

Una historia del Arte de Internet.

Rachel Greene

El término "NET.ART" no es tanto una nueva acuñación lingüística como un accidente, el resultado de un fallo de software ocurrido en diciembre de 1995 durante la transmisión malograda de un e-mail anónimo enviado al artista esloveno Vuk Cosic. Entre el laberinto alfanumérico, Cosic encontró un término legible -"net.art"- que comenzó a utilizar para referirse al arte de la red y las comunicaciones. El término se difundió como un virus entre las comunidades de Internet interconectadas, y rápidamente fue asumido para describir una variedad de actividades cotidianas. El Net.art permitía que confluyesen e interactuaran comunicaciones y gráficos, e-mail, textos e imágenes; facilitando que los artistas, entusiastas y críticos de la tecnocultura intercambiaran ideas, y compartieran un interés común en el mantenimiento de un diálogo permanente.

Net.art significaba detournements en red, discurso a través de textos singulares e imágenes, definido todo ello más por los enlaces, e-mails e intercambios que por una estética "óptica". Lo que las imágenes de los proyectos de net.art aportan a estas páginas visto fuera de su espacio nativo de HTML, fuera de su cualidad de red, de su hábitat social, supone en relación al net.art el equivalente a ver los animales en los zoológicos.

Desde el principio los net.artistas han tenido grandes metas. Gran parte de la breve historia del net.art ha visto como sus practicantes han estado colaborando conscientemente en propósitos e ideales colectivos, aprovechando para ello las peculiaridades de Internet, la inmediatez y la inmaterialidad. El E-mail, la forma dominante de comunicación fuera y dentro de las comunidades del net.art, ha permitido a todo aquel que esté conectado la posibilidad de comunicarse dentro de un espacio de igualdad, donde se traspasan las fronteras internacionales, instantáneamente, cada día. Todo ello fue de gran importancia para los que durante la segunda mitad de los noventa han hablado sobre net.art. Construir una comunidad más igualitaria en la que el arte estuviera notoriamente presente en cada una de las actividades cotidianas era un ideal colectivo.

Entre 1994 y 1998, momento en que se formaron muchas de las comunidades orientadas al Arte, Internet permitió a los net.artistas trabajar y conversar al margen de las burocracias de los ámbitos institucionales, sin que ello les supusiera estar marginados o necesitados de dicha comunidad. La atmósfera online fue vivaz y gregaria, y en ella encontramos una temprana audiencia del net.art, que incluye a los suscriptores de listas de correo como Rhizome (www.rhizome.org), uno de los primeros sites dedicados al arte de los nuevos media; Syndicate (www.v2.nl/syndicate), una lista originada de la política y cultura de Europa del Este; y Nettime una plataforma orientada política y teóricamente que ha sido de gran trascendencia para los intelectuales de la tecnocultura.

Al igual que ya hicieran Surrealistas y Situacionistas, los net.artistas tuvieron desde el principio una gran afición a publicar manifiestos y suscitar polémicas – algo que fue posible en muchos casos gracias a publicaciones como las Series ZKP de Nettime (www.nettime.org/pub.html) y Read-me (en referencia a las instrucciones de ayuda para la instalación de software); una antología de escritos anunciados en el site más reciente se publicaron el año pasado como Readme! ASCII Culture and the Revenge of Knowledge (La Cultura y la Venganza del Conocimiento). Tal vez mucha de la energía proveniente del arte y las comunicaciones fue motivada por los importantes cambios políticos que tuvieron lugar en Europa a mediados de los 90, momento a partir del cual el net.art comenzó a tomar forma.

