



Remedios Zafra

Universidad de Sevilla

1 Territorios de lo imaginario y de lo real

La articulación de la convivencia en sociedades cada vez más heterogéneas y cruzadas es uno de los retos primordiales de la sociedad contemporánea. A la coexistencia de distintas culturas, concebidas no ya como espacios multiformes, "sino muchos y pequeños universos centrípetos" en territorios físicos concretos, hemos de unir la posibilidad de una existencia paralela, simultánea, múltiple y, en algunos casos, alternativa en Internet. Territorios del orden de lo simbólico donde, igualmente, se define la convivencia, espacios virtuales donde aflora lo imaginario y confluye con lo real. Al pensar la convivencia en estos territorios no podemos obviar esa conjunción fatal del azar, de la deriva, percibir el doble sentido del acontecimiento, pensar el medio que habitamos sabiéndonos pensados por el mismo medio.

La indeterminación del destino del que navega, la indeterminación del viaje y de los márgenes, tienen un cierto carácter lúdico e instigador de la creatividad. La suerte de la indeterminación, de explorar sus probabilidades y secuencias y esperar sus encadenamientos secretos está implícita en aquellos territorios de creación e investigación y, en consecuencia, en las prácticas artísticas más recientes, sería el caso del net.art.

"Nada contradice entonces esta hipótesis paradójica: nuestro pensamiento regula el mundo, con la condición de que antes pensemos que el mundo es el que nos piensa.

"El hombre no bebe el té, el té bebe al hombre" / No eres tú quien fuma la pipa, la pipa te fuma a ti. / El libro me lee. / La televisión me mira. / El objeto me piensa. / El objetivo nos contempla. / El efecto nos causa. / El lenguaje nos habla. / El tiempo nos pierde. / El dinero es el que nos gana. / La muerte nos acecha."

Jean Baudrillard, "El intercambio imposible".

"El azar es la divinidad más antigua del mundo... Acabo de liberar a todas las cosas del yugo de la finalidad. El Espíritu está sometido a la Finalidad y a la Voluntad, pero lo liberaré para devolvérselo al divino Accidente, a la divina Travesura ."

Luke Rhineheart, « L'Homme-Dé ».

2 Donde habita el arte

Nuevas estrategias de desplazamiento marcan las claves del que habita en Internet, claves que nos hablan del hecho de poder "cruzar fronteras", pero no sólo las fronteras que nos sitúan en espacios diferentes, sino las del mismo cuerpo y las del rostro, alimentando, de esta manera, una conciencia nómada como postura epistemológica. En esos márgenes que cruzamos en Internet, donde nos piensa, ahí, en el "divino Accidente" se preparan batallas para el arte y la creatividad.

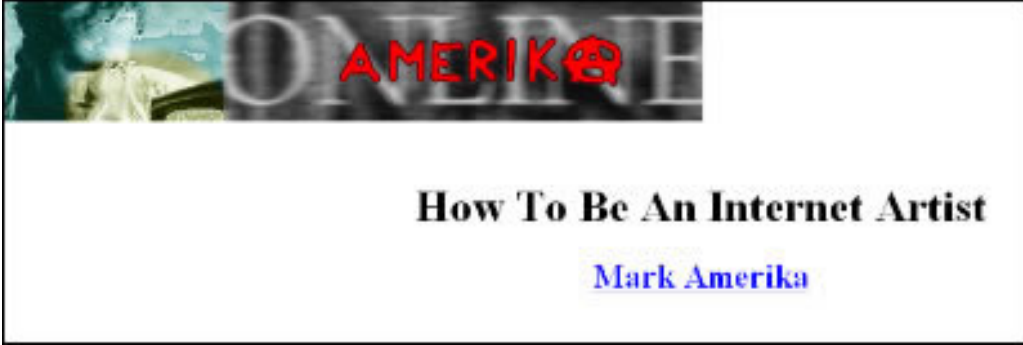
Los espacios nuevos huelen a desafío, en ellos se reclama pensar el presente sobre las estelas del palimpsesto que heredamos del pasado, interpelando, en el gesto de su especulación, una visión creativa del futuro. Esto requiere entender la red y la máquina como "un agente semiótico y social más", entender también nuestra convivencia cada vez más interfaceada por la máquina, nuestra identidad pasando también por su filtro -con lo

que esto supone para la producción de subjetividad en la esfera social contemporánea-. En ese espacio-tiempo del acontecer de Internet el arte ha de posicionarse en términos críticos, pensando la red consciente de que Internet le piensa.



[La Société Anonyme](#)

La red se postula como agente especulativo de otras formas de convivencia de la diversidad, formas desmaterializadas, más fluidas y periféricas, no esenciales. Ello requiere no sólo imaginar esta nueva convivencia en red sino aumentar la crítica sobre la realidad fuera de ella.



