
Art digital i de la postmodernitat: el net.art

PID_00251939

Joan Campàs Montaner

Temps mínim de dedicació recomanat: 13 hores



Índex

Introducció	5
1. Sobre el terme <i>net.art</i>	9
2. Els primers debats sobre l'artisticitat del <i>net.art</i>	12
3. Els trets distintius del primer <i>net.art</i>	14
4. El reconeixement institucional	16
5. Obres de <i>net.art</i>	19
5.1. Joachim Blank, Karl Heinz Jeron, Barbara Aselmeier i Armin Haase: <i>Handshake</i> (1993)	19
5.2. Heath Bunting: <i>King's Cross Phone In</i> (1994)	21
5.3. Douglas Davis: <i>The World's First Collaborative Sentence</i> (des del 1994)	24
5.4. Antoni Muntadas: <i>The File Room</i> (1994)	27
5.5. Heath Bunting: <i>Visitor's Guide to London</i> (1995)	34
5.6. Ken Goldberg: <i>Telegarden</i> (1995)	36
5.7. Margot Lovejoy: <i>Parthenia</i> (1995)	41
5.8. Judy Malloy: <i>LOveOne</i> (1995)	43
5.9. Amy Alexander: <i>Multi-cultural Recycler</i> (1996)	45
5.10. Olia Lialina: <i>My boyfriend came back from the war</i> (1996)	49
5.11. Floating Point Unit: <i>Body without Organs</i> (1996)	51
5.12. <i>Mouchette</i> (1996)	54
5.13. Mark Napier: <i>Distorted Barbie</i> (1996-1999)	57
5.14. Victoria Vesna: <i>Bodies INCorporated</i> (1996)	59
5.15. Susanne Berkenheger: <i>Zeit für die bombe</i> (1997)	61
5.16. Stanza (Steve Tanza): <i>The Central City</i> (1997-2005)	66
5.17. Daniel García Andújar: <i>Technologies to the People</i> (1997)	70
5.18. Shelley Jackson: <i>My body</i> (1997)	72
5.19. Jodi (Joan Heemskerck- Dirk Paesmans): <i>File not found 404</i> (1997)	74
5.20. Nicolas Frespech: <i>Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets</i> (1997)	81
5.21. Mark America: <i>Grammatron</i> (1997)	84
5.22. I/O/D (Matthew Fuller, Colin Green, Simon Pope): <i>The web stalker</i> (1997)	88
5.23. Alexei Shulgin: <i>Form</i> (1997)	89
5.24. Francesca da Rimini: <i>Dollspace</i> (1997)	90
5.25. Eva Wohl gemuth: <i>Bodyscan</i> (1997)	92

5.26. Jody Zellen: <i>Ghost City</i> (1997)	95
5.27. Heath Bunting: <i>_readme.htm/ (Own, Be Owned or Remain Invisible)</i> (1998)	97
5.28. Antoni Muntadas: <i>On translation</i> (1998)	99
5.29. Natalie Bookchin: <i>The Intruder</i> (1998)	110
5.30. Electronic Disturbance Theater: <i>FloodNet</i> (1998)	113
5.31. Mark Napier: <i>Shredder</i> (1998)	116
5.32. 0100101110101101.org: <i>Darko Maver</i> (1998)	118
5.33. Alexei Shulgin i Natalie Bookchin: <i>Introduction to net.art (1994-1999)</i> (1999)	120
5.34. Heath Bunting i Olia Lialina: <i>Identity Swap Database</i> (1999)	122
5.35. Igor Stromajer: <i>What was he thinking about? Berlin? Praha? Ljubljana? Skopje?</i> (2000)	124
5.36. Reynald Drouhin: <i>Om</i> (2001)	126
5.37. Caitlin Fisher: <i>These Waves of Girls</i> (2001)	127
5.38. Nicolas Clauss: <i>Legato</i> (2001)	133
5.39. Tina LaPorta: <i>voyeur_web</i> (2001)	136
5.40. Annette Weintraub: <i>The Mirror That Changes</i> (2001)	138
5.41. Blast Theory: <i>Can You See Me Now?</i> (2001-2003)	140
5.42. W. Bradford Paley: <i>TextArc</i> (2002)	142
5.43. Andrey Velikanov: <i>1.1.0.9 cause & effect</i> (2002)	144
5.44. Andy Deck: <i>Ceci n'est pas un mensonge</i> (2003)	147
6. A manera de resum	149
Bibliografia	157

Introducció

A mitjan de la dècada dels noranta del segle passat molts artistes van començar a fer d'Internet l'àmbit de recerca principal de les seves obres i el seu context d'actuació específic, i a considerar-lo un mitjà o espai nou en el qual intervenir i sobre el qual reflexionar creativament i crítica.

Les manifestacions de l'art d'Internet no s'han d'entendre com una obra exposada o distribuïda per Internet, sinó sobretot com un conjunt d'exploracions creatives i d'experimentacions crítiques de la xarxa mateixa i de les seves tecnologies. La intenció principal de les seves propostes ha estat la de promoure un pensament crític sobre Internet, sobre els seus codis (tant tècnics com culturals), els seus usos i les formes en què aquests se'ns imposen, en una clara oposició al que és promogut i generalitzat pels interessos econòmics i polítics que dominen a la xarxa.

Els primers artistes que van treballar en el context d'Internet van considerar-lo com un autèntic espai alternatiu, autònom, amb una extraordinària capacitat per contraposar-lo a les lògiques de les institucions gestores del món de l'art i com un camp ideal per al desenvolupament d'una pràctica artística radicalment immaterial, processual, col·laborativa, més vinculada a la producció de situacions i processos comunicatius particulars que a la generació concreta d'obres.

L'anàlisi de l'emergència de l'art d'Internet no pot desvincular-se de la paral·lela aparició de fòrums a Internet i de llistes de correu com *Syndicate* (<http://v2.nl/search?SearchableText=syndicate>) (1995), *Nettime*¹ (<http://www.nettime.org/>) (1995), *Rhizome* (<http://www.rhizome.org/>) (1996) o *7-11* (<http://rhizome.org/community/41165/>) (1997), entre moltes altres, que van fer possible un context d'interpretació crítica i col·lectiva sobre l'emergent cultura de la xarxa. També van exercir un gran paper algunes institucions com la Dia Art Foundation (EUA), Turbulence (EUA), Walker Art Center (EUA), Ars Electronica Center (Àustria), ZKM (Alemanya), Fondation Cartier (França), Stedelijk Museum (Països Baixos) o C3 (Hongria), que van actuar com a catalitzadors en el desenvolupament d'aquestes noves pràctiques artístiques, així com alguns espais en línia que els donaven a conèixer: *The Thing* (1991), *ada'web* (<http://adaweb.walkerart.org/>) (1994), *irational.org* (<http://www.irational.org/>) (1996) o *Aleph* (<https://www.net-art.org/aleph>) (1997).

⁽¹⁾Es tracta d'una llista que molts han considerat una reacció contra l'anomenada «ideologia californiana» representada per la revista *Wired*. Vegeu: Richard Barbrook i Andy Cameron (1996). «The Californian Ideology», *Science as Culture* (vol. 6, núm. 6, pàg. 44-72), http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califldeo_1.html i <http://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology>.

Al mateix temps que apareixien les primeres manifestacions artístiques d'Internet, es van anar creant una infinitat de termes, encunyats tant pels mateixos artistes com per la crítica internacional, per identificar aquestes emergents experimentacions creatives: *online art*, *net.art*, *net art* (sense punt), *net-art*, *Net-based art*, *Internet art*, *Internet based art*, *web art*, etc.

El terme *net.art* fou plantejat per Vuk Ćosić, i englobaria Alexei Shulgin, Jodi.org, Heath Bunting i Olia Lialiana, un grup identificat com el «net.art group»². Per tal de no limitar-se³ a aquest petit grup d'artistes europeus, hom sol preferir la forma *net art* (sense punt) per referir-se a totes aquelles obres en quals les tecnologies basades en xarxes de telecomunicació (no només Internet) són condició suficient i necessària per a la seva existència, i en les quals és imprescindible accedir a alguna d'aquestes xarxes per poder experimentar-les.

⁽²⁾Josephine Bosma, en un missatge a la llista *Nettime* el 30 de juliol de 1998 titulat «excerpt net.art article», identifica el terme *net.art* amb un grup d'artistes: «Net.art (el grup europeu format de manera informal inclou Alexei Shulgin, Olia Lialina, Rachel Baker, Vuk Ćosić, Heath Bunting, Jodi –que sempre han estat un sol subjecte artístic– i altres)» En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9807/msg00084.html>.

⁽³⁾Segons Raivo Kelomees, «l'anomenat grup *net.art* és extremadament petit, gairebé com una secta. Estan operant més com un grup d'artistes [...] i no poden pretendre ser els únics en aquest camp, ja que n'hi ha molts altres que també estan desenvolupant una estètica de la xarxa inservible i subversiva». Missatge enviat a la llista *Nettime* el 15 de febrer de 1998. En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9802/msg00078.html>.

Les definicions del terme *net.art* han estat moltes. Per a Andreas Brøgger «el net.art és art que tracta amb "la xarxa" i amb tot el que la xarxa consisteix [...] amb independència del mitjà»; Ćosić caracteritza el net.art com un procés específic de producció en xarxa de diàleg i idees⁴. Joachim Blank afirmava el 1996 que «el net.art funciona només a la xarxa i elegeix la xarxa o el "mite de la xarxa" com a tema», insistint en el caràcter del net.art com a activitat analítica de la mateixa xarxa, com art «de» la xarxa i que tracta o reflexiona «sobre» la xarxa. Amb el terme *art d'Internet* agruparem totes aquelles manifestacions de net.art en les quals l'accés a Internet resulta imprescindible per a l'experimentació o participació en l'obra. Les publicacions més recents fan servir la forma *Net-based art*⁵, o termes com ara *net-worked art*⁶ o *network-art*⁷.

Referències bibliogràfiques

- Andreas Bøgger** (2000). «Net art, web art, online art, net.art?». Afsnitp.dk on/off. En línia a: <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggernetart,we.html>.
- Joachim Blank** (1996). «What is net.art ;-)?». Ponència presentada al congrés «(History of) Mailart in Eastern Europe» celebrat al Staatliches Museum Schwerin el 1996. En línia a: <http://www.irational.org/cern/netart.txt>.

⁽⁴⁾Segons afirmava Ćosić, «Vaig a conferències. En realitat això és net.art. Es tracta d'una pràctica artística que té molt a veure amb la xarxa. Vas a una conferència. Coneixes un centenar de persones de fora. Això és xarxa. L'art no és tan sols fer un producte que després pot ser venut en un mercat artístic i apreciat per un pensador o mediador d'art. És també una *performance*. [...] Quan tens un bon diàleg, quan t'animes a respondre amb noves argumentacions, amb noves idees, això és per a mi creativitat, això és art. Quan es tracta d'aquest tipus de trobada, com va ser la de *Nettime*, això és net.art per a mi. El conjunt d'aquesta conferència es pot definir també com una peça de net.art, com una escultura. Una escultura de net.art, si tu vols». «Vuk Ćosić interview: net.art per se», entrevista realitzada per Josephine Bosma el 27 setembre del 1997. En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>.

⁽⁵⁾El terme *Net-based art* és el que prefereixen, per exemple, Dieter Daniels i Gunther Reisinger en la introducció al llibre *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art*. Berlin: Sternberg Press.

⁽⁶⁾Vegeu, per exemple, Craig J. Saper (2001). *Networked Art*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

⁽⁷⁾Vegeu, per exemple, Tom Corby (ed.) (2006). *Network art: practices and positions*. Nova York: Routledge.

1. Sobre el terme *net.art*

D'entrada ens cal diferenciar l'art que està a Internet, però pel qual la xarxa no és imprescindible per a la seva existència, de l'art creat en, de i per a la xarxa.

«L'art a la xarxa no és altra cosa que la documentació d'art que no ha estat creat a la xarxa, [...] i que, en termes de contingut, no estableix cap relació amb la xarxa. [...] L'art en la xarxa [net.art] funciona només a la xarxa i té la xarxa o el "netmyth" com a tema [...]. Un grup o una persona dissenya un sistema que pot ser expès per altres persones [...], els projectes de net.art, sense la participació de persones externes, són potser conceptes interessants, però no prenen la posició de creació col·lectiva a la xarxa.»

Joachim Blank (1996). «What is net.art ;-)?». Ponència presentada al congrés «(History of) Mailart in Eastern Europe» celebrat al Staatliches Museum Schwerin el 1996. En línia a: <http://www.irational.org/cern/netart.txt>.

A diferència, doncs, de l'art a la xarxa, l'art de la xarxa neix fruit de la suma de la telemàtica, la informàtica i l'art. El net.art inclouria, doncs, tota manifestació artística desenvolupada en una xarxa de telecomunicació d'ordinadors.

D'aquesta manera, per una banda tenim «l'art a la xarxa» (*art on the net*), que és l'art concebut en un altre mitjà (pintura, escultura, disseny, grafisme, etc.) que està a la xarxa per un mer procés de digitalització i al qual la xarxa li serveix únicament de mitjà de difusió o d'exhibició, i, per l'altra banda, «l'art de la xarxa» o net.art, que és el que utilitza la xarxa en ella mateixa i/o el seu contingut a qualsevol nivell, ja sigui tècnic, cultural o social, com a base de l'obra d'art. L'art de la xarxa se situaria en la dialèctica virtual/actual: és a l'actualització on té lloc l'acte creatiu, ja que a partir d'aquest moment entra en joc la subjectivitat de l'interactor mitjançant la seva interpretació.

Segons el plantejament de Pierre Lévy, podem establir una doble dicotomia entre virtual/actual i potencial/real. Virtualitat i actualitat serien dues maneres diferents de ser: el que és virtual no s'oposa al que és real sinó al que és actual. En la filosofia escolàstica, el que és virtual és allò que existeix en potència però no en acte. El que és virtual tendeix a actualitzar-se encara que no es concreti d'una manera efectiva o formal. L'arbre està virtualment present en la llavor. Així, cal distingir el que és possible i el que és virtual:

«El que és possible ja està constituït, però es manté als llimbs. El que és possible es realitzarà sense que res canviï en la seva determinació ni en la seva naturalesa. És un real fantasmagòric latent. El que és possible és idèntic al que és real, només li manca l'existència. La realització d'un possible no és una creació, en el sentit estricte d'aquest terme, ja que la creació també implica la producció innovadora d'una idea o d'una forma. Per tant, la diferència entre real i possible és purament lògica.»