Aunque Internet ha llegado a ser recientemente controlado por las grandes compañías de comunicaciones americanas, no podemos olvidar que para Europa –especialmente Europa del Este- y Rusia Internet fue especialmente crucial en sus primeros años como entorno artístico (como también lo fuera para los ámbitos militar y académico como herramienta para las comunicaciones). El nacimiento y desarrollo de una "sociedad civil" (leer "post-Communist and neo-liberal") en Europa del Este a principios y mitad de los noventa fue caracterizado por una apertura de los media al pluralismo político. Por aquel entonces para los artistas europeos y los expertos en nuevos media, Internet tenía todavía cierto halo utópico. El Instituto Open Society de Georges Soros y otras ONG fundaron centros para el desarrollo de los media -tales como Ljudmila en Ljubljana, Slovenia, y Open Society, iniciativa donde Cosik todavía trabaja- también crearon programas educativos sobre software y ordenadores, haciendo relativamente fácil la labor de los entusiastas motivados por participar en el apasionante nuevo mundo de las comunicaciones internacionales. Mientras el comercio del Este se abrió al Oeste,

la tecnología y los centros de nuevos media a los que se habían adherido fueron utilizados con frecuencia como prueba fehaciente de la reforma cultural y política así como de la colaboración internacional.

En 1994, Internet estaba todavía poco explorada. Popularizada por páginas que contaban los hobbies e historias personales de sus pocos usuarios, publicitando empresas de tecnología o promocionando todo tipo de comunidades online, la Red se alejó del ascetismo de las paredes blancas de las galerías y de las pretenciosas ironías del Neo-Conceptualismo. De hecho, para la agotada y comercialmente explotada cultura del arte que triunfó en los ochenta y que cayó a principios de los 90, fue un descubrimiento cuando Internet comenzó a extenderse. Ya algunas personas vinculadas a las instituciones del mundo del arte se conectaron en ese momento.

En 1994 y 1995, pequeños grupos de intelectuales de izquierdas, virtuosos de la tecnología, algunos subversivos y artistas habían empezado a reunirse en puntos concretos de la red como The Thing, Echo, Nettime, y The Well. Las listas de correo y los BBS (Bulletin Board System -sistema de información mediante boletines electrónicos) supusieron algo más que estructuras de distribución y promoción: eran a la vez contenido y comunidad. Como la Factory de Andy Warhol, donde tanto las personas como los métodos de producción y distribución formaban parte del sentido del proyecto.

Entre los sites memorables de estos comienzos están äda'web, Irational.org y Jodi.org. äda'web comisariada por Benjamin Weil (recientemente nombrado comisario de Media Arts del Museo de Arte Moderno de San Francisco (ver Jana, p. 166) que ya estuvo activo en el mundo del arte antes de fundar äda con John Borthwick en 1994, y ya hizo un discurso de fundación para el arte basado en la web: Weil invitaba a artistas como Lawrence Weiner, Jenny Holzer, Julia Scher y Vivian Selbo a experimentar con las herramientas y el espacio de Internet, colaborando con productores y diseñadores de talento. äda'web tuvo un inusual destino Silicon Alley: al principio en 1997 fue adquirida por un proveedor local de contenidos llamado Digital Cities; después, a primeros de 1998, la nueva compañía fue comprada por AOL, que no acababa de entender el uso comercial de äda. Eventualmente, la plataforma encontró un hogar que se convertiría en permanente en el Walker Art Center (adaweb.walkerart.org)

Irational.org (nombre obviamente posicionado contra la lógica de la industria capitalista) fue creada por el analista de sistemas británico convertido en "anartista" Heath Bunting. Su primer trabajo en Internet, hecho en 1994, fue un proyecto llamado Kings Cross Phone-In. En él Bunting enviaba en una página Web y varias listas de correo los números de teléfono de 36 cabinas telefónicas que rodeaban la estación de trenes King Cross de Londres, invitando a la gente a llamar a esos teléfonos y decir algo a cualquier hora del día. Las llamadas crearon una intervención musical que interrumpía la rutina de este urbano lugar de transportes, haciendo posible que los viajeros que circulaban hacia la estación charlasen con extraños de cualquier parte del mundo que llamaban simplemente para decir hola. La funcionalidad del trabajo en red fue entendida al nivel de las amistosas llamadas de teléfono, y de cómo un espacio público podía ser reconfigurado sensitiva y socialmente. Desde 1994 el modus operandi de Bunting ha sido crear trabajos /eventos que requieren una baja tecnología y funcionan tan fácil y directamente como los graffiti: subversiones simples generadas por una convicción anarquista. Para los ciudadanos tiene algo de héroe popular.