[Mark America. "How to be an Internet Artist"](#)

La experiencia del conectado, del nómada, del turista o del habitante del ciberespacio es una realidad por seguir imaginando, una realidad en la que se pueden utilizar formas y estructuras del pasado o de un mundo tangible, pero donde, del mismo modo, se pueden crear otras distintas que hemos de ser capaces de descubrir. En esta línea situamos algunas de las más interesantes prácticas artísticas de la red.

3

Pensar la red

El arte propio de la red, el llamado net.art, no es un arte que limite el uso del medio a su carácter instrumental, es decir, no es un arte ubicado en Internet que existe independientemente de ella, sino más bien un arte que (des)ubica a la red. Gestado en su matriz, no traído de fuera. Un arte de metalenguajes donde se reflexiona sobre el carácter diferencial del medio (códigos que "hablan" sobre una sociedad en red).

Un arte propio y genuino de Internet que la cuestiona mientras también la inventa. No un arte de objetos, un arte donde la palabra (como teoría y como práctica artística) y las formas del acontecer de ésta ejemplifican uno de los caminos más iluminados y sugerentes en el deambular artístico contemporáneo.

Un arte de gramáticas sociales sobre Internet, que tiene en las nuevas formas de construcción de subjetividad, en las colectividades en red, en la mediación intersubjetiva, en los desmontajes de las esferas pública y privada, en la experimentación con la indeterminación y el no-sentido, algunos de los campos de acción e investigación más recurrentes en los discursos artísticos contemporáneos.

"Pensar Internet" y dejarse pensar por ella, eso hace el llamado "net.art" o arte de la red. Preguntarse sobre maneras distintas de acontecer y convivir en una sociedad en red, mirar con ojos de estreno aquello que se va

sedimentando en un mundo cada vez más mediado por la máquina. Pensar de manera diferente lo que parece unívoco, ser creativo ante lo que nos viene dado, sin aparente opción a réplica.

4 Lecturas del net.art

Más allá de la primera lectura del vínculo arte-Internet que nos habla del uso instrumental que los artistas y la institución-arte hacen del medio con intención divulgativa y comunicativa, observamos que el arte tiene en la red no sólo un medio de difusión sino un vivero de producción intelectual y emotiva definitorio de nuestra tiempo. El net.art se dibuja como signo de auto-reflexividad de la época que vivimos, y se posiciona en términos de resistencia, deconstructivos, cuestionando y proponiendo nuevas maneras de ser y relacionarnos, repensando también las estructuras físicas que hasta hace muy poco contenían a las obras de arte y se proclamaban mantenedoras de sus auras.



[Mark Napier. "The digital landfill"](#)

En este sentido, la red no puede ser entendida como un nuevo lienzo para pintar en código, tampoco mero soporte o espacio donde algo acontece, la red es también el acontecer mismo, escena y obra, representación. No olvidemos que la principal característica de la sociedad de la información es la transformación de los modelos de relación, y que la capacidad de interacción con el entorno, que nos ofrece la pertenencia a un mundo conectado, constituye un hecho sin precedentes en la historia del mundo civilizado.

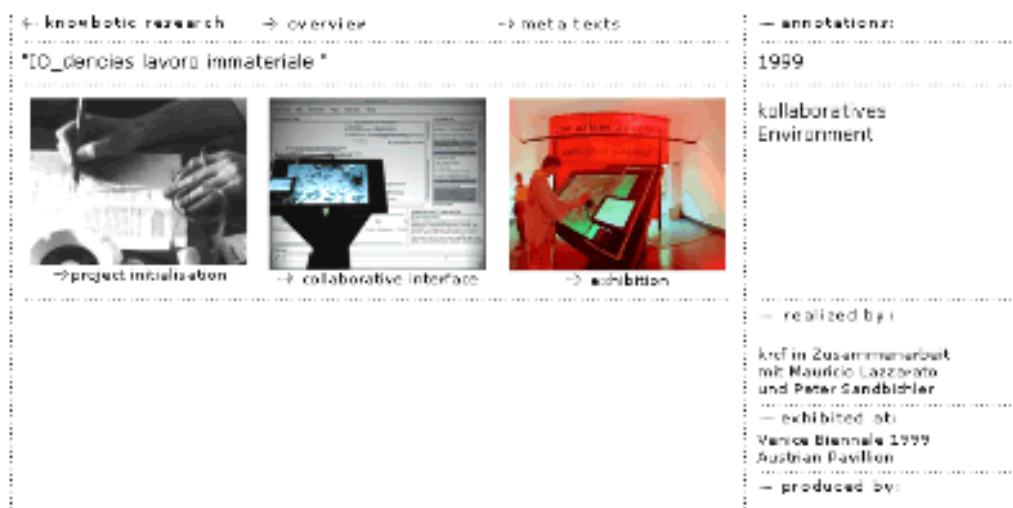
5 Habitar la tradición crítica y la contemporaneidad

