmente no lineales, como por ejemplo la desaparición del concepto de *texto unitario*, dado que el propio usuario puede publicar nuevos contenidos y enlazarlos, de forma que altera el discurso inicial; la desaparición de los límites del texto y su dispersión, dado que el usuario navega mediante los enlaces sin que el autor pueda prever el recorrido que seguirá; el carácter dinámico o móvil de la argumentación principal, ya que durante la navegación el lector puede centrarse en aspectos periféricos, y, además, la importancia creciente de disponer de múltiples puntos de vista sobre un mismo asunto, dado que son posibles y conectables sólo con un clic de ratón.

En Internet podemos encontrar muchos trabajos que exploran las posibilidades narrativas de un medio hipertextual. Entre ellas encontramos *My boyfriend came back from the war* ^[uri13] de Olia Lialina, *Holier Than Thou* ^[uri14] de Michael Shumate o *Intruder* ^[uri15] de Natalie Bookchin.

Otros trabajos aprovechan la no linealidad sin una voluntad narrativa. Es el caso de *Own, Be Owned or Remain Invisible* ^[uri16] de Heath Bunting, en el que se crea un texto formado mayoritariamente por palabras que corresponden a nombres de dominio registrados a los que podemos acceder haciendo clic.

La tecnología digital también permite una aproximación no lineal al lenguaje, sin necesidad de usar sistemas artificiosamente lineales como el alfabético. *Visual thesaurus* ^[uri17] es una interesante forma de presentar las relaciones semánticas entre palabras mediante diagramas dinámicos.

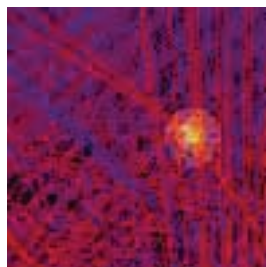
Algunos proyectos, como por ejemplo *Sinnzeug* ^[uri18], proponen sistemas de presentación de directorios de páginas basados en gráficos que se generan o se alteran en función de nuestra navegación.

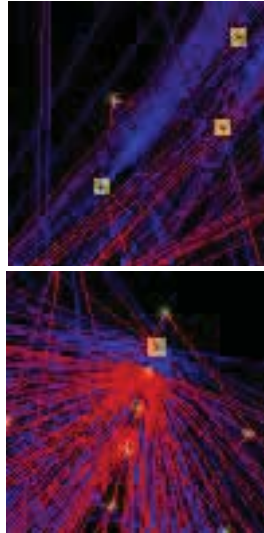


También podemos encontrar aproximaciones a los sistemas en red desde la perspectiva de la red entendida como comunidad. Es el caso del ya citado $Z^{\text{[url20]}}$, de Antoni Abad; la mosca instalada en el ordenador del usuario sólo revive cuando uno se conecta a Internet. Se trata de una comunidad de moscas en red.

Los situacionistas pusieron en marcha una práctica artística exploratoria que denominaron *deriva*. Se trataba de recorrer la ciudad sin una dirección concreta, dejándose llevar por la estructura urbana y sin tomar decisiones premeditadas. El resultado eran estudios "psicogeográficos" que les permitían diseñar un nuevo urbanismo.

Explorar sistemáticamente Internet con un navegador convencional puede ser una versión informática de las derivas situacionistas. También hay sistemas de exploración que nos muestran otras formas de hacer frente a la no linealidad, como por ejemplo Webtracer^[url21], una herramienta que genera gráficos 3D de conexiones para mostrar la estructura de navegación de un sitio, o también e-judo^[url22], que nos permite registrar navegaciones.





Es necesario entender la no linealidad no sólo desde una aproximación intelectual, sino también desde un enfoque intuitivo. Para ello hace falta la experiencia "desde dentro". Creemos que los mapas pueden ser útiles, pero es fundamental comprender las características del sistema no lineal desde la experiencia de uso. En este sentido, el net.art nos proporciona un inmejorable campo de experimentación para poner a prueba formas de navegación y de orientación dentro de un mundo laberíntico que a veces se vuelve más y más no lineal.

Lista de URL:

- [url3]:<http://www.hangar.org/>
- [url4]:<http://www.emultimedia.upc.es/>
- [url5]:<http://www.fundaciocrit.org/>
- [url6]:<http://www.icontown.org/>
- [url7]:<http://www.icontown.org/>
- [url8]:<http://www.iua.upf.es/%7Eesergi/FMOL/index.html>
- [url9]:<http://www.iua.upf.es/%7Eesergi/FMOL/index.html/>
- [url10]:<http://www.mind-shift.net/>
- [url11]:<http://www.zexe.net/>
- [url12]:http://www.enloc.org/enxarxa/proposta_A/index_cast.html
- [url13]:<http://www.teleportacia.org/war/>
- [url14]:<http://www.duke.edu/%7Emshumate/fiction/htt/index.html>
- [url15]:<http://www.calarts.edu/%7Ebookchin/intruder>
- [url16]:http://www.irational.org/heath/_readme.html
- [url17]:<http://www.plumbdesign.com/thesaurus/index.html>
- [url18]:<http://www.sinnzeug.de/>
- [url19]:<http://www.sinnzeug.de/>
- [url20]:<http://www.zexe.net/>
- [url21]:<http://www.nullpointer.co.uk/-/webtracer/index.htm>
- [url22]:<http://www.e-judo.net>
- [url23]:<http://www.google.com>
- [url24]:<http://www.rhizome.org>
- [url25]:<http://www.rhizome.org>

[url26]:<http://www.nullpointer.co.uk/-/webtracer/index.htm>

Enlaces relacionados:

- ➡ Taller d'Intangibles (TAG):
<http://www.enlloc.org/>
- ➡ Página personal de Jaume Ferrer:
<http://www.enlloc.org/jaume>
- ➡ Página personal de David Gómez:
<http://www.enlloc.org/dvd>
- ➡ Art-Id/Cyb-Id: Identities in CyberSpace:
<http://www.mind-shift.net/>
- ➡ e-judo:
<http://www.e-judo.net>
- ➡ FMOL:
<http://www.iua.upf.es/~sergi/FMOL/index.html>
- ➡ Holier Than Thou:
<http://www.duke.edu/~mshumate/fiction/htt/index.html>
- ➡ Icon Town:
<http://www.icontown.org/>
- ➡ Intruder:
<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder>
- ➡ My boyfriend came back from the war do:
<http://www.teleportacia.org/war/>
- ➡ Own, Be Owned or Remain Invisible:
http://www.irational.org/heath/_readme.html
- ➡ Sinnzeug:
<http://www.sinnzeug.de/>
- ➡ Visual thesaurus:
<http://www.plumbdesign.com/thesaurus/index.html>
- ➡ Webtracer:
<http://www.nullpointer.co.uk/-/webtracer/index.htm>
- ➡ Z:
<http://www.zexe.net/>

Cita recomendada:

FERRER, Jaume (2002). "Arte, redes y cooperación". *Artnodes*, nº. 1 [artículo en línea]. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i1.667>