Jodi.org también adquirió el grado de culto en el mundo del arte de los nuevos media. Una colaboración entre Dirk Paesman y Joan Heemskerk, Jodi.org se fundó después de que ambos pasaran dos años en San José, California, cerca de compañías como Netscape y Apple. El primer término del trabajo de jodi.org es la máquina, como afirma el eslogan hacker "Nosotros amamos tu ordenador". Cuando miras muchos de los proyectos de Jodi.org, puedes ver muestras del código HTML. Lo que normalmente se oculta en una página Web, la programación, pasa a formar parte del contenido visible en una sopa alfanumérica tan vasta que a menudo sorprende hasta a los más expertos informáticos. Normalmente, los proyectos de Jodi.org ofrecen oportunidades de interacción; en <http://404.jodi.org>, por ejemplo, se insta al visitante a indicar su entrada a través de las casillas de diálogo del site. Sin embargo lo que uno introduce será hackeado, y 404 expulsará a la pantalla la dirección IP del usuario. Jodi.org te habla a ti y a tu máquina en un lenguaje de red y hardware.

En 1996 estaba claro que las tecnologías de Internet se estaban convirtiendo a gran velocidad en un fenómeno económico y cultural de gran relevancia, y que la economía digital parecía ofrecer misteriosas y nuevas posibilidades, incluso para hacer hueco a los proveedores de contenidos.

En vista de que proyectos como äda'web estaban al margen de las publicaciones del arte, muchos se

preguntaban si Internet no podría facilitar alojamiento para los espacios alternativos y las publicaciones así como para la gente que los crea. Feed, STIM, Word, New York Online, Bianca's Smut Shack, äda'web, Suck, Rhizome, aleph –todos ellos fueron creados, publicitados y difundidos, invirtiendo muy poco dinero. Al principio se impulsaron principalmente por el entusiasmo y por la fuerte sensación de que el vertido de dinero que los capitalistas de empresa estaban dedicando a la red aseguraba el interés de los nuevos tipos de contenidos que estos sitios proporcionaban.

Entretanto los proyectos de base estaban explorando caminos diferentes para mantenerse económicamente, los net.artistas estaban yendo más lejos para definir sus movimientos. En Mayo de 1996, un grupo de net.artistas se reunió en Trieste, Italia, en una conferencia llamada Net.art Per Se. Notas de este encuentro están todavía disponibles en la red (www.ljudmila.org/naps), pero están mejor resumidas por la falsa página CNN.com publicada para conmemorar el evento (www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm). "El Net.Art Específico Se Declara Posible" resuena en el titular. Los enlaces a los proyectos de net.art desde entonces están envueltos en torpes titulares como "El Arte Sin Compromiso Social Es Imposible" y "Hoy No hay Más Afuera"

Más allá de la divertida parodia del filtro de las noticias ciber-corporativas de la CNN, la preocupación sobre la pronta colonización de Internet por la principal corriente de los media y el monstruo destructor empresarial cada vez era mayor. Paralelamente a Net.Art Per Se, el artista neoyorkino Paul Garrin comenzó Name.Space, un proyecto a partir del cual intentaba ampliar el conjunto limitado de componentes de la URL (.com, .net, .co, .uk, .edu, .org, .jp). La lógica de Name.Space (Nombre.Espacio) proponía que si hubiera un conjunto ampliable de los nombres para Websites, sería más difícil tanto para las corporaciones como para los individuos monopolizar las direcciones Web. Durante algún tiempo el proyecto de Garrin exigió un complicado proceso judicial con objeto de romper el monopolio nombre-dominio, y carecía de pretensión artística alguna. No obstante compartía con los trabajos contemporáneos del moscovita Alexei Shulgin y de Heath Bunting un interés por la organización literal del espacio público de la Red. Los proyectos de Shulgin y Bunting a partir de entonces– Link X (www.desk.nl) y Own, Be owned or Remain Invisible (Poseer, Ser poseído o Seguir Siendo Invisible) (www.irational.org/heath/_readme.html), respectivamente- demuestran que los nombres de dominios elegidos (e.g., www.artforum.com, www.love.com) contribuyen a definir cualitativamente Internet, pudiendo ser, no obstante, contextualizados y recuperados de maneras interesantes. Los proyectos 'hipertextuales' de estos artistas incorporaban textos personales sobre Internet, que dramatizaban la experiencia subjetiva (y desconcertante) de negociar un espacio altamente mercantilizado y particularmente público.