El net.art habita un territorio de tradición crítica dentro del conglomerado social y el resto de prácticas artísticas del siglo XX, con las que se establece una relación de intercambio que refuerza su carácter abierto. Así pues, no estamos hablando de unas prácticas que rompen substancialmente con el pasado. Las nuevas prácticas artísticas de Internet, integradoras y porosas, se proclaman herederas del arte último y, de una manera o de otra, se siguen nutriendo de él. Así pues, pensar el net.art implica hacerlo dentro de los caminos abiertos por las vanguardias artísticas del último siglo.

Las prácticas artísticas de la red se verifican beneficiarias de los cambios suscitados por la pérdida del aura y la fácil "reproductibilidad" de las obras, por el cuestionamiento de la idea de original, de la idea de autor, por la crítica a la institución-arte y a los sistemas convencionales de exposición y distribución artística. Herederas también de las mismas contradicciones en su relación con el mercado.

Observamos, por ejemplo, que el compromiso epocal que lleva a muchos artistas a indagar y reivindicar el carácter temporal, móvil, público, multiplicable del arte de Internet y propio de las formas de distribución en red, cede cuando se sigue reivindicando una concepción objetual de arte como mercancía. Siempre hay fórmulas para buscar exclusividad en el arte, desde la rapidez con que se suplantán los objetos en serie y el "software",

hasta los accesos restringidos que convierten en privado lo público. Una de las muchas contradicciones intrínsecas del arte, con las que no sólo convive sino que forman parte de su propia definición.



[Knowbotic Research. "Io Lavoro Immateriale"](#)

No obstante, nos preguntamos cuáles son los aspectos diferenciales y genuinos del net.art, qué aportaciones significativas sugiere para el arte de nuestro tiempo. En esta línea, pensamos que uno de los rasgos en Internet es la disolución de los contextos espaciales fijos, tanto los de producción como los de recepción. Vemos como la máquina se configura como un nuevo lugar de encuentro y experimentación entre personas y arte. Allí, en ese lugar de colisión se conforma la interfaz y culmina uno de los viajes emprendidos por las prácticas artísticas del último siglo: la desmaterialización de la obra y la posibilidad de sacarla del "marco". Se desmonta la consideración y sacralización de los museos y recintos físicos como únicos legitimadores de la obra de arte. En este contexto, la máquina-interfaz se posiciona no sólo como territorio de recepción estética y producción artística, sino que además se convierte en instrumento de subjetivación, en rostro vacío donde se transfigura y experimenta la identidad.

Todas estas condiciones conforman unas prácticas artísticas que no se establecen como mecanismos de reproducción de la vida sino como medios de producción de nuevas formas de vida. Los cambios estructurales de las prácticas artísticas reivindican de esta manera una transformación paralela de las mismas instituciones que gestionan la distribución del arte. Pensemos que el arte que ha tenido, hasta hace poco, una preeminente función notarial de lo pasado, deja de dar testimonio y de acopiar objetos estáticos, representaciones, copias y repeticiones del mundo. Ahora, el arte produce experiencias, produce subjetividad y también colectividad. El arte se posiciona como instrumento potencialmente crítico y cuestionador de los medios y de las industrias culturales en cuyo seno acontece.

Por otra parte, si analizamos cuáles son los grandes retos, las problemáticas que perfilan los interrogantes de nuestro tiempo, en relación a las prácticas artísticas y a la transformación de su sentido en las sociedades actuales, advertimos que el net.art tiene mucho que aportar al respecto. Creemos que esos lances tienen que ver, de manera especial, con cuestiones relativas a la producción artística y a la recepción estética.

6 Producción artística en Internet

Nuevas gramáticas y nuevas narrativas caracterizadas por la producción de formas hipertextuales, interactivas, fragmentadas, colectivas. Formas que se nutren de los avances en el tratamiento y posproducción de la imagen digital y de la consolidación de una "imagen movimiento". Nuevas formas comunicativas que cuestionan los paradigmas de linealidad. Nuevas formas de producción, no estática, procesual. Una producción que, en muchos casos, tiene más de música y texto que de imagen, no sólo formalmente (por lo que de código-partitura tienen las obras) sino también metodológicamente (por cómo se dan en el tiempo).