Pierre Lévy (1999). *¿Qué es lo virtual?.* Barcelona: Paidós Ibérica (pàg. 17).

Els programes informàtics se situen en el binomi possible /real atès que aquests són possibles, predefinits, estàtics, ja constituïts. En canvi, la interacció humana-màquina correspon a la dialèctica del que és virtual i el que és actual, ja que es generen diverses forces i tendències que ja no ofereixen models prèviament definits sinó diferents interpretacions de la mateixa problemàtica.

Com va nèixer, tanmateix, aquest concepte? A mitjan de la dècada dels noranta, es va començar a fer servir el terme *net.art* per a designar els llenguatges artístics que es desenvolupaven a Internet. Seran els mateixos artistes els qui sentiran la necessitat d'un concepte que designi les diverses tipologies artístiques vinculades a la xarxa, i d'ells sorgirà l'explicació del seu origen. En el missatge «Net.Art - the origin», enviat per l'artista rus Alexei Shulgin a la llista *Nettime*, es descriu la història i l'anècdota de l'origen d'aquest concepte. Reproduïm el missatge:

```
[To: nettime-l@Desk.nl
Subject: nettime: Net.Art - the origin
From: alexei shulgin <easylife@hawk.glas.apc.org>
Date: Tue, 18 Mar 1997 01:05:08 +0300
Organization: moscow wwwart centre
References: <Pine.SUN.3.95.970308103406.11504C-100000@unix1.netaxs.com>]
```

«Penso que ja és hora de clarificar l'origen del terme “net.art”. En realitat és un “ready made”. Cap al desembre de 1995 Vuk Ćosić va rebre un missatge enviat per un *mailer* anònim. Per una incompatibilitat de software, el text era un abracadabra en ascii pràcticament il·legible. En l'únic fragment que tenia algun sentit s'hi veia una cosa com:

```
[...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]
```

Vuk va quedar molt impressionat: la mateixa xarxa li havia proporcionat un nom per a l'activitat en la que estava involucrat! I immediatament va començar a utilitzar aquest terme. Uns mesos més tard, va reenviar el misteriós missatge a Igor Markovic, que va arribar a descodificar-lo correctament. El text pertanyia a un manifest vague i controvertit en què l'autor culpava les institucions artístiques tradicionals de tots els pecats possibles i declarava la llibertat d'expressar-se i la independència per a l'artista a Internet. El fragment del text esmentat, tan estranyament convertit pel software de Vuk, deia (cito de memòria): [*]“All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...” , etc.

Així, doncs, el text no era massa interessant. Però el terme que indirectament va fer nèixer ja estava en ús. Demano disculpes als futurs historiadors del net.art, perquè ja no tenim aquest manifest. Es va perdre l'estiu passat, juntament amb altres dades importants, després d'una tràgica ruptura del disc dur de l'Igor. M'agrada molt aquesta estranya anècdota, perquè és una il·lustració perfecta del fet que el món on vivim és molt més ric que totes les nostres idees que tenim sobre ell.»

Igual com va fer Tristan Tzara amb el concepte de *dadà*, els primers net.artistes han elaborat aquesta llegenda sobre l'origen del concepte *net.art*, i, com el mot *dadà*, la paraula *net.art* és com un *ready-made* de Duchamp, un objecte trobat que és, alhora, una obra d'art i un manifest que defineix les pràctiques artístiques que vol designar. El mateix terme *net.art* reuneix alguns dels components que configuren el seu origen, el seu llenguatge específic i la seva temàtica. La separació amb un punt entre *net* i *art* és pròpia de la sintaxi dels dominis d'Internet; la procedència anònima del missatge original ens remet a la debi-

Referència bibliogràfica

Alexei Shulgin (1997). «Net.Art - the origin». *Nettime*. En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>.

litat de les identitats a la cultura de la xarxa; la troballa del terme per Vuk Ćosić el relaciona amb els errors de codificació que fan emergir el codi ASCII, cosa que fa visible la tecnologia amagada darrere la interfície d'usuari; la desaparició posterior del text original deguda a un altre problema informàtic fa palès el caràcter efímer de les creacions en un entorn tecnològic canviant, i els noms de Vuk Ćosić, Igor Markovic i Alexei Shulgin ens subratllen el caràcter perifèric del seu naixement geogràfic, amb artistes de l'Europa de l'Est com a protagonistes, en un context històric de final de la Guerra Freda.

2. Els primers debats sobre l'artisticitat del net.art

A partir de la trobada «Net.art per se» a Trieste el 1996 (on el terme *net.art* va ser utilitzat per primera vegada per Vuk Ćosić), podem anar seguint els debats i els punts d'interès dels net.artistes a través dels temes dels festivals de l'art electrònic. Prenem com a exemple el festival Ars Electronica, la trajectòria del qual, des de 1995, incorpora als seus continguts l'art d'Internet. El festival Ars Electronica celebrat a Linz (Àustria) és un dels pioners en l'àmbit del net.art. El 1995⁸ aquest festival va crear per primer cop la categoria *World Wide Web Sites* i va eliminar la de *Computer Graphics*, dedicada exclusivament a imatges estàtiques generades per ordinador. El jurat d'aquell 1995 no es va limitar només a la selecció de pàgines construïdes correctament, sinó a la discussió de les qüestions fonamentals de criteri aplicables als nous *media*, i va donar especial importància als llocs construïts a partir d'estructures narratives que només tenien sentit a la xarxa. El primer premi va ser per al projecte *Idea Futures* (<http://mason.gmu.edu/~rhanson/ideafutures.html>), fet pel físic de la universitat de Chicago Robin Hanson, el contingut artístic del qual no era evident, però presentava, segons el jurat, tots els criteris susceptibles de qualificar una obra com a «web»: «presència compartida, construcció i cohesió comunitària, potència metafòrica, creació d'entitats virtuals resistents», i es presentava com un «model d'autoorganització, de pensament col·lectiu i de tractament d'informació en temps real».

El 1994 s'havia celebrat a Venècia la primera trobada internacional *Nettime* amb l'objectiu de formular un discurs crític del mitjà. En aquest context va aparèixer el concepte de *crítica de xarxa* –*net.criticism* (<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/1/toc.html>)– que, fugint del pessimisme i de l'eufòria, proposava reflexionar de manera analítica sobre la influència de l'emergència de la xarxa, i es van voler formular categories estètiques i ètiques pertinents per al discurs dels nous mitjans i de la xarxa. Després d'aquesta reunió es va crear la llista de distribució *Nettime*, on s'hi van publicar els escrits dels seus membres, una selecció dels quals va ser recopilada i impresa per a posteriors reunions celebrades al llarg de 1996 (Amsterdam, Madrid, Budapest): són els volums coneguts com ZKP –ZK Proceedings–, dels quals se n'han publicat cinc volums. Altres iniciatives de *Nettime* davant la necessitat de generar un discurs crític ha estat la llista 7-11, que proclama la llibertat d'expressió i la lliure participació en les comunitats virtuals i que denuncia obertament el caràcter elitista que estava envaint la majoria de les llistes de discussió a Internet, censurades pels moderadors.

⁽⁸⁾Ars Electronica'95: Mythos Information: Welcome to the Wired World (aneu a la pàgina principal: <https://www.aec.at/news/en/> i feu cerques a «Archive»; el de 1995 es troba a http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_overview.asp?iPresentationYearFrom=1995).

Referència bibliogràfica

Josephine Bosma (1997, 27 setembre). «Vuk Ćosić interview: net.art per se». *Nettime*. En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>.

Referències bibliogràfiques

ZKP1: *The Next 5 Minutes*, Amsterdam, gener de 1996.
 ZKP2: *Cyberconf 5*, Madrid, juny de 1996.
 ZKP3: *Metaforum 3*, Budapest, octubre de 1996.
 ZKP3: *2.1*, Ljubljana, novembre de 1996.
 ZKP4: *The Beauty and the East*, Ljubljana, maig de 1997.
 ZKP5: *RedMe! ASCII Culture and the Revenge of Knowledge*.

La polèmica sobre si el net.art és un més dels nous mitjans o bé una nova forma d'art que trenca amb l'art tradicional, es polaritza al voltant de dos noms. Andreas Broeckmann inclou el net.art dins del que s'anomena *new media art* o *art dels nous mitjans*: aquest terme engloba aquelles iniciatives artístiques que utilitzen les noves tecnologies com ara robots, ordinadors, xarxes de comunicació, etc. Segons ell, el net.art no està separat d'altres formes artístiques ni requereix d'una estètica específica, i la confusió es deu al fet que els nous mitjans exigeixen unes condicions particulars de treball que generen uns efectes estètics característics. El net.art, doncs, hauria de ser definit amb i al costat de la cultura fora de línia. Per contra, Gerfried Stocker no considera el net.art com un subgènere de l'art mediàtic, sinó com una categoria independent. Segons ell, l'únic que comparteix amb l'art mediàtic és la tecnologia. Del mateix parer és Olia Lialina, que pensa que fins ara el net.art ha estat estudiat des d'una perspectiva externa, dins del context de l'art dels mitjans, i proposa la necessitat que sigui analitzat des de dins.

També Alexei Shulgin pensa que qualsevol classe de net.art ha de ser específicament diferenciat de les formes d'art tradicionals, on actualment l'art és entès com una màquina burocràtica social occidental. Atès que el net.art encara no forma part d'aquest entramat basat en la institucionalització i la comercialització, aquesta disciplina queda fora del concepte d'art tradicional. Roy Ascott comparteix l'opinió de Shulgin. Segons ell, el terme *art* està massa ancorat en conceptes tradicionals com les nocions d'*autor individual*, *espectador passiu*, *obra acabada*, etc. El terme *art* està obsolet, posseeix massa pes cultural i es relaciona amb un tipus d'expressió que no té a veure amb l'art telemàtic. Ell proposa «connectivisme» per a designar aquest nou tipus d'art basat en activitats col·lectives, en la interactivitat i en sistemes intel·ligents:

«[...] sentim que no podem seguir molt de temps havent de definir els nostres termes cada cop que comencem una conversa sobre art... Per tant, pot resultar útil evitar durant un cert temps, i mentre les circumstàncies ho permetin, parlar d'*art* i fer servir en el seu lloc el terme *connectivisme* quan parlem de la pràctica de l'art telemàtic. Qualsevol pràctica artística on estiguin implicats els sistemes d'intermediació informàtica i els mitjans de comunicació electrònics, qualsevol que sigui el seu àmbit, és per definició telemàtica, de manera que tots els artistes compromesos en aquest camp són connectivistes.»

Roy Ascott (1996). «El retorno a la naturaleza II». *ZEHAR. Arteleku-ko boletina* (núm. 31, pàg. 11) Guipuzkoako Foru Aldundia. Kultura eta Euskara Departamentua.

Josephine Bosma en l'article «It is a commercial? Nooo... is it spam? Nooo-it's net.art!», després de fer una breu anàlisi sobre la història i les aportacions artístiques del net.art, considera irrellevant preguntar-se per la necessitat de diferenciar-lo de la resta de l'art.

Referències bibliogràfiques

Andreas Broeckmann (1997, 1 de juny). «Towards an Aesthetics of Heterogenesis». En línia a: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/135485659700300207?journalCode=cona>.

Mark Tribe (1999, 9 setembre). «Interview with Gerfried Stocker». *Rhizome Digest*. En línia a: <http://archive.rhizome.org/exhibition/ars99/11.html>.

Olia Lialina (1998, 19 de gener). «cheap art». En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9801/msg00037.html>.

Referència bibliogràfica

Vuk Ćosić (1996, 17 de maig). «Who Drew the Line?». En línia a: <https://www.nettime.org/nettime/DOCS/1/theline.html>.

Referència bibliogràfica

Josephine Bosma (1998). «It is a commercial? Nooo... is it spam? Nooo- it's net.art!». *Mute 10* (pàg. 73-74). Londres. En línia a: <http://www.metamute.org/editorial/articles/it-commercial-nooo-%E2%80%A6-it-spam-%E2%80%A6-nooo-%E2%80%93-it-%E2%80%99s-net-art>.

3. Els trets distintius del primer net.art

Des dels primers moments, l'art d'Internet mostrava la seva vinculació amb alguns dels moviments d'avantguarda i neoavantguarda⁹ que havien proposat un profund replantejament i qüestionament de les formes de producció i experiència artístiques. El pioner net.art group publicava manifestos col·lectius, ironitzava sobre les institucions artístiques, es definia com «els fills ideals de Duchamp» i recuperava moltes de les propostes teòriques dutes a terme els anys trenta per autors com Bertolt Brecht o Walter Benjamin. També es fa palesa la seva proximitat amb bona part de les manifestacions i premisses de l'art conceptual¹⁰.

⁽⁹⁾Certament, el net.art va arrencar amb un aire totalment vinculat als dies «heroics» del cubisme o del dadà. No és estrany que Vuk Ćosić ens recordi que ell, Heath Bunting, Alexei Shulgin, Olya Lialina i Jodi tenien estudis veïns «com Picasso i Braque a París el 1907». Citat a «Interview with Vuk Ćosić» (entrevista realitzada per Tilman Baumgärtel), missatge enviat a la llista *Nettime*, 30 de juny de 1997. En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9706/msg00211.html>.

⁽¹⁰⁾Segons David Ross: «Entitats com Artmark i el Bureau of Inverse Technology semblen haver sorgit de l'art conceptual que va qüestionar i desafiar l'hegemonia de l'ordre institucional del món de l'art. Quant a això, podrien estar relacionades amb les iniciatives d'agitació i propaganda dels setanta com les de Guerrilla Art Action Group. O es podrien veure com hereves del treball d'artistes tan diversos com Daniel Spoerri, Christo, Chris Burden». Transcripció de la conferència de David Ross a la San Jose State University, el 2 de març de 1999. En línia a: <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>.

Si per a Lucy Lippard «la comunicació (però no la comunitat) i la distribució (però no l'accessibilitat) eren inherents a l'art conceptual», al net.art, per contra, els conceptes de comunicació i comunitat aniran sempre de la mà, així com els de distribució i accessibilitat.

Altres antecedents del net.art són el *mail-art* i el *computer art*, així com especialment les investigacions artístiques sobre els mitjans de telecomunicació de la dècada dels vuitanta del passat segle, que van obrir camins de col·laboració entre artistes, programadors i tècnics de múltiples disciplines¹¹.