En 1997, el net.art estalló. Vieron la luz trabajos divertidos como 7-11 (una lista de e-mail, archivada como 7-11.org), Desktop Is (comisariada por Shulgin, www.easylife.org/desktop), Form Art (también comisariada por Shulgin, www.c3.hu/collection/form), Documenta Done (Vuk Cosik, www.ljudmila.org/~vuk/dx) y Easylife (dominio de Shulgin, www.shulgin.org), así como trabajos más serios tales como My Boyfriend Came Back From the War (My novio regresó de la guerra) de Olia Lialina (www.teleportacia.org/war) y el software rompedor del Web Stalker del colectivo I/O/D (www.backspace.org/iod/iod4Winupdates.html). Por aquel entonces, mujeres net.artistas empiezan a ocupar una posición más representativa en el candelero. Rachel Baker, Beth Striker, Josephine Bosma, Shu Lea Cheang, y las VNSMatrix son sólo algunas de las mujeres que estaban haciendo interesantes trabajos. Las VNSMatrix (leer "Venus") han sido destacadas precursoras para los net.artistas que exploran cuestiones feministas. Un grupo de mujeres australianas que viven en y alrededor de Adelaide, Australia. Las VNS publicaron su "Manifiesto Ciberfeminista" en 1991. Allí escribieron, por ejemplo: "nosotras somos el coño moderno/ la antirazón positiva/ inalquilables implacables impenetrables/ vemos arte con nuestro coño hacemos arte con nuestro coño/ creemos en la locura pasajera en la santidad y en la poesía/ somos el virus de los nuevos disturbios del mundo/ la ruptura de lo simbólico desde dentro/ saboteadoras de las grandes corrientes de papá / el clítoris es una línea directa a la matriz VNSMatrix" (sysx.org/vns/manifiesto.html).

Cheang, la realizadora de cine, después de Fresh Kill (1994) hizo una serie de websites ya en 1997 y 1998. En su proyecto Buy One Get One (Compra Uno Consigue Otro) (www.nticc.or.jp/HoME2), ahora parte de la colección del ICC, exploró la tecnología y el acceso en Asia, Africa, y Australia desde una posición que ella consideraba "Cibergranjera". La labor de la Cibergranja, en el proyecto de Cheang, consistía en hacer su vida fuera de una "caja digital doblable", supuestamente un ordenador portátil y algunos otros equipos que le permitían fijar sus encuentros en los servidores del ICC. También por aquel entonces Cheang fue invitada a producir la primera website del Guggenheim. Brandon (www.brandon.guggenheim.org), basada en la vida de Brandon Teena (objeto de la reciente película

"Boys Don't Cry"), fue desarrollada a lo largo de un año, y se presentó en 1997. Narrando la vida de mujeres biológicas que viven y aman como un hombre, brandon.guggenheim.org mantuvo el juego del género en red, con Cheang y su grupo de charla. Hubo también un componente off-line importante: un foro fue sostenido en el Theatre Anatomicum, un teatro holandés de performance new-media que en una ocasión utilizó cirugías experimentales del género en presos; otro (foro) sobre ciber-ley tuvo lugar en Harvard, resucitando un caso de "cyber-violación", ocurrido cuando un hombre fue sorprendido maquillado como una mujer en una íntima sala de estar.