Varias obras de net.art que ilustran e indagan en estas formas de producción. Pensemos en las obras de Lialina, una de las controvertidas pioneras del net.art. En "My boyfriend come back from the war" (www.teleportacia.org/war) se suscitan formas de narrar a través de marcos que se reproducen y subdividen a

golpe de ratón, hasta limitar al máximo los espacios para la comunicación (pensemos en un territorio donde casi todo es borde, frontera). A través del hipertexto la narración se fragmenta. Tocar los enlaces significa abocar la imagen a una división continua. El escenario se fracciona con la interacción hasta dificultar la visión del interior de los marcos, y configurarse una red de bordes que sugieren la comunicación en un contexto de guerra representado.

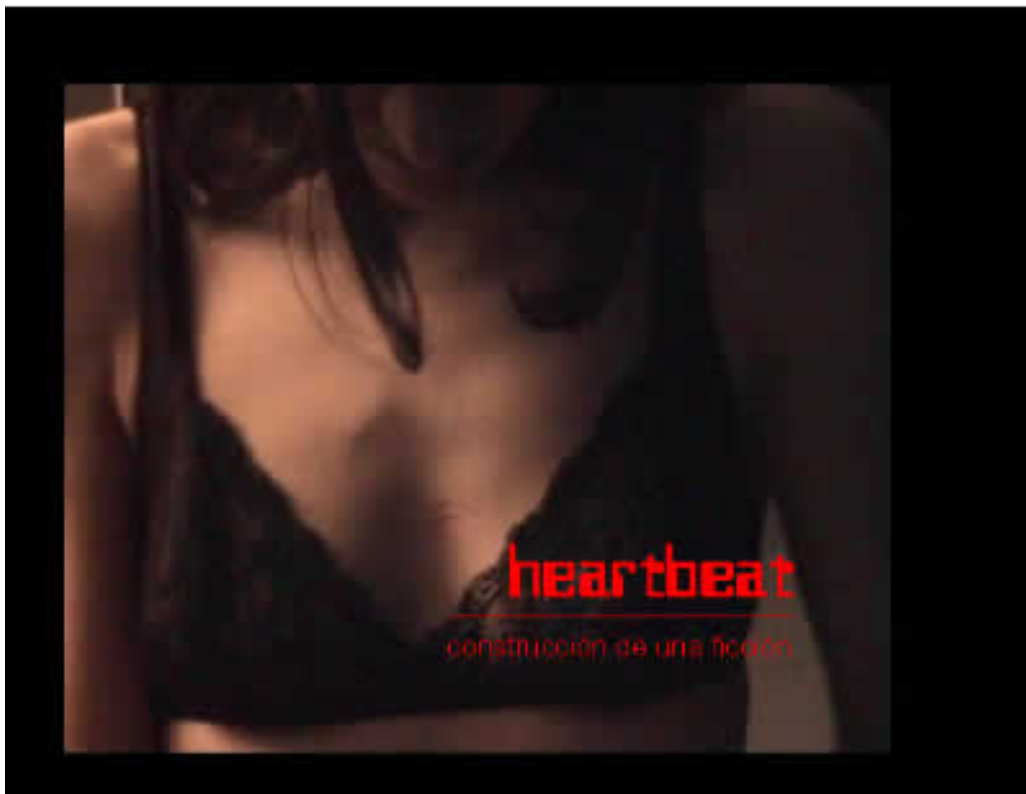


Olia Lialina. "My boyfriend come back from the war"

<http://www.teleportacia.org/war/>

Narratividad que también se cuestiona en los trabajos de Dora García. Pensemos por ejemplo en "Heartbeat" (<http://aleph-arts.org/art/heartbeat/>). Verdaderos poemas del hipertexto para cuya navegación precisamos de un ejercicio de cliqueado cardíaco, latidos, goteos de aforismos como versos esparcidos, insertos de frases cortas, procesos íntimos de comunicación a salto de ventanas que se anulan o se superponen, un lenguaje en proceso, una obra de lecturas rotas, rizomáticas.

Nuevas formas artísticas que reivindican el papel del espectador como productor y la creación colectiva. Formas de comunicación abiertas que giran en torno a la red en sus distintas posibilidades: "web", correo electrónico, protocolos de transferencia, listas de distribución... Pero que no se limitan a lo virtual, acontecen, en muchos casos, dentro y fuera de la red. Formas que nos acercan a Internet por puertas escondidas y reservadas. Formas que cambian la perspectiva, que cuestionan lo que comienza a establecerse como monopolio de las industrias de la informática, que explotan la convergencia para sugerir otras maneras de acercarnos a la información, de navegar por la red y de habitar el ciberespacio. Formas que visibilizan la estructura-máquina en la que se sustenta la "web".