⁽¹¹⁾Tilman Baumgärtel, per exemple, afirma que Robin Adrian «va fer net.art molt abans que el terme existís. En els últims anys setanta i principis dels vuitanta [...] va estar embolicat en esdeveniments artístics que feien ús de tecnologies de la comunicació modernes. Aquests projectes incloïen concerts telefònics, performances de fax i conferències mitjançant televisió de baix escombratge». Tilman Baumgärtel, «Interview with Robert Adrian», missatge enviat a la llista *Nettime*, 9 de juliol de 1997. En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9707/msg00023.html>.

La immaterialitat de les obres de net.art va posicionar aquest nou corrent artístic en contra de les restriccions dels espais d'exposició institucionals de museus i galeries. Els artistes que optaven per treballar a la xarxa reactivaven una problemàtica iniciada a mitjan de la dels seixanta, quan rere els termes *art*

Referència bibliogràfica

Lucy R. Lippard (2004). *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal (pàg. 20).

Referència bibliogràfica

Lucy R. Lippard (2004). *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal (pàg. 27).

conceptual o *art de la idea* molts havien somiat amb l'alliberament de l'art de «la tirania de l'estatut de la mercaderia i de l'orientació al mercat», com diu Lippard.

El caràcter immaterial de les noves creacions en línia i la seva resistència a una comercialització fàcil només eren, tanmateix, uns dels molts trets que caracteritzaven l'art d'Internet. Textos com *Introduction to net.art (1994-1999)* ressaltaven el caràcter col·laboratiu d'aquest tipus de pràctica artística (eren molt escassos els artistes que no treballaven en grup, associats amb programadors, enginyers informàtics, etc.), la prioritització de la comunicació sobre la representació, la seva immediatesa o la dissolució de les fronteres entre el que és privat i el que és públic. En el text «21 Distinctive Qualities of Net.Art» David Ross subratllarà, entre altres trets específics, el seu caràcter global, l'estar basat en una «economia de l'abundància» o la seva capacitat per actuar en un context (el de la xarxa) en el qual seria possible pensar en una relació d'igualtat «entre individus i grans entitats corporatives».

La característica més problemàtica del net.art serà la seva enorme volatilitat, vinculada a l'extrema obsolescència de les tecnologies de la xarxa, cosa que es fa especialment palesa en la caducitat dels navegadors d'Internet, que de tant en tant exigeixen la seva substitució per noves versions i actualitzacions. Per això, moltes de les obres del primer net.art han hagut de ser sotmeses ja, tot just quinze anys després de la seva creació, a profundes restauracions, re-escrivint codi o substituint els formats d'àudio o vídeo per altres de compatibles amb els actuals navegadors (Lurk, 2010). Les transformacions i avenços en el maquinari informàtic també han modificat dràsticament l'experiència de moltes d'aquelles primeres obres, sobretot la major resolució i el nou format de les pantalles dels ordinadors actuals, així com l'increment en la velocitat de connexió.

Una de les amenaces més grans per a la conservació de l'art d'Internet és l'alt cost que suposa la renovació periòdica dels dominis i de l'allotjament de les obres, inassumible any rere any per part de molts artistes. Per aquest motiu seria impensable la història del net.art sense l'existència de les col·leccions afavorides per alguns centres d'art i museus que allotgen obres en els seus propis servidors (la qual cosa és, sens dubte, la millor garantia de la seva futura accessibilitat) i que constitueixen imprescindibles iniciatives en la defensa d'una part fonamental del patrimoni artístic «immaterial» de la nostra època.

Referències bibliogràfiques

- Natalie Bookchin; Alexei Shulgin** (1999). *Introduction to net.art (1994-1999)*. En línia a: <http://www.easylife.org/net-art/>.
- David Ross** (1999). «21 Distinctive Qualities of Net.Art». En línia a: <http://www.usask.ca/art/digital/ross.html>.

Referència bibliogràfica

- Tabea Lurk** (2010). «On the Aging of Net Art Works». A: Markus Schwander; Reinhard Storz (ed.). *Owning Online Art - Selling and Collecting Net-based Artworks*. Basilea: The University of Applied Sciences Northwestern Switzerland, Academy of Art and Design.

4. El reconeixement institucional

Si bé les primeres manifestacions de l'art d'Internet van sorgir al voltant de 1994, moment en què el web va començar a ser un mitjà de masses a escala global, el seu autèntic reconeixement institucional a nivell internacional no es produirà, almenys, fins l'any 1997, malgrat que el 1995 començaren les ajudes del DIA Center de Nova York per al desenvolupament de projectes web i que el 1996 tingué lloc l'esmentada trobada de Trieste i es va fundar *Rhizome*. El fet definitiu fou la incorporació d'un conjunt d'obres de net.art a la Documenta X de Kassel de 1997¹².

⁽¹²⁾Les obres de net.art incloses a la Documenta X van ser: *Visitors Guide to London* (1994-1995) de Heath Bunting; *without addresses* (1997) de Joachim Blank i Karl Heinz Jeron; *unendlich, fast...* (1995) de Holger Friese; *I.o.s.t* (1997) de Hervé Graumann; *A Description of the Equator and Some Otherlands* (1997) de Felix Huber, Philip J. Pocock, Udo Noll i Florian Wenz; *jodi.org* (1994-1997); *Up to 625* (1997) de Matt Mullican; *On translation* (1997) d'Antoni Muntadas, i *Location Sculpture System* (1989-1997) d'Eva Wohlgenmuth i Andreas Baumann.

En els anys immediatament posteriors, l'interès d'institucions i centres artístics per promocionar el net.art anirà en augment, i entre 1998 i 1999 arribarà a la que probablement va ser la seva fase més àlgida. Així, el 1999 tindran lloc alguns dels esdeveniments més importants de la primera època de l'art d'Internet, com la mostra «net_condition», el llançament de la secció «Artbase» de *Rhizome* (una de les bases de dades d'obres concebudes per Internet més importants) o la presència de Vuk Ćosić com a representant d'Eslovènia a la Biennial de Venècia.

Si bé aquest procés de reconeixement del net.art com a part de l'actualitat de l'art contemporani semblava (erròniament) que donava per definitivament tancada la divisió entre *contemporary art* i *media art*, també suposava la culminació d'un procés d'institucionalització, de manera inchoerent amb aquest clar intent del net.art de ressituar l'activitat artística a l'exterior de l'esfera institucional pròpia del món de l'art. Probablement, la qüestió més important que van plantejar les primeres obres de net.art va ser fins a quin punt una determinada pràctica artística podria existir fora de les institucions artístiques¹³. La inclusió del net.art en les exposicions que conformen el discurs del «gran» art contemporani suposava inevitablement la seva «mort», en traïr el que per a molts eren els seus pressupostos crítics més essencials i valuosos¹⁴. Però, com ja afirmava Joan Heemskerck, del grup Jodi: «No crec que realment evitis el món de l'art fent coses a Internet»¹⁵.

⁽¹³⁾Com afirmava Heath Bunting: «Estar a la Documenta és molt problemàtic per a mi. Mai vaig voler ser aquí. [...] Ara les galeries s'estan oferint a fer coses amb mi. [...] Probablement no esdevindrà un artista comercial, perquè això afectaria la meua feina i allò que intento dir. Aquesta és una de les raons per les quals vull retirar-me d'aquest escenari». Citat per Tilman Baumgärtel a «Interview with Heath Bunting», missatge enviat a la llista *Nettime*, 20 d'agost de 1997. En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00098.html>.

⁽¹⁴⁾Segons ens recorda José Luis Brea: «Luther Blissett, el reconegut col·lectiu de crítics i activistes que operen sota aquesta denominació lliure, suggereix que és l'última forma artística de moda i que la seva fi seria justament el procés de comercialització i institucionalització en què es troba sotmès». José Luis Brea (2002). *La era postmedia. Acció comunicativa, pràctiques (post)artístiques y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca (pàg. 24).

⁽¹⁵⁾Joan Heemskerck, citat per Tilman Baumgärtel a «Interview with Jodi», missatge enviat a la llista *Nettime*, 31 d'agost de 1997. En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html>.

A més, la ideologia antimercat del net.art no era compartida per tots els artistes que començaven a treballar en aquest mitjà; van ser molt pocs els qui estaven radicalment en contra del sistema del mercat de l'art¹⁶. A mitjans dels noranta era massa evident que el mercat de l'art seria sempre capaç d'extreure valor comercial fins i tot dels actes i gestos artístics més immaterials pel seu gran poder per «monetitzar idees» (Slater, 2000). Malgrat aquests processos d'institucionalització del net.art, és clar que aquest «no va crear la seva pròpia economia»¹⁷

⁽¹⁶⁾Veure l'apartat «Artist's Statements» a: Markus Schwander; Reinhard Storz (ed.) (2010). *Owning Online Art - Selling and Collecting Netbased Artworks*. Basilea (pàg. 125-164).

⁽¹⁷⁾Shulgin, a més, afirmava que: «[...] només Jodi podien sobreviure com a artistes d'Internet gràcies al generós sistema de beques als Països Baixos». Brian Droitcour, «Interview with Alexei Shulgin», *Rhizome*, 19 de novembre del 2008. En línia a: <http://rhizome.org/editorial/2008/nov/19/interview-with-alexei-shulgin/>.

En els darrers anys del segle passat començaven a evidenciar-se alguns indicis de l'inici d'una segona fase o, almenys, la «mort» d'un dels subgèneres de l'art d'Internet més determinants: el net.art, és a dir, les creacions del net.art group o «aquesta estètica *low-tech* popularitzada per la llista de correu electrònic 7-11 i per artistes com Jodi», tal com el va definir Alexander R. Galloway. L'ample de banda esdevenia cada vegada més un element de major importància en les noves creacions¹⁸. La major capacitat de transmissió de dades feia possible que els artistes experimentessin amb gràfics i arxius d'imatge i vídeo impensables quan la major part de les connexions a Internet eren a través de mòdem telefònic i amb una escassíssima velocitat de transmissió. Aquesta disponibilitat de connexions d'alta velocitat suposaria un canvi radical en l'estètica que fins llavors havia caracteritzat les obres de net.art, concebudes per a ser experimentades amb connexions a Internet molt lentes¹⁹.

Referència bibliogràfica

Howard Slater (2000). «The Spoiled Ideals of Lost Situations - Some Notes on Political Conceptual Art». En línia a: http://www.manoafreeuniversity.org/projects/soundings/kompendium/pdfs/slater_spoiledideals.pdf.

Referència bibliogràfica

Alexander R. Galloway (2004). *Protocol: how control exists after decentralization*. Cambridge: MIT Press (pàg. 211).

⁽¹⁸⁾Segons Lev Manovich: «[...] a mitjans dels anys noranta, el net.art depenia del simple HTML que corria bé tant en connexions ràpides com lentes i això va permetre una activa participació dels artistes de l'Est. Però la subsegüent colonització del web pels formats multimèdia (Flash, Shockwave, QuickTime i altres) va restaurar l'estructura de poder tradicional Oest / Est. Ara el web art requereix connexions ràpides tant per als artistes com per a les audiències. Amb les seves lentes connexions, l'Est està fora del joc. La Utopia s'ha acabat, benvinguts a l'Imperi». Lev Manovich, «Generation Flash». En línia a: http://manovich.net/content/04-projects/038-generation-flash/35_article_2002.pdf.

⁽¹⁹⁾Per exemple, per a Alexander R. Galloway: «[el] net.art [...] era el producte d'una limitació: poc ample de banda. Net.art és poc ample de banda arreu. Ho veiem en l'*ASCII art*, *form art*, conceptualisme HTML [...]. Quan els ordinadors i l'ample de banda milloren, la primera realitat física que va governar l'espai estètic del net.art comença a desaparèixer». Alex R. Galloway. «net.art Year in Review: State of net.art 99». En línia a: <http://switch.sjsu.edu/archive/web/v5n3/D-1.html>.

Manovich va assenyalar el 2001 l'emergència d'una «generació Flash» substituïda de la que havia protagonitzat l'anomenat «període heroic»²⁰, «pioner» de l'art d'Internet liderat pel net.art group (Daniels i Reisinger). Però per a d'altres, la popularització de la banda ampla o l'arribada de les tecnologies Flash i Shockwave no eren raó suficient per parlar de la fi d'una «primera època» de l'art d'Internet. Sembla, però, que el canvi es va produir al voltant de 2003, quan després de la crisi de les «punt com» es va instaurar el nou model basat en les xarxes socials i en els principis de participació col·lectiva i oberta. Aleshores es pot parlar d'una segona «fase» o «període» de l'art d'Internet (per a Alexei Shulgin la fi del net.art esdevindria amb l'arribada de la Web 2.0 i «de tot el que va suposar»²¹).

⁽²⁰⁾Vegeu la mostra «Miniatures of the heroic period» (1998), una selecció comissariada per la galeria Art.Teleportacia d'Olia Lialina (<http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/>). Els artistes participants en aquesta mostra eren Alexei Shulgin, Heath Bunting, Jodi, Vuk Ćosić i Olia Lialina.

⁽²¹⁾Segons Alexei Shulgin, «el net.art va desaparèixer simplement perquè Internet va evolucionar. Tan aviat com una gran quantitat de gent va obtenir accés a Internet, el net.art va perdre el seu sentit. Es va dissoldre en una massa de blocs i plataformes. Es podria dir que el net.art va inventar i va investigar mètodes i tecnologies emprades a la web 2.0» «Interview with Alexei Shulgin», entrevista realitzada per Brian Droitcour a *Rhizome* el 19 de novembre de 2008. En línia a: <http://rhizome.org/editorial/2008/nov/19/interview-with-alexei-shulgin>.

Referències bibliogràfiques

Lev Manovich (2002). «Generation Flash». En línia a: http://manovich.net/content/04-projects/038-generation-flash/35_article_2002.pdf.

Dieter Daniels; Gunther Reisinger (2009). *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based*.

5. Obres de net.art

Es pot estudiar el desenvolupament del net.art des d'una perspectiva històrica fent servir com a base els textos de Roberta Bosco i Stefano Caldana del monogràfic *Arte.red* d'*El País* (<https://arteedadsilicio.com/arte-red/>), que han constituït també el nostre punt de partida.