Mientras que la mayoría de los participantes se enorgullecían de su relativa determinación como net.comunidad, el ciberfeminismo se convertía en un asunto de interés para unos pocos. Hubo chispas de conflicto cuando en junio de 1996 se envió el manifiesto de Anne de Haan "The vagina Is the Boss on the Internet" (La vagina Es el jefe de Internet) a Nettime. (El texto está archivado en www.rhizome.org/cgi/to.cgi?q=698). Los moderadores de la lista dijeron que aquellos que se interesaran por el feminismo llevaran la discusión a otra parte, a plataformas de mujeres como Old Boys Network (www.nettime.org/oldboys).

Una net.artista ("female"), la rusa Olya Lialina, siguió presentando trabajos especialmente atractivos, fuera de lo programado mucho de su "male" (hombre) se revela triunfador de premios y encargos regulares. My Boyfriend Came Back From the War, por ejemplo, es una narración fílmica de un romance predestinado. El trabajo de Lialina, que a menudo sugiere un interés por una belleza física y por aspectos personales propios de las relaciones románticas, diferenciándose de los trabajos de otros net.artistas, ha explorado en la época más reciente, indistintamente, documentos legales, cuestiones relativas a la distribución de arte, y sistemas de direccionamiento de los navegadores. Su proyecto "War" (Guerra), que hizo uso de una programación básica de "marcos", fue comentado por Lev Manovich, profesor de Historia del Arte en San Diego en la Universidad de California, en "Behind the Screen" (Detrás de la Pantalla), un perspicaz ensayo sobre muchas de las particulares influencias de los trabajos de los net.artistas rusos. Manovich sugiere que la herencia visual de la pantalla, el montaje paralelo, y los marcos son repensados en tiempos de "guerra". Los visitantes del site de Lialina son alentados a experimentar, creando marcos dentro de marcos así como nuevas combinaciones de texto e imagen. Podríamos argumentar que My Boyfriend Came Back From the War es una actualización de las teorías de Eisensteins sobre el montaje dentro de los límites del navegador Web.

Haciendo una descripción de 1997, uno puede pensar que prevaleció el formalismo, con proyectos como Desktop Is y Form Art que invitaban a los artistas a crear trabajos usando un conjunto definido de objetos o protocolos HTML. Desktop Is fue una muestra de net.art seminal. Su premisa era sencilla: los participantes se rendirían a las tentativas sobre la pantalla del escritorio de su CPU, que se convierte en lo que ves cuando reinicias tu ordenador y no funciona ninguna aplicación. Este es el punto de partida del usuario, el lugar donde la organización, la interfaz de la red, los atajos, y la descarga de páginas o imágenes podían residir. En su declaración curatorial Alexei Shulgin explica que el escritorio es un psicoanalista de usuarios, amistoso, la cara más cotidiana de los ordenadores, o quizás sólo la última cosa que uno ve antes de terminar una sesión. Las presentaciones nos hablan de 'un rango' desde las sutiles revelaciones personales (por ejemplo el icono de una carpeta titulado "bakerssexuality", como si en la sexualidad de Rachel Baker – solamente nosotros pudiéramos mirar dentro!) hasta los más deslumbrantes convenios de la iconografía del escritorio, como el propuesto por M@, es decir, Matt (el proyecto de Baker está alojado en www.irational.org/tm/desktop.gif y el de M@ en www.easylife.org/desktop/desktops/M@2.jpg).

Hubo también una serie de juegos de identidades ese año. Algunas -todavía-no identificadas son los pranksters que publicaron sus textos en Rhizome y Nettime bajo el nombre de los críticos Timothy Druckery y Peter Weibel, usando sus e-mails -robados-. (Sólo uno de esos textos sigue estando disponible: La revisión falsificada de Heath Bunting por el Artista que Reclama Ser Tim Druckerey, está archivada en Nettime en www.nettime.org/nettime.w3archive/199712/msg00036.html). Hubo también un ficticio Keiko Suzuki, que comenzó un nuevo servicio de lista, pidiendo prestado el nombre 7-11. En la red, las falsificaciones de la identidad son realmente fáciles de llevar a cabo y estas travesuras tiñen el ciberespacio de un aire juguetón y malicioso de impredecibilidad. 7-11 estuvo dedicado a lo irracional y excesivo. Operativamente trabajaba como una lista de gran volumen: la gente enviaba y leía varias veces al día. 7-11 era chatarra, e-mail art, confusión, bromas, indirectas, travesuras, notas de gente que confunde la lista con un servicio que ofrece todo tipo de ventajas a los grandes almacenes. Keiko Suzuki, se evaporó cuando la lista fue a menos, era probable que el avatar que compartió tantas bromas online, se cansara del típico discurso embriagador enviado a listas como Rhizome y Nettime.