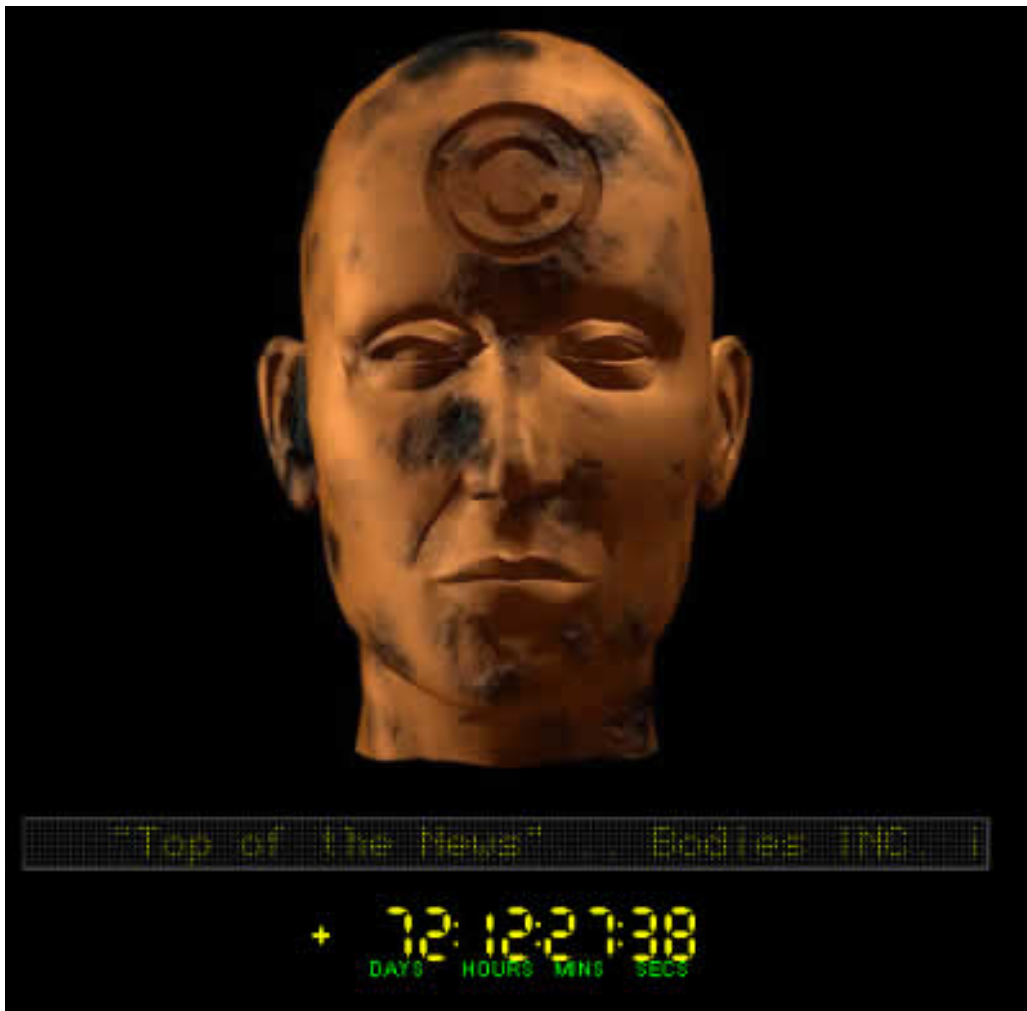
Dora Garcia. "Heartbeat"
<http://aleph-arts.org/art/heartbeat/>

Pensemos en los proyectos de JODI (www.jodi.org), o en el trabajo "FTP (File Transfer Protocol)" (<ftp://ftp.teleportacia.org>) de Lialina, donde accedemos a la red a través de los protocolos de transferencia y comunicación entre máquinas. O en el "Web Stalker" de I/O/D (aleph-arts.org/iod/) que nos permite navegar en un vehículo alternativo a los monopolizadores "Internet Explorer" y "Netscape Comunicator". Colarnos en la red por una puerta trasera, descubrir una estructura detrás del decorado, mirar con ojos de estreno, ser creativo, descubrir las fisuras por las que Internet nos captura, nos ubica, nos piensa.

7 Producción del sujeto en la red

Entre el vestido (pliegue) y el cuerpo, Deleuze identifica "un tercero": "son los elementos. Y ni siquiera hace falta recordar que el agua y sus ríos, el aire y sus nubes, la tierra y sus cavernas, la luz y sus fuegos son, en sí mismos, pliegues infinitos (...). Basta con considerar de qué modo la relación del vestido y del cuerpo va a ser ahora mediatizada, distendida, ampliada por los elementos".