5.1. Joachim Blank, Karl Heinz Jeron, Barbara Aselmeier i Armin Haase: *Handshake* (1993)

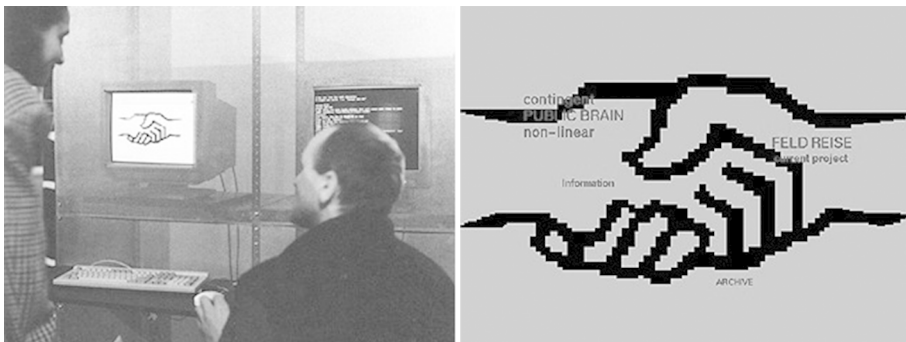
Handshake: <http://www.blankjeron.com/sero/Handshake-Feldreise/>.



Font: http://old.joachimblank.com/past/works9304.php?action=originalbild&pfad=Handshake&bild=handshake1_94.jpg.



Font: http://old.joachimblank.com/past/works9304.php?action=originalbild&pfad=Handshake&bild=handshake2_94.jpg.



Handshake, »Handshake«, 1993 – 1994: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/handshake/bilder/2/>.

Si el rebuig del món de l'art tradicional va ser un dels orígens del desig d'alguns artistes de buscar alternatives en els modes de creació basats en la web, una altre va ser la naturalesa evolutiva del vocabulari dels estàndards d'ús o protocols d'Internet. A la xarxa, el desenvolupament, el fet de compartir informacions i la comunicació sempre s'han fet de manera globalment informal –probablement perquè es tracta d'una eina que va ser utilitzada d'entrada i sobretot pel món universitari. El vocabulari d'Internet està doncs lligat a aquest món, és de naturalesa amigable i sociable, i està en constant evolució. No és estrany que s'hagi anomenat «encaixada de mans» –o *handshake*– al procés sorollós que té lloc quan interactuen dos mòdems i ajusten les seves taxes de transmissió i altres paràmetres d'intercanvi. El 1993, els artistes alemanys Joachim Blank (1965), Karl Heinz Jeron (1962), Bàrbara Aselmeier i Armin Haase van crear un projecte web titulat, precisament, *Handshake*.

Va ser un dels primers projectes de comunicació a Alemanya que va utilitzar la xarxa d'Internet. Realitzada com a instal·lació interactiva, va crear una interfície entre la xarxa i el món físic. Experiments de comunicació i percepció

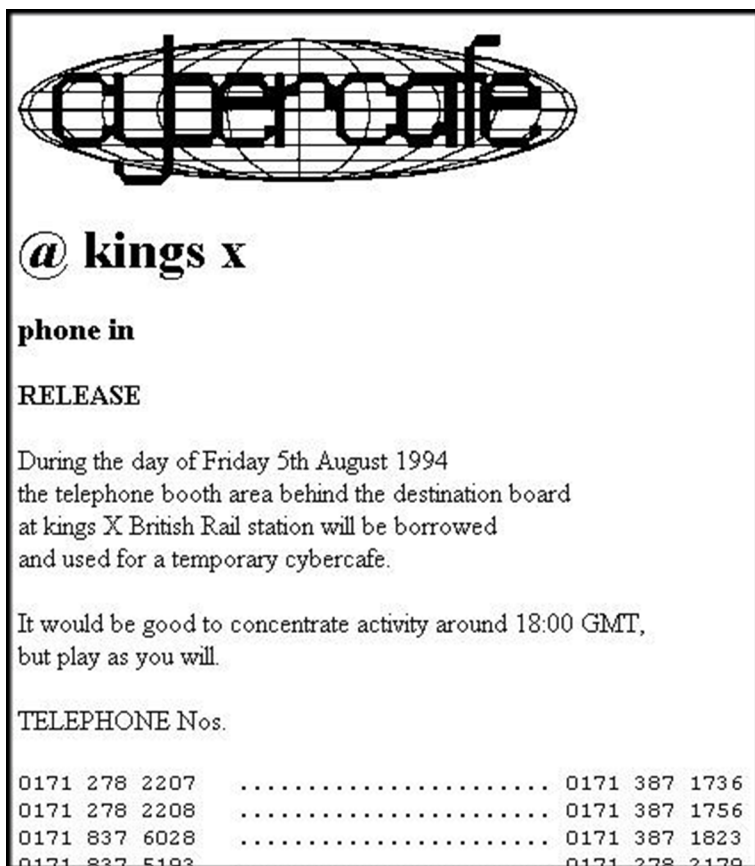
preparats sobre bases textuais, visuals i auditives, van assenyalar particularitats culturals i similars entre els participants. L'encaixada de mans es va veure com un procés continu amb la intenció d'observar patrons de comportament de persones i màquines a la xarxa.

Aquesta obra bàsica, tant des del punt de vista visual com organitzatiu, presenta un petit inventari d'imatges *low-fi* organitzades en diverses categories titulades «Test de Rorschach», «Símbols i interpretació» o «Vida i treball a l'Europa de l'Est». Mitjançant la combinació d'un contingut generat pels usuaris i una reflexió sobre la societat, l'art conceptual i els nous mitjans, així com un reconeixement de la imperfecció del seu propi context artístic, els creadors d'aquesta obra s'inscriuen en la història de l'art i anuncien els espais socials i les futures plataformes d'art en línia com *The Thing* i *Rhizome*. A més, a la llum dels debats posteriors que tindran lloc en la web i per correu electrònic sobre el paper cultural d'Internet, és possible dir que *Handshake* també va anunciar la tendència de l'art d'Internet a la reflexivitat.

Handshake posseeix una qualitat compartida per alguns dels primers projectes web: la capacitat de fer fusionar obra, discurs i reflexivitat. Les obres d'aquest tipus evoquen una ètica propera al minimalisme, que considera el procés més important que el producte i tracta els objectes (en aquest cas, el lloc web) com a «residus».

5.2. Heath Bunting: *King's Cross Phone In* (1994)

King's Cross Phone In: <http://www.irational.org/cybercafe/xrel.html>.



«King's Cross Phone-In»: <http://artelectronicmedia.com/artwork/kings-cross-phone-in>.

Ulrike Bucher; Maro Finka (ed.) (2008). *The Electronic City*. Berlin: Berliner Wissenschafts-Verlag (pàg. 32).

«King's Cross Phone-In, EduEDA»: http://www.edueda.net/index.php?title=King%27s_cross_phone-in.

«King's Cross Phone-In»:
https://wikivisually.com/wiki/Heath_Bunting#King's_Cross_Phone-In.

«Heath Bunting»: https://en.wikipedia.org/wiki/Heath_Bunting.

Aquest projecte consisteix a intervenir telèfons públics ubicats a l'estació de trens de King's Cross a Londres. Bunting va designar hora i data (divendres 5 d'agost) perquè els telèfons comencessin a sonar, irrompent en la rutina del lloc, aconseguint que els que contestessin el telèfon poguessin comunicar-se amb persones de tot el món. D'aquesta manera Bunting aconseguia configurar l'espai públic de manera aural i social.

Bunting suggeria als participants un seguit de combinacions: telefonar a un o diversos números i deixar sonar una estona el telèfon, anar a l'estació i observar la reacció dels vianants, parlar amb un desconegut...

Es tractava d'una hipòtesi sobre la intersecció de diversos sistemes de comunicació: telèfon, internet, xarxa ferroviària... Bunting demostrava com era possible desenvolupar noves formes de sociabilitat a distància, utilitzava la web per transformar la molt freqüentada estació de King's Cross en un lloc de socialització i diversió.

El professor Michael Shanks, de la Universitat de Stanford, descrivia així el projecte: «L'estació de tren es va transformar en una plataforma d'art i va sorprendre els viatgers i treballadors de la zona, que es van convertir en públic». El treball de Bunting s'ha comparat amb el treball d'Allan Kaprow, un dels pioners en l'art de la *performance*.

El to directe i sec de les instruccions que dona Heath Bunting al lloc web de *King's Cross Phone In* desdii la importància d'allò que l'artista ens proposa revelar: la pàgina web pot obrir-se a l'espai públic i donar lloc al joc, a la subversió i a la intervenció artística. En una simple pàgina web, Bunting posava la llista en caràcters negres sobre fons blanc de tots els números de les cabines telefòniques situades a l'estació londinenca de King's Cross i els seus entorns immediats, després indicava la data i l'hora a la qual calia trucar a aquests números. Bunting va orquestrar d'aquesta manera una partitura musical telefònica en un dels llocs públics més transitats de Londres. La naturalesa lúdica i participativa d'aquesta obra –naturalesa a la qual els primers artistes de la xarxa atribuïen una gran importància– afegia igualment l'interès que les diverses avantguardes del segle XX donaven a la noció de participació activa dels espectadors. Aquest projecte, que va provocar la interrupció del flux continu dels vianants en l'estació i les proximitats, utilitzava la web per incitar els usuaris de tot el món a fer trucades telefòniques amicals i provocar trobades fortuïtes en un no-lloc *a priori* poc propici per a això. Aquest projecte web, un dels primers de Bunting, presentava alguns elements que hom retrobarà en la majoria de les seves obres posteriors: un disseny gràfic minimalista o rudimentari, una invitació a l'acció directa i una barreja de gèneres (art públic, *hacking* i cultura de carrer).

King's Cross Phone neix de la voluntat de Bunting de «posar l'alta tecnologia al nivell del carrer». Bunting no només va fer descobrir als empleats i usuaris d'aquesta estació que Internet podia ser una plataforma artística, sinó que la seva obra recorda la dels situacionistes que feien servir l'estratègia de capgirar elements existents amb la finalitat de generar noves formes més radicals. Bunting sembla seguir aquesta tàctica al peu de la lletra: els «objectes» quotidians utilitzats a *King's Cross Phone In* –telèfons públics, timbres i pàgina web– mantenen les seves qualitats ordinàries però modifiquen, per la manera com són utilitzats, el tenor d'un lloc i d'un temps donat. Encara que es pugui pensar que Bunting no fa més que manllevar els camins marcats per artistes

de generacions anteriors, aquesta obra, que proposa una *performance* de tipus col·laboratiu, difereix de les dels seus predecessors perquè palesa la capacitat de la xarxa per dur a terme accions internacionals i *performances* col·lectives.

5.3. Douglas Davis: *The World's First Collaborative Sentence* (des del 1994)

The World's First Collaborative Sentence: <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>.

Welcome to the World's First Collaborative Sentence:

I DID NOT FEEL SEPARATED I FELT VERY CLOSE EVEN THOUGH WE WERE THOUSANDS OF MILES HOW ARE YOU THIS IS DURBAN WE FEEL WE ARE A PART OF THE WORLD AT LAST IN THE PALACE GREETINGS HERE I AM IN THE GALLERY LOOKING AT THIS BIG PENCIL I AM LAUGHING COGITO I ring let herethereverywhereGUMBOGUMBOhellholeI DON'T KNOW WHAT TO SAY A LITTLE LEARNING ME GET OFF MY BACK SCRATCH MY ASS DOUGLAS HOW ARE YOU? FAR AWAY YET FREE DON'T RELATIONS BETWEEN FIRST COUSINS ARE FORBIDDEN THE MOON BRIGHTENS THE BATTLE CAMP MUCH YOU MAKE ME FEEL LIKE A QUEEN I SEND GREETINGS FROM FRANKFURT GOD BLESS AM GOOD TO PROHIBIT BE GOOD IT IS THE TIME TO BE GOOD I LOVE EVERYBODY I HATE EVERYBODY QUARTER THROUGH THE DOORWAY OF THE PARENTS IN LAW CALL ME RIGHT NOW TO SAVE THE BEAUTIFUL YOU ARE STOP DYING WORLD HERE IN THE BRONX WE HATE THE POLICE GIVE ME Y THINK IN BASEL WE UNDERSTAND AND APPRECIATE YOUR WORK KEEP GOING WE ARE BEHIND WHEN FAR TO THE HEALTH OF DON CESARE'S WOMAN AU REVOIR MONS ENFANTS RED RED REI BLUE I AM SO BLUE I SAW A MAN HE HELD A STICK OUT TO ME I HOLD THIS STICK OUT TO YOU MOSCOW AGAIN DOUGLAS er mirror miroir mirage THE BUSHES TWITCHED AGAIN THE STICK BEGAN SATAN MAKING LOVE TO AN ANGEL IS THIS WHAT DROVE HIM INTO HELL WELL THis thing of of w sound so *disgusting and arty* who do think we are

james joyce's greatgrandchildren

«Douglas Davis, The World's First Collaborative Sentence»: <https://whitney.org/Exhibitions/Artport/DouglasDavis>.

«The World's First Collaborative Sentence»: https://en.wikipedia.org/wiki/The_World%27s_First_Collaborative_Sentence.

Melena Ryzik (2013, 9 de juny). «When Artworks Crash: Restorers Face Digital Test». *The New York Times*. En línia a: <http://www.nytimes.com/2013/06/10/arts/design/whitney-saves-douglas-daviss-first-collaborative-sentence.html>.

«Douglas Davis, The World's First Collaborative Sentence»: <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-worlds-first-collaborative-sentence/>.

Michael Connor (2013, 12 de juny). «Restoring “The World's First Collaborative Sentence”». En línia a: <http://rhizome.org/editorial/2013/jun/12/restoring-douglas-davis-collaborative-sentence/>.

Roberta Bosco (2014, 23 de gener). «Douglas Davis, avanzada del arte en Internet». *El País*. En línia a: https://elpais.com/cultura/2014/01/23/actualidad/1390516150_528063.html.

El 1994 Douglas Davis va rebre un estrany encàrrec de Susan Hoeltzel, la directora de la petita galeria d'art de la Universitat de Lehman. Li va preguntar si volia crear una obra sobre la xarxa per acompanyar la retrospectiva que se li dedicava aleshores: «Interaccions (1967-1981)».

Ajudat per Robert Schneider, Gary Welz i alguns altres professors d'Art i de Matemàtiques de la Universitat del Bronx –una de les més pobres dels Estats Units però que disposava paradoxalment d'un dels rars servidors web (el CUNY)–, Davis va crear un mecanisme de col·lecta per tal d'organitzar la primera cadena artística del món a la xarxa. El lloc web, titulat *The world's first collaborative sentence* ('La primera frase col·laborativa internacional') es va fer molt de pressa, només va necessitar uns mesos de programació). El 7 de desembre de 1994 les primeres paraules van ser enviades al lloc web. Aquestes paraules van resultar ser d'un intercanvi (una conversa bilingüe a propòsit de la naturalesa de l'amor transmès per l'eco) entre Davis i l'artista russa Nathalie Novarina (instal·lada a la Galeria Saint-Gervais de Ginebra) durant una *performance* titulada *Discurs amorós*.