No obstante el caso cumbre de identidades robadas fue sin duda la reproducción que el artista esloveno chico-malo Vuk Cosic hizo del site de la Documenta X, Documenta Done. Cosic, que recientemente ha hecho un brillante serie de la película ASCII (incluyendo Deep Throat (Garganta profunda) ien ASCII!), para copiar el site hizo uso de un programa robot fácilmente disponible, (o "bot"), en el momento en que la Documenta anunció que en breve sería quitada de la red. La Helena de Troya del mundo del arte off-line, el website de la Documenta X fue, en opinión de Cosic, demasiado institucional y pretencioso para arrasar, y mucho menos porque su desaparición fuera tratada ceremonialmente. Cosic, que fue definido por la prensa como un "hacker de Europa del Este", comentó en un principio que el site de la Documenta robado era su readymade y proclamó que los net.artistas eran "los hijos ideales de Duchamp".

Tal vez el trabajo artístico más ambicioso de 1997 vino del colectivo I/O/D, que presentó un navegador web. Cuando pregunté a Simon Pop miembro de I/O/D sobre la decisión de desarrollar software, él contestó, "intentamos difundir la idea de 'cultura como software' y romper con algunos de los tópicos de las corrientes de creadores de software. Cuando el sistema operativo comienza a ser descrito como un recurso natural, deben sonar las alarmas". Una herramienta de software para la red, Web Stalker lee HTML de manera distinta a los navegadores tradicionales como Netscape Navigator y Microsoft Internet Explorer. En vez de visualizar lo que pensaron los diseñadores y los productores para ser visto, Web Stalker proyecta los enlaces externos desde la página concreta de HTML. Simplemente ponga, el navegador de I/O/D localiza fuera del espacio entre las páginas Web. Desde la más amplia perspectiva el Web Stalker supuso una paradigmática rotación en el net.art: las páginas Web desaparecían de pronto, sus aplicaciones para la red se convertían en algo nuevo.

El movimiento fuera de las páginas Web continuó en 1998, mientras el software, el terrorismo, la radio, y la incipiente institucionalización del net.art se convertían en los puntos calientes de la investigación. Las páginas Web, si esperaban conseguir alguna atención en este clima, bajo la presión del aumento al que se vieron sometidas ese año llegaron a incluir contenidos altamente volátiles – como la revista electrónica Biotech Hobbyist de Heath Bunting y Natalie Jeremijenko, que ofrecía instrucciones de cómo clonar piel humana en casa, por ejemplo- o incluso a superarlos. El artista neoyorkino Mark Napier, por ejemplo, realizó dos piezas interesantes que destruyen y desfiguran respectivamente los objetos HTML. Sus Digital Landfill (www.potatoland.org/landfill) y Shredder (www.potatoland.org/shredder) utilizan los componentes de cualquier página Web y desde su código los reconfigura en un nuevo diseño (Shredder) o les añade una serie de nuevos componentes de otras páginas (Landfill). Estos trabajos son dinámicos y divertidos, un poco como muñecas voodoo para Websites: introduzca una URL y mire como se transforma el sitio elegido.

En 1998, el colectivo británico Mongrel versionó un producto de software gratuito llamado Heritage Gold (www.mongrel.org/uk/heritagegold). Partiendo del editor de imágenes Adobe Photoshop, Heritage Gold sustituye sus herramientas y comandos convencionales ("Enlarge" (agrande), "Flatten" (aplane)) por términos impregnados de carga racial y clasista ("Defina la casta", "pegue en la piel del anfitrión", "Rote la vista del mundo"). Graham Harwood, un miembro de Mongrel describe así las habilidades de esta pieza: "puedes inventar una nueva familia ... puedes hacer inmigración, repatriación". Los menús del programa permiten a los usuarios añadir, modificar, o reducir los niveles e inflexiones de las características de cada raza en sus propias imágenes, desde chinos a africanos, indios del este a caucasianos. La meta-belleza de Heritage Gold es su sinceridad como una herramienta de software implicada socialmente. Muy pocos de los instrumentos y materiales – incluyendo el software y los ordenadores- que trabajamos de manera cotidiana son explorados para revelar las líneas por las que reproducen, apoyan, o simplemente permiten la opresión social o las relaciones económicas.