La lógica binaria de la identidad queda subvertida en Internet. Liberación de cuerpo y búsqueda de la diversidad. La identidad como forma unitaria y sólida queda desmantelada con lo que esto supone para el reconocimiento de la "otredad", es decir, para la censura/identificación del "otro" en toda desviación de las normas sociales. En Internet la identidad no produce representaciones, son las representaciones las que producen identidad.



Victoria Vesna. "Bodies Incorporated"

<http://www.bodiesinc.ucla.edu>

El nivel semiótico de la cultura condicionada por lo corpóreo se libera en un movimiento rompedor de deconstrucción del yo. En esta línea, la identidad es repensada y definida más como pregunta que como respuesta. Internet como espacio del "otro", espacio donde se experimenta la diversidad y podemos desprendernos (aun temporalmente) del estigma de nuestro sexo, edad o raza, seres código, diálogos.

La posibilidad de crearnos de manera artificial un cuerpo y una personalidad a la carta (sujetos "posthumanos") e interactuar con ellos en una colectividad, es cuestionada en muchos trabajos de net.art, especialmente por muchas artistas que ven Internet como territorio donde experimentar nuevas formas de ser (menos opresoras que las que tradicionalmente las han reducido al cuerpo y marginado al espacio privado/doméstico).

Pensemos por ejemplo en Bodies INCorporated (<http://www.bodiesinc.ucla.edu>)

donde se invita al participante a que construya un cuerpo virtual fuera de lo definido en el mundo material, eligiendo tipos, tamaños y materiales, además de sexo, sexualidad y personalidad. El resultado (nuestro nuevo cuerpo) puede interactuar y situarse en tres ambientes distintos: LIMBO (donde irán los cuerpos sin uso, abandonados o descuidados), NECRÓPOLIS (donde se puede elegir una forma de morir para el nuevo cuerpo) y SHOWPLACE (donde los cuerpos pueden participar en foros de discusión e interactuar con otros).

Bodies INCorporated se concibe como espacio público en la "web" (aunque también en alguna ocasión ha emergido al espacio físico), trascendiendo el carácter lúdico e indagando en la problemática social relacionada con la dinámica de las comunidades en línea, así como las conexiones entre los entornos de redes y los espacios públicos físicos. Si a través de la máquina proyectamos nuestra identidad, en este caso, mediante injertos, plagios, intercambios, mediante la posibilidad de elegir sexo, sexualidad, personalidad, e interactuar con otros, también a través de la máquina cuestionamos un futuro (no de ciencia ficción) donde las tecnologías permitirán a niveles más cotidianos la utilización de cuerpos (interfaces) de usar y tirar. Hablaríamos entonces de estrategias de (auto)creación basadas en el injerto, en la re-contextualización de fragmentos, en el "copy-paste", maniobras que convierten la interfaz, como campo "maquínico" de mediación intersubjetiva, en un nuevo espacio

8

"Poscuerpo" e identidad / espacios del no sentido

"Regreso de mis tribus. Por ahora, soy hijo adoptivo de quince tribus, ni una más ni una menos. Y son mis tribus adoptivas, porque las quiero a todas más y mejor que si hubiera nacido en ellas"

Deleuze y Guattari, "Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia"

La idea de un "poscuerpo" nace de la ausencia del cuerpo en los nuevos procesos de comunicación e interrelación mediados por la máquina. También de la producción de identidades desmaterializadas a través de la interfaz.

Internet se convierte para todos en un espacio del pliegue, donde podemos inventarnos nuevas maneras de ser con pliegues (disfraces) que cubren, o mostrarnos de una manera más auténtica que la que descubrimos diariamente (obligados por el trabajo, la familia y el contexto) con pliegues de agua que revelen lo que somos mejor que la desnudez.



<http://www.terra.es/chat/>

Ni género, ni edad, ni raza, ni estatus. La red nos libera del cuerpo y de los atributos que restringen al individuo a un estereotipo determinado. Una o varias identidades por inventar. Una subjetividad "poscorpórea" que pregona una "imagen de la identidad escindida de la imagen del cuerpo". La tecnología, Internet, cambia la naturaleza del rostro. Así, la identidad "poscorpórea" puede ser entendida como una perspectiva argumentativa de una política no "esencialista", que reivindica identidades en proceso, donde la materia de nuestro cuerpo parece quedar atrás y aparece sólo como una "pantalla de protección-proyección".