El gener de 1995, el cèlebre col·leccionista d'art contemporani novaiorquès Eugene Schwartz va mostrar el seu interès per l'obra i va comprar el concepte així com un disquet titulat *1/Infinity* que contenia les primeres línies de la frase. A la seva mort, la seva dona Barbara va donar l'obra al Whitney Museum de Nova York, que la va continuar deixant accessible en línia.

Douglas Davis va ser un dels primers artistes que va percebre que l'interès del *webart* residia en la utilització interactiva del teclat:

«Pensava que el teclat, el mitjà d'interacció autoritzat per la xarxa i no pel vídeo [...], podia permetre la gent dir qualsevol cosa.»

Tilman Baumgärtel (2000, 12 maig). «Entrevista with Douglas Davis». *Nettime-bold*, Amsterdam.

Segons Davis, la xarxa no ha de ser percebuda com un *mass media*; ningú cau a la xarxa per continuar sent passiu.

Davis va rebatre les concepcions de MacLuhan, que declarava que tots somniàvem a compartir una mateixa imatge, una mateixa obra. Es va negar a construir un col·lectiu tradicional regit per regles estrictes (com les dels anys seixanta) i va voler, al contrari, crear un espai col·lectiu. Segons ell, com més complexa i intel·lectualitzada és la situació, menys el públic és capaç d'actuar com un interactor amb els altres participants. La creació d'una frase amb restriccions limitades (espai anònim, infinit i sense temàtica imposada) li va semblar ser la panacea per deixar que la gent s'expressés lliurement i per fer-los comprendre que participaven activament en una aventura en perpètua evolució.

Quan accedeix al lloc web, l'internauta llegeix el final de la cadena. Està intrigat pel text multicolor fet de fragments personals deixats pels internautes abans que ell. Després, molt progressivament –o molt sobtadament segons el

mètode de lectura utilitzada–, s'adona que s'ofega sota una onada de dades (al començament de l'any 2000, es van comptabilitzar en unes dues-centes mil les contribucions gràfiques, sonores i textuais, en desenes de llengües diferents). Aleshores, el lector intenta servir-se d'estratagemes per filtrar la seva lectura, però ràpidament entén que és impossible. En efecte, l'artista no ha volgut crear cercadors ni un índex; per a descobrir el conjunt de la cadena, només hi ha una solució: llegir-la completament. El 2000 –durant la mostra de l'obra al Whitney Museum– el contingut de la cadena va ser editat i repartit en els vint-i-un capítols d'un llibre titulat *The World's Collaborative Book* –i això va ser certament pràctic però va trencar amb la lògica inicial de l'obra.

Una vegada acabada la seva lectura, l'internauta generalment també desitja expressar-se. Cada lector pot contribuir afegint a la frase un tros textual (una paraula, un paràgraf, diverses pàgines...) o multimèdia (fotografies, vídeo, sons, gràfics...) o un enllaç. L'única cosa que li és prohibida és acabar la frase (amb un «.», un «?» o un «!»). Reprenent les idees de Rauschenberg, l'art, contràriament a l'existència humana, ha de ser etern i il·limitat. Si s'intenta infringir la regla, un missatge ens demana que suprimim el signe de puntuació.

A l'abril del 2000 Davis va declarar que la seva frase era «salvatge, preciosa, terrible, deliciosa, adorable, tràgica, vulgar, espantosa, divina».

Per a l'artista, aquest resultat va ser possible gràcies a la bona voluntat dels seus autors que no van dubtar a implicar-se i a explicar els seus desenganys i pensaments. Des del llançament de la cadena es distingeixen tres tipus de participació:

- Contribucions molt personals: relats d'escenes de la vida quotidiana i/o sentimental, sovint molt intenses –encara més que en els xats. Així podem afirmar que l'artista ha aconseguit assolir el seu objectiu principal: l'entrada en «contacte amb la consciència de les altres persones». Aquesta teoria pot ser considerada com una continuació dels treballs de Marcel Duchamp, que pensava que l'art únicament es completava en les consciències dels espectadors.
- Reflexions més filosòfiques: sobre l'art, la solitud, el temps, l'espai...
- Observacions (o fins i tot de vegades anàlisis lingüístiques) sobre l'estructura poc comuna de la frase. Un dels pensaments més intrigants i poètics va ser el d'una internauta coneguda amb el pseudònim de Queen of Touch, que deia: «Afegeixo el meu dit a la vostra frase. Podeu sentir-lo sobre la vostra mà si cliqueu ara, oi?». Per a aquesta participant, la tria de les paraules no és innocent, ans al contrari, cada paraula és utilitzada per a l'expressivitat que desprèn. Per exemple, la paraula «dit» vehicula no només la definició d'una cosa sinó igualment la seva representació. Sent indissociables, la imatge i la paraula actuaran sobre l'espectador en el moment de la seva lectura. Per un efecte òptic, Queen of Touch aconsegueix

despertar tots els sentits del lector (vista, tacte, etc.). El web-art permetria així trencar les distàncies i menar a un intercanvi quasi real.

Feta pels mateixos internautes, aquesta obra col·laborativa que a l'origen només tenia text, actualment inclou elements multimèdia. Reflexiona sobre la interactivitat, la creació col·lectiva i la figura de l'autor. Polifònic, internacional i aparentment sense fi, aquest projecte és considerat com emblemàtic de l'estètica d'Internet.

5.4. Antoni Muntadas: *The File Room* (1994)

The File Room: <http://www.thefileroom.org/>.



«Antoni Muntadas: The File Room»: http://www.ciac.ca/files/magazine/no_33/oeuvre5.htm.

«Antoni Muntadas: The File Room»: <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-file-room/>.

S. I. Sainz de Aja (1995, juliol / setembre). «The File Room, un proyecto de A. Muntadas en Internet». *Métodos de Información* (núm. 6 / 7). En línia a: <https://www.uv.es/biblios/mei6/fp2.html>.

«The File Room». *Net art anthology*. En línia a: <https://anthology.rhizome.org/the-file-room>.

Dillon Petitó (2016, 17 de novembre). «The File Room: An Open-Source Library of Censorship. Antoni Muntadas's 1994 project was "a perfectly ironic application of the web"». *Rhizome*. En línia a: <https://rhizome.org/editorial/2016/nov/17/antoni-muntadas-the-file-room/>.

Diego Luna Delgado (2015). «En torno a the file room de Antoni Muntadas: un ejemplo pionero de ciber-activismo». Actes del I Congreso Internacional Move.Net sobre Movimientos Sociales y TIC. Universidad de Sevilla (pàg. 218-231). En línia a https://congresomove.files.wordpress.com/2016/07/luna_en-torno-a-the-file-room-antoni-muntadas_candon-mena_2016_actas-i-movenet.pdf.

Antoni Muntadas va néixer a Barcelona l'any 1942 i viu i treballa a Nova York des de 1971. Va estudiar a l'Escola d'Enginyers Industrials de Barcelona. Ha donat classes, entre d'altres, a la Universitat de Califòrnia (San Diego), a l'Escola de Belles Arts de Burdeos, al CAVS del MIT, a l'Escola Nacional de Belles Arts de París i a la Universitat de São Paulo. Ha rebut premis i beques de les fundacions Rockefeller i Guggenheim, del National Endowment for the Arts als Estats Units i del Centre National d'Arts Plàstiques a França. Ha estat artista resident a Rochester (EUA), Banff (Canadà) i Sidney (Austràlia). Les seves obres s'han exposat a les biennals de París, Venècia, São Paulo, Lyon, Documenta de Kassel, MoMA Whitney i al Guggenheim de Nova York, entre d'altres.

Donem aquesta informació perquè el currículum dels artistes digitals sol diferir molt del currículum dels artistes analògics.

Des dels anys setanta, s'interessa pels fenòmens socials i informacionals així com per la descentralització cultural. A través de la *performance*, de les instal·lacions i de les noves tecnologies, critica sobretot els usos abusius així com els mecanismes complexos i subversius dels *mass media*. Generalment, els seus projectes es recolzen en construccions arquitectòniques (com sales de reunió, estadis o llocs d'habitatge privats o públics). Des de 1993 reflexiona essencialment sobre l'estructura interna de la xarxa.

Des que al 1971 va optar per dedicar-se a l'art i va escollir com a tècnica el vídeo, Muntadas ha esdevingut un «artista-sociòleg», perquè en totes les seves creacions hi ha l'estudi de la comunicació humana en diferents àmbits. Els seus primers vídeos eren experiments cinematogràfics a partir del cos. Als anys setanta va elaborar el concepte de *paisatge mediàtic* com a crítica sistemàtica a la falsa objectivitat dels mitjans de comunicació. Es tractava de *collages* elaborats amb diferents emissions televisives amb els que va desmitificar els eslògans i els missatges polítics. Va fer palès el desmantellament del poder i del seu joc als anys 80, quan en una instal·lació que va anomenar *The Board Room* (1987) va reproduir la sala d'un consell i en els seus murs va penjar fotografies

de líders religiosos, en la boca dels quals va col·locar un mini televisor que reproduïa incansablement imatges d'aleshores. Amb això volia denunciar la relació d'aquesta «espiritualitat» amb l'àmbit polític i econòmic.

Considerat el pare del net.art espanyol, Muntadas és un traductor, en imatges, del que passa al món contemporani, i mostra una obsessió pels mitjans de comunicació i la publicitat. Utilitza la xarxa com a instrument de crítica social i com a mitjà per recollir les aportacions dels seus usuaris per reconstruir una història no-oficial. Durant els darrers vint-i-cinc anys ha centrat la seva obra en el que ell anomena el «paisatge dels *media*», en l'anàlisi que fa de temes culturals, socials i polítics. Sovint els crítics es refereixen a ell com a sociòleg, perquè analitza amb les seves instal·lacions la realitat dels mitjans de comunicació, i ens porta a reflexionar-hi a través del seu treball. A més del suport web, Muntadas utilitza el vídeo, la fotografia, la tipografia, el so i les instal·lacions arquitectòniques i interactives.

Entrats al segle XXI, època en què l'economia ho mesura tot, l'artista té el potencial de generar coneixement a partir d'un treball interrogatiu i metafòric. Internet constitueix una eina per a crear esferes d'interrogació i comunicació que generen la interactivitat, no ja només entre artistes, sinó també entre creadors i observadors. Hem entrat en la cultura de la paradoxa on tot pot tenir dues o més interpretacions. Per això creix l'interès pel fenomen de la traducció, no només com a procés de translació lingüística d'una llengua a un altra, sinó com a procés de transferència d'un codi a un altre (en aquest cas cultural).

El treball de Muntadas presenta una tendència a evitar l'intimisme, la subjectivitat, el punt de vista personal, la manifestació de l'estil individual, es a dir, tot allò que tradicionalment associem al treball de l'artista. La interpretació crítica de Muntadas es troba en les fronteres de l'art i la ciència i manté alhora el seu estatus estètic en la decisió d'articular únicament elements sensibles (objectes, imatges, espais, sons, sorolls), en lloc del discurs lògic que habitualment es vincula amb el discurs de la ciència. També hi ha una tendència en l'obra de Muntadas de reciclar materials audiovisuals, mitjançant la construcció de nous enunciats a partir de materials que es troben en circulació. En aquest sentit, recupera la gran tradició de l'art contemporani, que comença amb els *ready-mades* de Duchamp i continua amb el reaprofitament dels objectes industrials del dadaisme i dels *collages* de Schwitters, Rodtchenko i Heartfield, fins que el *pop art* va recuperar la iconografia de les masses. La contribució de Muntadas està en el fet de col·locar tota aquesta poètica del reciclatge al servei d'una investigació sistemàtica obre la manera en què s'organitzen les formes del poder en el món contemporani.

Un exemple seria la gran quantitat de treballs que exploren les qualitats de la intertextualitat en la cultura de masses posant en crisi la pròpia noció d'*autor*, ja que el successiu reciclatge transforma les imatges i els sons processats i reprocessats en elements sense origen. Quan un *zapper* com Muntadas recull espots de publicitat política o títols de finalització de programes i els col·loca en

una seqüència sense interferir-hi, està eliminant els criteris per jutjar i apreciar un producte amb qualitats estètiques, com la subjectivitat individual, l'estil i la visió del món de l'autor.

El 1994, any de la primera versió del Netscape, neix *The File Room*, que té com a objectiu de fer una crítica social, per mitjà de la xarxa, a la censura cultural al món. L'origen d'aquesta iniciativa es remunta a un encàrrec que va rebre l'autor de Televisió Espanyola l'any 1985, per al programa *Metrópolis*. Muntadas va proposar un reportatge sobre la televisió espanyola, «TVE: Primer Intent» (1989), fet a partir de material d'arxiu de l'època del general Franco, quan Televisió Espanyola era l'única emissora televisiva, i de registres de la seva situació actual. La recerca va ser llarga i, finalment, va poder comprimir més de dos anys de feina en prop de quaranta minuts; però les imatges van causar un cert descontentament entre els qui produïen el programa, i resten inèdites perquè el reportatge no es va arribar a emetre mai. Muntadas va presentar igualment la seva obra com una «reacció a les controvèrsies polítiques i culturals als Estats Units», amb casos com els de Robert Mapplethorpe i Andrea Serrano.

Amb aquest incident, i en el context específic de les limitacions d'Internet, Muntadas va crear *The File Room*, una de les seves obres més ambicioses pel que fa a la seva dimensió, potser només comparable a *Between the Frames*, centrada en el tema de la censura artística.

Contràriament a les instal·lacions anteriors d'Antoni Muntadas (com *The Board Room* o *The Stadium*), considerades «tancades», *The File Room* va ser –des de l'inici– pensada com una obra «oberta» i infinita. L'artista aconsegueix mantenir el seu lloc web constantment accessible a Internet –primer gràcies a la galeria de la Randolph Street (1994-1999, servidor de la Universitat d'Illinois, Chicago), després gràcies al Media Channel/One World Project i finalment gràcies a la National Coalition Against Censorship (des de 2001).

L'obra va ser sobretot presentada a Europa de l'Est, on la censura va ser particularment activa (a Leipzig –durant la Medienbiennale'94– i al Centre d'Art contemporani Soros de Bucarest). La instal·lació concebuda per Muntadas ja no existeix. La Randolph Street Gallery de Chicago, productora de l'obra, va vendre els fitxers –numerats– que componen la instal·lació presentada als seus locals.