El net.art produjo una sensación muy diferente en 1999, en cuanto un cierto sentido de popularidad y relevancia pendientes parecía autorizar el trabajo de los net.artistas. Basándose en Nueva York el artista Maciej Wisniewski diseñó Netomat (www.netomat.net), un proyecto que tanto para él como para el curator administrador Tamas Banovich supuso algo así como ir de compras alrededor de la industria. Con habilidad para uncir palabras e imágenes, a diferencia de los motores de búsqueda convencionales, que sólo devuelven páginas Web, el software de Netomat produce de manera obligada, algún buen collage. Varios artistas comenzaron a sacar partido a las posibilidades del comercio electrónico, tanto en el acceso a la oferta como en la construcción de sus propias galerías online, como han hecho Olia Lialina (art.teleportacia.org/art-ns4.html) y John Simon Jr. (www.numeral.com/everyicon.html). Wolfgang Staehle, Tamas Banovich, Maarie Ringler, Rachel Baker, y otros iluminados del net.art empezaron a recibir lo que ahora se ha convertido en un torrente

de invitaciones para hablar en seminarios y conferencias sobre Internet. Realmente, el net.art había adquirido bastante reconocimiento, si no prestigio, lo cual llegó con cierta sorpresa ya que en torno a la sexta parte de los premios dados a los artistas por Capital Creativo, una nueva fundación para las Artes, fue a parar a personas que trabajaban en proyectos de Internet. Y por supuesto este año el net.art no fue solamente incluido en la Bienal del Whitney, sino que además estuvo representado con una amplia variedad de proyectos, entre los que había trabajos de Fakeshop, Ben Benjamin, Annette Weintraub, Mark Amerika, Ken Goldberg, y ®TMark, entre otros.

Originalmente concebido como un campo social alternativo donde el arte y la vida diaria estaban fusionados, el net.art podía ahora parecer amenazado por su propio éxito- lo que supone, probablemente, la cesión de un grado por el hecho de haber llegado a un punto muerto, un espíritu anti-institucional que lo ha llevado más dentro si cabe del cerco institucional. Sin embargo la prodigiosa capacidad de Internet para presentar e inspirar trabajos artísticos "hacktivistas", politizados, no debiera ser desestimada. Y como la Red se mueve precipitadamente hacia la convergencia con la televisión, se reclaman urgentemente nuevas estrategias para maniobrar libremente, soberanamente, hacia un entorno total-media cada vez más factible. En su ensayo "El ABC del Tactical Media" (1997), David García, artista y activista de los media, y Geert Lovink, miembro del colectivo media holandés Adilkno y moderador de Nettime, describen elocuentemente los planteamientos que los más ambiciosos trabajadores culturales del net.art han adoptado y sobre los que continúan preguntándose: "¿De qué manera utilizamos -como consumidores- los textos y artefactos que nos rodean?". Encontrando su respuesta en La Práctica de la vida diaria (1974) de Michel de Certeau: "Tácticamente." "Eso es." García y Lovink continúan, "en los caminos más lejanos, creativos y rebeldes que fueron imaginados antes ... Una estética existencial. Una estética de furtivos, de engaños, interpretaciones, discursos, de paseos, de compras, de deseos. Bromas ingeniosas, donde el astuto del cazador, maniobra, situaciones polimórficas, descubrimientos divertidos, poéticos mejor que bélicos".

Original publicado como "WEB WORK A HISTORY OF INTERNET ART" en ARTFORUM International, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190.

[Traducción: Remedios Zafra]