"Chat", encuentro y conversación instantánea, ideal para los que quieran hablar con otras personas sin necesidad de estar cara a cara, sin despegarse del teclado, sin preocuparse ("a priori") por su aspecto físico. Para los que quieran inventarse un cuerpo, un género, una sexualidad, para los que quieran ser ellos mismos. No olvidemos que la especificidad respecto a otros dispositivos como el correo electrónico de la delimitación de un espacio de consentimiento del "no sentido", donde quien entra asume que accede a un espacio de ficción que, paradójicamente, puede ser más real que la propia realidad. En el "chat" lo que no se dice también circula como pacto implícito entre los conversadores en busca de la práctica seductora. En el "chat" se produce una desviación de aquello que nos aprisiona (lo matérico, el cuerpo) para converger en una lógica ritual.

El "chat" funciona como la risa, también como un narcótico, esconde los temores y envalentona a los individuos (quien no lleva a un "otro" dentro). Libera a los sujetos del miedo al que dirán. No importa nuestra cara, qué llevamos puesto, el color de nuestra piel, la edad, el acné, las arrugas. Prescindir del cuerpo es un alivio, nos permite fluir, dejarnos llevar y construirnos cada vez. Construirnos contextualmente, ser con el otro, ser en tanto que acontecemos. En el "chat" encontramos nociones estereotipadas del género, divergencia primera para caer en la convergencia de forjarnos una personalidad acorde con nuestros propósitos. Hacer y deshacer prótesis de identidad de nuestras vidas "outside".

El individuo, sin cuerpo propio, se vuelve apariencia pura, "construcción artificial donde se adhiere el deseo del otro". En esta apariencia, la simulación, la mentira potencial alcanza su mayor grado, se hace fuerte en el misterio y la duda, pulsiona la realidad y lo inventado, el cuerpo y el deseo. En un campo donde el sujeto desaparece y se maquilla un personaje. No importa quien eres, sólo que converses. Identidades como soplos, como insectos que viven el tiempo que dura una conversación.

Tal vez el "chat" sea uno de los dispositivos de Internet donde más se nos piensa. Protegidos por un avatar en el "chat" buscamos algo imprevisto, dejar nuestra voluntad en manos del mundo, de Internet, ponernos en el camino y esperar a que el mundo nos de una sorpresa, que el/la/lo que soñamos nos abra un privado. Lanzarnos a la indeterminación y a la seducción pura. Se trataría, parafraseando a Spinoza en boca de Baudrillard, de "transferir la voluntad al mundo", la responsabilidad de concebirnos en un espacio regido por el "pensamiento impersonal del otro".

Es precisamente esta búsqueda lo que engancha del "chat". La probabilidad de encontrar un destino sorprendente (ya), de seducir y ser seducido (rápido), de ampliar las posibilidades de ser sorprendidos por algo/alguien de una base de datos muy superior al número de nuestros vecinos de ciudad. Conocer a alguien que no sabes si existe, dejar que Internet nos piense, ponernos en manos de los hados. "Mientras actúa este destino, la probabilidad de cualquier acontecimiento, aunque no haya tenido lugar, jamás se agota. Y de ahí viene el acontecimiento de una vida, de esta gracia actual de coincidencias y nunca de un encadenamiento de las causa

9

Recepción estética en Internet

"El problema siempre es habitar el mundo, pero el hábitat de Stockhausen, el hábitat plástico de Dubuffet no dejan subsistir la diferencia de lo interior y de lo exterior, de lo privado y de lo público; identifican la variación y la trayectoria y doblan la monadología con una "nomadología". La música sigue siendo la casa, pero lo que ha cambiado es la organización de la casa y su naturaleza. Seguimos siendo leibnizianos, aunque ya no sean los acordes los que expresan nuestro mundo o nuestro texto."

Gilles Deleuze, "El

Pliegue"

Internet se conforma no sólo como espacio de producción sino también de exposición y presentación pública, ampliando el espacio físico a un territorio virtual donde acceder al arte. Esto supone no sólo la creación de nuevos lugares de exposición y nuevas formas de distribución, sino la crítica a los tradicionales lugares y formas de presentación, condicionados objetualmente a la obra como "única" y vinculada a un origen -a un "original"-.

Por otra parte, estaría el problema del público, como otro de los reguladores de la producción. La democratización de los medios, la autonomía de Internet, de sus formas de producción, distribución y recepción, permite una mayor y más diversa audiencia que, paralelamente, puede actuar como productora.

Otro de los desafíos del net.art, en la línea de la recepción estética y distribución artística, viene de la mano de los desmontajes de las esferas pública y privada. En una sociedad en red, la interfaz conforma nuestra nueva casa, las paredes son delimitadas por la máquina de procesamiento de datos. En este sentido, pensemos cómo el sistema de suministro de información mediado por máquinas cambia, en Internet se reconfiguran los espacios públicos y los espacios privados, unificando y democratizando el acceso a todo aquel que esté conectado,

independientemente de su ubicación geográfica y social.