The File Room va ser una de les primeres ciber-obres a ser creada per a la xarxa. Per tal de no desestabilitzar massa els visitants (encara neòfits pel que fa a aquest protocol), Muntadas va posar a punt una instal·lació particular –traient essencialment profit del vocabulari formal del *minimal art*– a la petita sala sense finestres del Centre Cultural de Chicago (una antiga biblioteca pública reconvertida en galeria d'exposicions). Veient el fabulós desenvolupament de la xarxa a les llars familiars, l'artista va decidir no presentar més aquesta instal·lació a les institucions. El dispositiu convidava l'espectador a reconstruir

mentalment l'entorn d'una sala d'arxius. Del sòl al sostre, els murs estaven amagats per mobles d'arxivadors metàl·lics, negres i numerats (138 en total). L'habitació estava dèbilment il·luminada amb només dues petites làmpades que produïen una atmosfera típicament kafkiana. Al primer cop d'ull, ens adonàvem que l'ambient evocava alhora la memòria col·lectiva i una opressió fortament marcada. Hi havia vuit ordinadors distribuïts per l'habitació. Set estaven col·locats en taquilles buides i permetien formular una demanda. El vuitè, damunt una taula, servia per entrar noves dades. La interfície d'aquest indret és particularment didàctica: va ser concebuda per a ser accessible a un públic molt heterogeni (joves, persones grans...) que –majoritàriament el 1994– mai no havia tingut una experiència amb un ordinador. Es van haver de crear pantalles específiques per a facilitar la interacció amb els usuaris i explicar com dirigir-se al si dels arxius.

The File Room consta de dues parts: d'una banda, una instal·lació destinada a exhibir-se en espais físics i, de l'altra, un arxiu a la xarxa que s'estructura com una base de dades comunitària sobre els casos de censura cultural en el món i que permet tant l'accés a la base de dades com la introducció de noves informacions per part dels visitants, així com la seva participació en un fòrum de discussió. A *The File Room* s'hi emmagatzemen dades sobre la censura en l'art a tot el món i a totes les èpoques.

The File Room és com una mena d'enciclopèdia evolutiva de la censura. Aquesta obra és important pel seu tema i el seu contingut, que ens recorda que la llibertat d'expressió és una conquesta molt recent, fràgil i sempre amenaçada. En ubicar-se sobre un suport que suposadament encarna la lliure circulació de la informació, i en demostrar per això mateix l'existència d'aquesta llibertat, ens suggereix que la qüestió de la censura no és patrimoni d'un temps passat o d'un lloc forçosament llunyà, perquè la censura està en vigor arreu, en tots els temps, dominis i suports. L'obra indica, discretament, que la mateixa xarxa és un objectiu de poder que amenaça controlar aquest paradís de la circulació que vol ser. També és important perquè qüestiona les fronteres entre art i no-art, entre art i sociologia de l'art. En fer-ho, el paper de l'artista es veu transformat en el de mediador, editor o educador.

The File Room és una base de dades sobre la censura cultural al món que es pot consultar mitjançant quatre criteris: l'època, des del segle XV fins a l'actualitat; el lloc, els diferents països del món; els suports com ara la pintura, l'escultura, els films, la literatura, etc., i la naturalesa de la censura: religiosa, política, cívica, entre d'altres. Les xarxes electròniques són considerades mitjans de democràcia i de lliure circulació de la informació, però són objecte de batalles pel que fa al seu control eventual. La llibertat de pensament es reconeix com un dels drets de l'ésser humà, però l'art ha estat sovint censurat i constret. En aquesta obra d'Antoni Muntadas, la censura és precisament el tema que aplega els múltiples fets descrits pels afectats a fi de conscienciar els usuaris.

Aquest projecte té, com hem dit, dues parts. D'una banda, una instal·lació física i, de l'altra, l'accés per mitjà del web. És, doncs, un arxiu que es va incrementant a mesura que els internautes hi participen, aportant-hi nous casos de censura arreu del món, i és, alhora, un espai obert al debat, a la reflexió, ja no només adreçat a aquelles persones que han estat censurades, sinó també als internautes que tenen curiositat per navegar pels milers d'arxius que tenen com a tema la censura i els seus mitjans, amb la finalitat de realitzar un projecte autocrític i reflexiu, sense censures, aprofitant la llibertat que dona actualment la xarxa. L'accés físic a aquest arxiu és possible al Centre Cultural de Chicago, pel seu passat com a biblioteca. Muntadas juga molt amb el significat dels espais i les seves obres, és a dir, un lloc institucional, com una biblioteca en aquest cas, és un espai social arquetípic donat a la desconstrucció del seu sentit. L'accés virtual es fa per mitjà del web, en la pàgina principal de la qual apareix una fotografia d'antics arxius metàl·lics, amb un mapamundi al del centre. Només hi ha una breu explicació i un enllaç a la National Coalition Against Censorship. L'internauta ha d'obrir el fitxer per poder comprovar el tipus de documentació que hi conté i adonar-se del seu volum.

El conjunt de la instal·lació disposa d'un arxiu informàtic sobre la censura cultural que permet tant l'accés a la base de dades en l'espai real de la instal·lació com la introducció de noves informacions per part del públic o dels usuaris, i també la seva participació en un fòrum de discussió en línia sobre el tema en qüestió. El lloc web funciona amb el mecanisme i l'estètica d'un arxiu i explora «formes alternatives de recopilació, processament i distribució per a estimular el diàleg i el debat entorn de temes polèmics», com assenyala l'autor. La seva interfície és estàndard, no pretén experimentar amb el llenguatge visual i les interfícies de la xarxa, sinó que la transmissió d'informació sobre les obres censurades és l'objectiu central. Tota la part estètica està pensada per a facilitar aquesta faceta transmissora.

A més de donar diverses definicions de censura, bibliografia i enllaços a altres llocs web relacionats amb el tema, l'espai inclou casos de totes les tipologies. El menú principal dels arxius divideix els testimonis segons l'àmbit, la data, el lloc i el tema. Els mitjans censurats que comprèn el projecte són els següents: el periodisme, la comunitat digital, el disseny de modes, la literatura, la imatge en moviment, les arts escèniques, l'opinió personal, els mitjans impresos, l'art públic, el discurs públic i les arts visuals. De cada cas apareix una fitxa completa amb dates, enllaços, noms dels involucrats, etc. Podem accedir tant a casos de censura del segle XVIII com a casos actuals, o bé acotar la recerca en camps concrets com la música o la televisió. Quan consultem un cas, obtenim informació resumida però concisa i clara, tant dels involucrats com de la causa de la censura, així com de la «resolució» de l'expedient. Descubrim censures a obres literàries, a quadres, a pel·lícules, a sèries de televisió, etc. S'hi inclouen situacions que van passar desapercebudes en la història oficial i casos de personatges famosos. A banda del cas del propi Muntadas, hi trobem també els casos de personatges tan coneguts com el del *Tròpic de Càncer* d'Henry Miller, Baudelaire, Gabriel García Márquez, Federico García Lorca, Simon &

Garfunkel o el dels Rolling Stones, obligats a canviar la lletra d'una cançó en la seva actuació al show d'Ed Sullivan («Let's spend the night together» fou substituït per un insípid «Let's spend some time together»). Qualsevol persona amb accés a la xarxa pot consultar les dades, i hi ha un coordinador que organitza les dades que es van introduint. *The File Room* ens proporciona un qüestionari que podem omplir explicant el nostre cas particular de censura. Aquest arxiu virtual es converteix així en una obra en construcció permanent.

Per consultar la base de dades, l'internauta només havia de fer clic sobre el botó «Archive of cases» del menú principal. Aleshores accedia a una pàgina que oferia –d'una manera molt senzilla d'entendre– diferents possibilitats de cerca. Només calia entrar una paraula clau o seleccionar una categoria: un lloc (continent), una època (de 0 als nostres dies), la base pera a la censura (sexualitat, nuesa o llenguatge massa explícits o incorrectes, raó política, social, econòmica, racial, religiosa) o una categoria d'obra (arts visuals, arts escènics, cinema, edició, televisió/ràdio, mitjans de comunicació electrònics, converses públiques, opinió personal, publicitat). Una vegada ratificada la cerca, el lector tenia accés a totes les informacions compilades prèviament. A cada fitxa s'hi indicava: el nom del censurat (individu, organització o cos), el nom del censor, la data, el lloc, el tipus d'obra, les característiques de les obres qüestionades (títols, etc.), les mesures preses, les conseqüències, les fonts bibliogràfiques. També hi havia accés a una multitud d'imatges prohibides. Entre les cerques que més sovintejaven, podem citar: la fatwa contra els *Versicles satànics* de Salman Rushdie, la prohibició de la difusió de *La Llista de Schindler* a Jordània, l'acusació de blasfèmia contra el novel·lista Taslima Nasrin (Bangladesh) o el boicot cultural de nombrosos diaris a Cuba.

The File Room ha estat produïda per un artista i no ha de ser considerada com una simple enciclopèdia o biblioteca. En efecte, aquesta obra ens proposa mètodes alternatius en el tractament de la informació. Els quatre-cents cinquanta primers casos de censura, els van trobar i els van entrar a la base de dades estudiants de Chicago, Nova York i París. Després, l'artista i la National Coalition Against Censorship van anar enriquint constantment l'obra i sobretot van comptar amb la participació del públic. Si en algun cas l'internauta no pot sostreure una informació, li és permès enriquir la base afegint –o precisant– dades. En té prou amb omplir un formulari en línia per adquirir l'estatut d'autor i reflectir així les seves opinions. Les preguntes del qüestionari han estat pensades de manera prou oberta per permetre que els internautes expressin el que caracteritza segons ells l'acte de censura cultural. L'artista vol que les persones connectades responguin cada pregunta amb la major cura possible per tal de crear fitxes individuals precises.

Com la pròpia censura, *The File Room* ocupa un espai virtual i indeterminat amb possibilitat d'actualització en determinades circumstàncies. Perquè és possible veure les conseqüències de la censura, fins i tot determinar qui

l'executa, però mai és possible determinar on es genera. Si algun dia arriba la censura a Internet, mai sabrem des d'on s'exercirà, ja que tampoc sabem on es genera la pròpia xarxa ni qui la governa.

Amb *The File Room* aquells als qui alguna vegada se'ls va prohibir expressar-se, accedeixen per fi a la paraula, abandonen la perifèria i el silenci per ocupar el seu lloc en el centre d'un debat sobre el veritable abast de les seves obres. Hi ha també un altre element que fa d'internet el mitjà més adequat per aquesta obra: la possibilitat de disposar d'un suport permanentment obert. Perquè, com el mateix Muntadas ha assenyalat alguna vegada, *The File Room* no podia haver-se realitzat en un llibre o en vídeo: de la mateixa manera que l'origen de la censura és indeterminat, tampoc és possible preveure'n la fi. En aquest sentit, allò que ens diu *The File Room* no és que la censura és un cas arxivable, sinó que sempre és possible obrir un altre arxiu.

Actualment aquesta obra és l'arxiu més extens sobre la censura del món, de manera que s'ha constituït en un servei de caràcter social que no només afronta el tema de la censura a l'art, sinó la censura a la informació i el coneixement en general. Un dels principals objectius del projecte és el d'encoratjar les persones a reflexionar sobre el que és la censura a la vida quotidiana (per exemple: la prohibició d'exposar obres amb gent de color, els oblits intencionals d'informació, la restricció i fins i tot la supressió de les llibertats de premsa). En el moment de penjar el lloc web, Muntadas va fer sovint referència als Estats Units –el seu país d'adopció–, on, als anys vuitanta, a causa del clima social i polític, nombroses obres van ser sostretes de la mirada del públic americà. La censura intel·lectual és de vegades molt difícil de percebre: no es manifesta sempre sota la forma d'un auto de fe!

Un dels aspectes a destacar de l'obra és que proposa un mètode intel·ligent de desarticlar els discursos de poder i els seus intents per controlar el flux d'informació a Internet. Internet és aprofitat com una eina efectiva d'acció social, per on pot circular massivament un sentit crític dels valors i de les pràctiques institucionals de les telecomunicacions, així com de la seva influència sobre els processos culturals. Malgrat el seu funcionalisme estètic, *The File Room* és un autèntic projecte d'art en xarxa perquè, en lloc de quedar-se en la superfície dels efectes visuals cibernètics i les estructures 3D, pren com a nucli l'essència d'allò que és Internet, un espai col·lectiu de creació i participació. *The File Room* dissenya un espai democràtic en el qual es pot discutir lliurement sobre la natura i les funcions de l'art i la cultura.

5.5. Heath Bunting: *Visitor's Guide to London* (1995)

Visitor's Guide to London: <http://www.irational.org/heath/london/front.html>.

Visitor's guide to London



Tilman Baumgärtel (1997, 20 agost). «Interview with Heath Bunting». En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00098.html>.

Heath Bunting, juntament amb Vuk Ćosić, és el *hacker* i activista d'Internet per excel·lència. Les seves activitats abasten el *graffiti*, la ràdio pirata, les *performances*, les intervencions públiques i un llarg etcètera. És el responsable d'*irational.org* i de *cibercafe*, una BBS per a l'art i el *hacking*. Al llarg de la seva trajectòria es pot observar una clara actitud contra els multimèdia i un rebuig als *plug-in* i a l'alta tecnologia.

El seu projecte *Visitor's Guide to London*, presentat a la Documenta de Kassel, tot i estar fet amb un ordinador potent, sembla fet amb baixa tecnologia: originàriament va ser creat per a ser emmagatzemat en un disquet. Bunting defineix aquesta guia com «the official irationalists guide to London». L'obra està feta a partir de mapes d'imatge, totes elles *bitmaps*, que mostren llocs no turístics de la ciutat de Londres.

Bunting recicla símbols i llenguatge de la societat electrònica a la recerca del seu propi llenguatge visual de navegació. A més, aquesta preferència per la baixa tecnologia l'ha dut a recollir i reciclar maquinari obsolet, com mòdems i ordinadors recuperats dels contenidors.

Explora críticament el concepte de la realitat urbana, en una exploració virtual amb diferents punts de vista, en una aproximació distanciada de la realitat. L'obra presenta vistes de la ciutat de Londres, en una estètica que tracta de reproduir la fotografia en blanc i negre sense massa detall. S'obre a l'internauta a través d'un portal amb una vista convencional de Londres, la vista del Parlament des de l'altra banda del riu. Hi ha, a més, algunes icones: un esquema amb els punts cardinals, com el que surten als mapes, una línia en forma de ziga-zaga, una figura humana.