Esta nueva configuración de las esferas pública y privada afecta de manera especial a las mujeres, como habitantes históricas de la esfera privada y doméstica. Las nuevas posibilidades de la máquina para traspasar la pared-pantalla hacia lo público han generado desde principios de los noventa una conciencia particularmente activa entre las artistas que trabajan en Internet, artistas y teóricas que indagan en los problemas que conlleva la tecnocultura. De manera especial, sus propuestas giran en torno a la exploración del espacio social y su construcción, a la identidad y la sexualidad en el ciberespacio, a la superación de todas aquellas formas de pensamiento, tradiciones y estereotipos que siguen alejando a la mujer de la tecnología y de sus productos culturales. Asimismo, critican el uso de la tecnología para la repetición de modelos de reclusión de la mujer al espacio doméstico y su perpetuación en la invisibilidad. De hecho, con el propósito de reivindicar la consideración pública, política y económica de esta posible repetición de modelos surge el “Ciberfeminismo”.

En esta línea, proponen una clara resistencia a todas aquellas consecuencias políticamente regresivas para la mujer, así como un análisis de la división del trabajo por géneros mantenida y alimentada desde estructuras hegemónicas. Con esta política de acción se pretende superar la idea de que feminismo y tecnología son una pareja forzada, así como reconocer en la tecnología un potencial relevante. Su impacto personal y político nos habla de nuevas oportunidades para la disidencia de la mujer respecto a los papeles asignados por la tradición.

Las prácticas artísticas que estas mujeres desarrollan en la misma red o en relación a ella trascienden al ámbito de lo social y político. Si recordamos lo afirmado por Braidotti, observamos que los más destacados pioneros, intérpretes iconoclastas de la crisis contemporánea, son activistas feministas que trabajan en el entorno de la cultura y los media, “mujeres que se dedican a la política de la parodia o a la repetición paródica”, bien a través de la práctica o de la teoría artística, caracterizadas, en cualquiera de los casos, por un uso habitual de la ironía y el ingenio como recurso crítico y reivindicativo.

10

De la creatividad en Internet

1.- Pensar la tecnología hoy en día nos obliga a representarla como una prolongación de lo humano. La estricta separación que históricamente ha existido entre lo técnico y lo creativo en las tecnologías de la información y la comunicación queda ya obsoleta. La nueva alianza entre el dominio de la creatividad y el de la técnica, antes segregados, genera, recordamos a

Braidotti, una nueva interpretación contemporánea de la reconstrucción “posthumanística” de una tecnocultura. En este sentido, la estética contemporánea de esta tecnocultura no sólo es comparable a su sofisticación tecnológica, sino que además se amplía y nutre de las industrias culturales trascendiendo los modos de producción artística y recepción estética, así como las formas de producción de la subjetividad.

2.- En todas partes faltan la mediación y la creatividad (se escucha todavía el eco de Beuys). En una época en la que resultan incontrolables las transformaciones de las estructuras familiares y sociales por la convivencia de distintas culturas y realidades en territorios tanto físicos como virtuales, en un tiempo donde la sociedad en red sugiere nuevas articulaciones de las esferas pública y privada, el arte del siglo XXI sugiere nuevas lecturas del individuo y de la convivencia, y vislumbra la necesidad de una mayor crítica social y una creatividad cotidiana. La cultura en red se esboza clave para el desarrollo de un pensamiento crítico sobre lo que podemos ser y hacer en el mundo contemporáneo. De ello nos hablan algunas de las más interesantes prácticas artísticas de Internet. Prácticas donde se experimenta la multiplicidad, la simulación y el anonimato, donde se habita la dificultad del ámbito digital, de la realidad contextual, las posibles formas de crear comunidad, de crear privacidad, la nueva domesticidad... la velocidad, la fragmentación, el plagio, la saturación, el azar.

3.- Necesitamos seguir reivindicando la creatividad, dentro y fuera del arte de Internet, en la vida cotidiana, cogida de la mano de la ironía y del humor. La creatividad siempre se torna compañera de viaje y de vida inmejorable, cuánto más en momentos de imaginación de una nueva forma de convivencia (conectados, multiplicados). La búsqueda, el juego, la imaginación (divergencia) y la voluntad de cambio, la espera de un destino sorprendente (convergencia) donde la probabilidad jamás se agote, donde sigamos creyendo en una tierra prometida, una “posmedia”, más allá de las pantallas, “algún lugar que no puedes ver pero que sabes que existe” ... “cuando falla esta gracia, entonces la historia se hace vieja y repetitiva, todas las posibilidades se confunden y la vida recae en una indiferenciación vegetal o animal categórica” .