En accedir al símbol de l'orientació, apareix una estranya massa de claus angleses i alguns números. El simbolisme de la representació no és clar, ja que és evident que, tot i que sembla mantenir el format d'una guia urbana penjada a Internet, conté elements discordants. Fent clic sobre l'esquema amb la icona dels punts cardinals apareix una vista; també una sèrie de lletres que són les inicials de certs punts cardinals. D'aquesta manera, cada vegada que fem clic en alguna de les lletres apareix una nova vista, com si ens traslladéssim per la ciutat. Les vistes són arquitectòniques, en general sense persones, encara que hi ha alguna excepció. La impressió que sembla voler transmetre és la del passeig per una ciutat, de la mateixa manera que ho podríem fer en un autobús, fent fotografies a l'atzar.

Però ja hem dit que hi ha elements estranys, inintel·ligibles o desconcertants. Per exemple, accedint a la icona de la figura humana, apareixen, en la mateixa estètica de blanc i negre, símbols com ara uns ulls o una mà. Prement sobre la silueta humana apareixen lletres que formen un missatge sense sentit, acompanyades de fletxes direccionals que no porten la navegació enlloc.

L'estructura de l'obra és, però, senzilla; quan es progressa en una determinada direcció, després d'un cert nombre de fotografies, s'arriba a un final; cal escollir una nova direcció a seguir.

Aquesta obra mostra bé les inquietuds de Bunting i la seva manera de treballar a la xarxa. No hi ha realment cooperació de l'internauta en la construcció de l'obra, ni aplica tecnologia o explora la ciberpercepció. De fet, l'estructura és relativament simple, i els mitjans, modestos. En canvi, és important la connectivitat. Bunting pretén fer partícip l'usuari d'una exploració virtual per la ciutat, a l'atzar, de la mateixa manera que podria ser a la vida real, però amb la irrupció d'elements irracionals, que suggereixin una sensació d'estranyesa.

5.6. Ken Goldberg: *Telegarden* (1995)

Telegarden: <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars/>, <http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>.



«Telegarden»: <https://en.wikipedia.org/wiki/Telegarden>.

«Ken Goldberg & Joseph Santarromana - Telegarden, Telerobotic Installation 1995»: <https://youtu.be/BCEC1tfc5Jc>.

«Telegarden Description»: <https://youtu.be/gbyy5vSg8w8>.

«Ken Goldberg: Telegarden»: <http://www.medienkunstnetz.de/works/telegarden/>.

Ken Goldberg (2001). *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*. Cambridge: MIT Press (Leonardo Book).

«Ken Goldberg: 4 lecciones de los robots sobre ser humanos», *TEDxBerkeley*: https://www.ted.com/talks/ken_goldberg_4_lessons_from_robots_about_being_human?language=es.

Obra creada l'any 1995 a la Universitat de Califòrnia Sud, va ser presentada a l'Ars Electronica Center de 1996 a 1997. Consisteix en un jardí que es manipula a distància a través d'un telerobot. Hi havia dues maneres d'interactuar-hi:

- Mode actiu: es vigila i es té cura de les plantes.
- Mode passiu: es veu el jardí i se segueix l'evolució de les plantes.

Mesos després d'haver elaborat *Mercury projet*, Ken Goldberg (amb l'ajuda de Joseph Santarromano i d'un equip d'estudiants i d'investigadors de la Universitat de Berkeley) va crear un telejardí anomenat *Telegarden* inspirat pels projectes dels anys seixanta de comunicació amb la naturalesa i per les preocupacions

ecològiques i de les biotecnologies als anys noranta. Aquesta teleinstal·lació permetia als internautes observar i cultivar un jardí variat, fer-se responsables dels seus actes i pertànyer a una veritable microcomunitat.

El telejardí, que va demanar nou mesos d'investigacions, es va instal·lar en un primer moment a la Galeria Fisher, on va atreure un gran nombre de públic; segons l'artista, el juny de 1996 s'hi havien enregistrat set mil membres, s'havien enviat més de sis-centes mil demandes de moviments al telerobot i s'havien comptabilitzat més de dos milions d'entrades (una mitjana de cinc mil accessos per dia). Al setembre de 1996, l'obra es va transferir a l'entrada de l'Ars Electronica Center de Linz (Àustria), on va romandre un any abans de ser desmuntada. Actualment, només se'n pot consultar algun arxiu a la Web.

L'objectiu de l'artista: la creació d'un falansteri

Internet és a l'origen de la revolució de la comunicació global, que va tenir el nomadisme dels internautes com a principal conseqüència. Segons Goldberg, aquesta situació només podia ser temporal, i havia arribat l'hora de (re)crear comunitats. Per assolir aquest objectiu, calia co-construir territoris comuns (*commons* en anglès).

Llegint *The History of Art* de H. W. Janson, Goldberg va comprendre que les primeres comunitats havien aparegut fa aproximadament deu mil anys, quan els homes del neolític es van sedentaritzar en pobles per tal d'unir les seves forces (essencialment per cultivar camps i domesticar animals). Goldberg va voler imitar aquest moviment de la humanitat aplegant els internautes al seu telejardí, que s'ha de considerar com una mena de poble –i fins i tot com una ciutat (tal com ho palesen els milers d'internautes)– per on deambulen persones activament i col·lectivament implicades («els membres»), així com turistes («els convidats»).

Goldberg va voler que els internautes motivats passessin de la simple observació a la participació activa, per tenir d'aquesta manera accés a la plantació, a regar, a la tramesa de missatges i a la consulta de les dades personals sobre els altres membres connectats. El procés era molt simple: n'hi havia prou d'entrar les dades i esperar a rebre la contrasenya. L'únic que demanava Goldberg a canvi era que l'internauta intervingués amb la major atenció possible. A diferència dels autors de certs *peer-to-peer*, Goldberg va intentar responsabilitzar la seva comunitat: va deixar que administrés totalment el telejardí (l'artista tenia previst intervenir només una sola vegada cada sis mesos). Va esperar que els internautes procuressin regar bé les plantes i no fer-les malbé (era possible aixafar-les fent un zoom al màxim). Si un membre no respectava el jardí (si, per exemple, deixava que la seva planta s'assequés), era automàticament exclòs de la comunitat.

El dispositiu robòtic



El telejardí era un espai real, circular, d'aproximadament un metre vuitanta de diàmetre i format amb nombroses plantes (flors com petúnies, boixacs, així com llegums, raves, albergínies i tomàquets). Tots els internautes connectats al lloc web el podien veure a través d'una càmera CCD.

Els membres podien tenir cura del jardí gràcies al braç articulat d'un robot industrial, un dispositiu que pot fer pensar en el primer braç robotitzat industrial, l'*Unimate*, creat el 1961 per l'americà J. Engelberger, contracció d'*uni(versal)* i *mate* ('company universal'). El robot podia executar dos tipus d'accions simples: plantar una llavor i regar-la. A més, estava equipat amb un dispositiu multitasca que permetia un accés simultani a diversos internautes: s'enregistraven les ordres i eren ràpidament aplicades les unes després de les altres.

La interfície va ser concebuda per assolir tres objectius essencials: oferir un maneig àgil, ser prou atractiva perquè els internautes tinguessin regularment ganes d'ocupar-se de les seves plantes i ser el més fiable possible, és a dir, evitar les «penjades» informàtiques i els eventuais atacs de sabotejadors. Aquesta interfície estava fragmentada en quatre zones:

- A l'esquerra, l'internauta trobava un diagrama ortogonal de quatre-centes caselles sobre el qual podia localitzar fàcilment les tasques verdes (en un to clar les llavors que havia sembrat ell mateix i en un to més fosc les que havien plantat altres participants), les blaves (els llocs regats) i les vermelles (els altres jardineros connectats).
- Al centre s'hi veia la imatge de la càmera, amb uns punts negres sobreimpressos que indicaven les llavors ja plantades).

Vídeo recomanat

Es pot veure el videoclip filmat l'any 1996 per Michel Dubois, del Departament de Robòtica de la Universitat de Southern Califòrnia, a: <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/TG1.mpg>.

- A la dreta hi havia una barra de zoom que permetia acostar-se i allunyar-se de les plantes.
- A sota hi havia nou botons que permetien accedir a diferents funcionalitats (regar, plantar, opció, txat, etc.).

Cada internauta tenia dret a plantar tres llavors: la primera li era atorgada després de dur a terme cent accions sobre el web, la segona després de cinc-centes i la tercera després de mil. Per plantar, l'internauta havia de trobar un emplaçament lliure i prémer el botó «Plant», aleshores li apareixia el següent missatge de demanda de confirmació: «You are about to plant a seed at your current location! Be careful not to plant over other plants. You will be planting a Phlox Seed. Press PLANT HERE to plant the seed». Una vegada acceptada la petició, el braç baixava, cavava un forat, hi dipositava una llavor, el tanca-va i regava la zona. Per a regar la llavor plantada, l'internauta només havia d'alinejar la camera sobre la zona desitjada i prémer el botó «Water».

Prement el botó «Options», l'internauta podia escollir les eines de comunicació, la resolució de la càmera, la llum i el contrast, etc. Totes les informacions eren meticulosament registrades a l'URL, cosa que permetia que l'internauta les trobés fàcilment cada cop que visités la pàgina (n'hi havia prou a emmagatzemar l'adreça en la llista dels favorits del navegador). També era possible consultar en aquest menú d'opcions totes les operacions de plantació i de reg efectuades anteriorment.

La tecla «Aerial» permetia una vista aèria de la instal·lació per poder comprovar l'estat general del jardí.

En un primer moment, l'internauta tenia la impressió d'ocupar-se d'alguna cosa irreal, com un Tamagoshi, però progressivament se'n adonava que el jardí era real, que formava part d'una comunitat autònoma i que les seves accions tenien repercussions. Per a molts dels participants, el jardí esdevenia més un lloc de reunió i de conversa que una nova manera de fer jardineria. Es van idear dos mètodes per incitar al diàleg i trencar l'atmosfera glacial de la xarxa:

- El primer, que va ser concebut per a posar-ne contacte participants desconeguts, per exemple, amb l'internauta responsable de la planta que estava més a prop de la llavor que un altre internauta acabava de plantar. Per començar el diàleg i tenir accés a les informacions personals de qualsevol participant, n'hi havia prou a fer clic sobre el punt vermell que el situava després d'haver seleccionat el seu nom sobre la vista de la càmera.
- El segon procediment va ser inventat perquè tots els participants poguessin prendre part en una discussió col·lectiva. Per a beneficiar-se'n, només calia anar a l'espai del «Village Chat», un fòrum que permetia llegir i en-

viar missatges. És important subratllar que aquestes operacions podien ser efectuades al mateix temps que es navegava pel jardí.

Actualment *Telegarden* està desmuntat i només en queden els senyals documentals sobre un servidor. Durant el seu període de funcionament, l'obra va tenir més de nou mil interactors.

La creació d'aquest jardí manipulat a distància per control remot responia principalment a tres objectius:

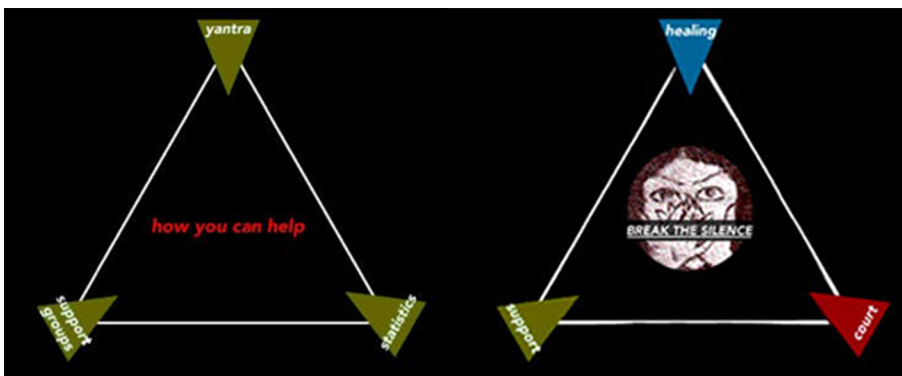
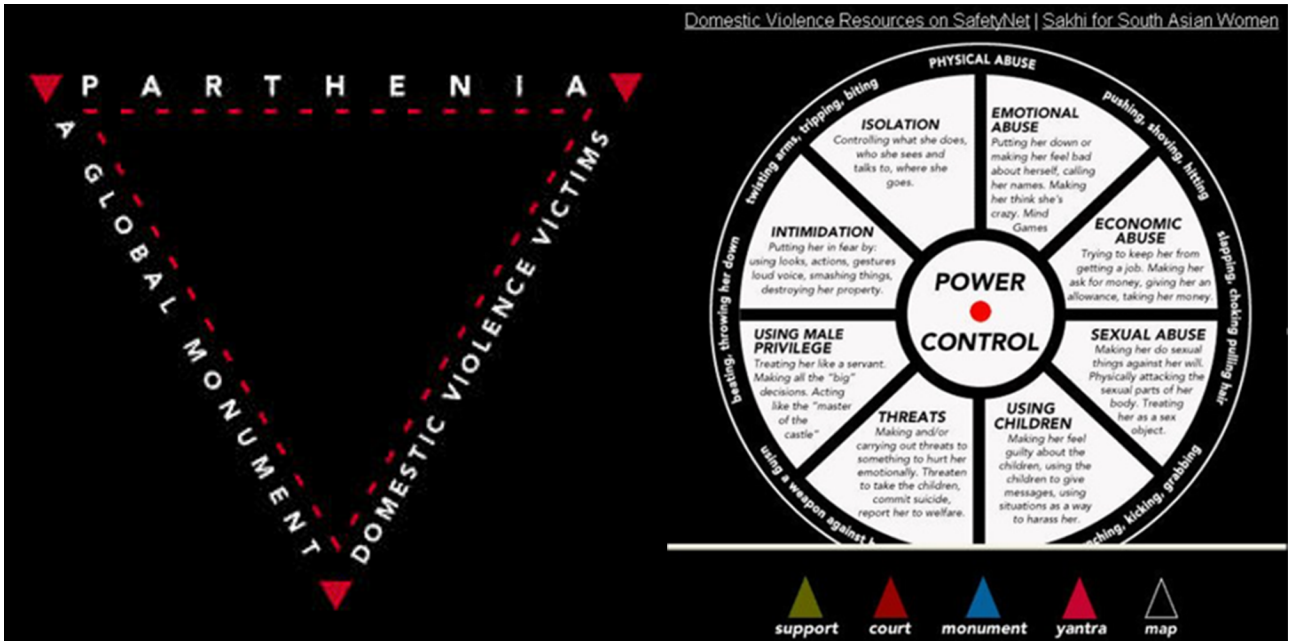
- Integrar elements naturals i orgànics amb robots (font d'investigació i estudi de Goldberg).
- Crear una obra d'art en la interacció de bellesa natural i tecnològica.
- Crear una comunitat electrònica en la que els internautes es poguessin reunir i interaccionar en un ambient real.

Per a Ken Goldberg, la problemàtica d'aquest projecte residia en l'estudi de la manera de construir un sistema fiable que pogués funcionar les 24 hores del dia i interactuar amb milers d'usuaris en temps real.

La *performance* d'aquest projecte no residia en l'experiència de la jardineria, sinó més aviat en la «telejardineria», és a dir, en l'experimentació de la vida mitjançant mètodes artificials. Cada internauta podia cultivar la vida a través de la pantalla del seu ordinador, cosa que planteja qüestions d'ordre filosòfic –la cita de Voltaire «Cal que cultivem el nostre jardí» no és innocent. Amb la telerobòtica i la telepresència, assistim a una descentralització dels humans en relació amb la seva activitat. Les persones ja no són simplement un «ací de l'ésser» (el *da-sein* heideggerià), sinó un «en-un-altre-lloc de l'ésser» (un *dort-sein* postdigital). Nosaltres podem controlar una activitat més enllà del nostre camp tradicional d'acció, destruint tota noció de distància, de frontera i d'espacialitat. La presència física ja no és una necessitat.

5.7. Margot Lovejoy: *Parthenia* (1995)

(Inactiva.)



Remedios Zafra (1995). «Parthenia "A Global Monument Violence Domestic Victims"». En línia a: http://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/netart/_parthenia.html.

Margot Lovejoy (2011). *Parthenia: a monument to the victims of domestic violence*. Create Space Independent Publishing Platform.

Margot Lovejoy presenta el projecte *Parthenia* com un monument a les víctimes de la violència domèstica i l'equipara als monuments d'una guerra global: per què, si hi ha una tomba al «soldat desconegut», no n'hi ha cap a les víctimes de la violència domèstica, a la «dona desconeguda»?

L'obra, amb un evident accent crític, es constitueix com una base de dades pública per a tota aquella persona que vulgui deixar la seva història sobre violència domèstica (mantenint l'anonimat o no). S'estructura en una interfície que comença preguntant-nos si hem estat víctimes de violència domèstica i que tot seguit planteja, segons la nostra resposta, un recorregut o un altre (com a participant i narrador de la nostra història o com a espectador de les històries dels altres). El projecte és un dispositiu participatiu, una plataforma de col·laboració i denúncia social, una base de dades vivent sobre la violència domèstica i els abusos (emocionals, sexuals, econòmics, d'intimidació, etc.). A través d'una iconografia «vaginal» de penetració en el més íntim, darrere d'expressions com «trenca el silenci» i preguntes com «et podem ajudar?», queda clar que la distància entre art i vida es dilueix i les pretensions estètiques queden sobreenteses pel context.

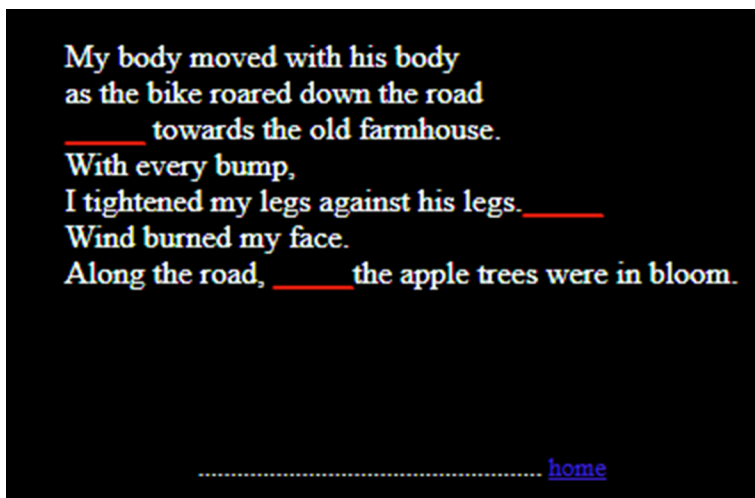
Parthenia demostra la possibilitat subversiva d'Internet per a publicar allò considerat invisible, normal i privat en les relacions domèstiques home-dona, i visibilitza el maltractament silenciós a les dones mitjançant una base de dades pública oberta a qualsevol persona que vulgui deixar la seva història sobre violència domèstica.

En un sistema de dominació masculina com el predominant, la violència per raó de gènere (violació, incest, assassinat, intimidació, abusos de tot tipus) produeix crims silenciosos rere el romanticisme de les «morts per amor» i el blindatge del que és privat, abusos que només l'acció pública pot fer sortir dels límits de la llar.

Parthenia es una manera de donar testimoni d'aquesta situació mitjançant l'arxiu i la desprivatització de les històries de les dones maltractades, i de reivindicar-les com a víctimes d'un conflicte mundial independent de cultures, edats i economies.

5.8. Judy Malloy: *LOveOne* (1995)

LOveOne: <http://www.eastgate.com/malloy/>.



«Loveone»: <http://mural.uv.es/magistri/intro.htm>.

Judy Malloy: <http://www.judymalloy.net/>.

«Judy Malloy»: https://en.wikipedia.org/wiki/Judy_Malloy.

Rita Raley (2001). «Reveal Codes: Hypertext and Performance». Department of English, University of California, Santa Barbara. En línia a: <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.901/12.1ralely.html>.

L'oveOne, de Judy Malloy, una de les pioneres d'aquest tipus de literatura i de la creació artística a la xarxa, és una ficció narrativa únicament textual. Aquest hipertext està plantejat com les pàgines d'un diari que semblen explicar una història d'amor, tot i que es fa difícil d'esbrinar realment de què tracta. Molts interactors no arribaran al final, perquè se sentiran desorientats o perduts llegint *LoveOne*. De fet, tracta de la relació entre dos amants, de les seves emocions, del que senten i de com ho senten. L'obra va començar en una conferència interactiva a *Arts Wire* i va continuar en una conferència d'art a *The WELL*. Consta de 129 pàgines, amb un text de color blanc disposat en una columna sobre fons negre. Quatre pàgines són de color verd, nou de color vermell i dotze són blaves. Podem fer clic damunt de cada línia vermella per saltar de pàgina; les línies de color blau indiquen que ja les hem llegides. A la pàgina 129 hi trobem la paraula *reset* en vermell i subratllada; fent-hi clic accedim a un altre text de Judy Malloy, *The Roar Of Destiny Emanated From the Refrigerator. I Got Up to Get a Beer*, que simula un estat mental induït per 10 o 12 hores a la xarxa combinant *flashbacks* de la memòria, sorolls de fons i detalls insignificants de la vida.

El personatge principal és Gweneth, la narradora, que està fent un estudi sociològic sobre el comportament dels homes, i que s'enamora de Gunter, un *hacker* alemany. Tot i que està escrit en primera persona, el «jo» es fa servir per tal que l'impacte sigui més íntim, més proper. A més, es tracten altres temes com la relació amb els amics, els moments d'oci (viatges, excursions, jocs de

billar, música...), el treball i els estudis, la tecnologia, internet, els processadors, els mòdems... Tots els temes estan entrelaçats, de manera que cada història no té sentit sense les altres. L'autora juga amb el que suggereixen les paraules i amb metàfores.

La localització espacial ens transporta a Alemanya, Boston, Washington DC i França. En saltar d'una pàgina a una altra, la localització pot variar, sense que sapiguem on ens trobem. És com entrar en un xat on hi pot participar gent d'arreu. La majoria d'escenaris on s'esdevenen les accions són llocs d'oci.

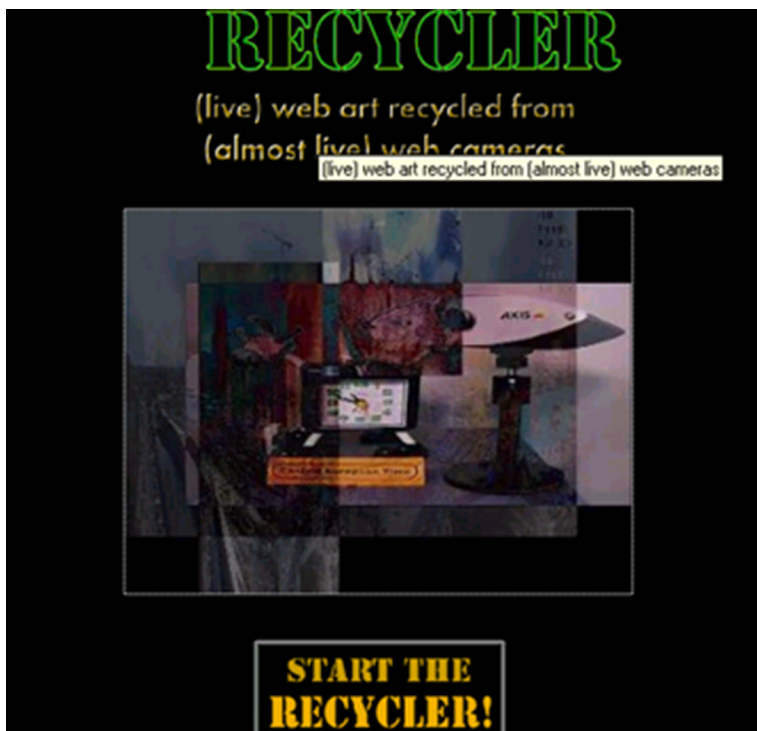
La llar dels personatges emmarca els moments de solitud, de records, de connexió a internet. Crida l'atenció un graner ple de mòdems, targetes gràfiques, plaques base... que posa de costat allò que representa l'antic, el graner, amb la tecnologia, en una clara al·lusió al fet que internet pot arribar a tots els indrets.

L'espai, a *LoveOne*, està mancat d'importància per la presència de les tecnologies: tot s'esdevé en un macrolloc únic. No importa on ens trobem, tots els personatges senten i es relacionen de la mateixa manera. El text, escrit el 1995, pren uns personatges de començament dels noranta, ja que fan servir amb naturalitat Internet, s'envien *e-mails*, i parlen de mòdems i ordinadors vells. El fet que les històries estiguin entrelligades provoca la sensació de no saber en quin moment determinat esdevenen. El temps està desordenat, no hi ha principi ni fi, és com un *collage*. Es tracta, doncs, d'una història sense les característiques típiques d'una narració (inici, nus, desenllaç).

LoveOne és una metàfora sobre Internet, on s'hi troba de tot, pàgines per a tothom i sobre qualsevol tema: emocions, sexe, música, cotxes, amics, oci, mòdems, platja... i tot barrejat. L'experiència de fer clic per anar a una altra pàgina és similar a la de fer una cerca amb Google: podem controlar on volem anar, però el control es perd perquè la pàgina a la que accedim pot ser que no sigui la que cerquem.

5.9. Amy Alexander: *Multi-cultural Recycler* (1996)

Multi-cultural Recycler: <http://www.mediaartlab.ru/books/east/content/Recycler/recycler2.pl-945296232.htm>, <http://amy-alexander.com/projects/internet-art/the-multi-cultural-recycler.html>.



Tilman Baumgärtel (2003, 17 setembre). «Interview with Amy Alexander». En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0212/msg00099.html>.

«Amy Alexander»: https://en.wikipedia.org/wiki/Amy_Alexander.

«Les arts requereixen testimonis» i Internet és, en certa manera, una proveïdora de testimonis i un lloc segur des d'on observar per als afeccionats al *voyeurisme*. Per aquesta raó, segurament, han proliferat les càmeres connectades a la xarxa vint-i-quatre hores al dia, que monitoren en temps real llocs públics i racons íntims, fet que converteix allò que és públic i allò que és privat en coses que es poden observar des de l'anonimat de la llar. Aquest projecte adreça una mirada crítica a la multiplicació de les *webcams* a la xarxa (es poden trobar llistes de càmeres web o *webcams* a: <http://www.wildweb.de/cameras/index.html>).

Són nombrosos els projectes artístics que fan servir aquest tipus de càmeres i els seus afeccionats com a font de creació. Entre els projectes que adrecen una mirada crítica sobre la multiplicació de les càmeres web trobem *Multi-cultural Recycler*, obra duta a terme al Computer Animation Lab i a la CalArts School of Music.

Es tracta d'una obra que reuneix diversos dels recursos que es consideren propis de l'art digital i del *web art*: interactivitat, fugacitat, *voyeurisme* i cert grau de sorpresa. També fa servir materials dels quals Amy Alexander no n'és l'autora. Atorga al visitant la possibilitat d'escollir tres càmeres, a partir d'un menú d'unes vint, que estan connectades a la xarxa i instal·lades en diferents parts del món, a monuments, llocs turístics o cases particulars. Es pren, aleshores,

la imatge que en aquest moment està captant una d'aquestes càmeres, es barreja amb les altres dues i s'obté un *collage* que el visitant pot signar i exposar. En el procés de reciclatge es poden utilitzar igualment les imatges compostes que ja han estat creades. Tothom pot anar als llocs web originals d'aquestes càmeres web.

Multi-cultural Recycler descentra tres fenòmens de la web: l'abundància d'imatges ja existents, la mania de les càmeres web que miren qualsevol cosa i la fascinació que això genera, i el debilitament de la noció d'autor i la reapropiació que tota informació pot experimentar sobre aquest mitjà.

En el text que acompanya el web, l'autora del projecte relaciona aquesta secció amb la frase d'Andy Warhol sobre la brevetat de la celebritat:

«Un munt de gent té videocàmeres connectades a la xarxa. Les apunten cap a tot allò que els envolta –la seva oficina, laboratori, ciutat, parada del bus–, a qualsevol cosa. Quan fas clic sobre el reciclador multicultural, aquest selecciona dos o tres llocs a l'atzar i extrau la imatge actual, o l'última imatge presa per les seves càmeres. Si escull l'opció "Fes la teva pròpia composició cultural", pots seleccionar les càmeres tu mateix, rereciclar imatges creades per visitants anteriors. La galeria et permet exhibir el teu treball de reciclatge, que estarà disponible perquè el reciclin futurs visitants.

Quina és la gràcia de tot plegat? Bé, recordes quan Andy Warhol va dir que en el futur tots gaudiríem de quinze minuts de fama? Doncs si reciclem podem fins i tot ser capaços d'allargar-los fins a gairebé vint. Encara que també tracta dels encontres i les col·lisions de totes aquelles etèries imatges que romanen aquí fora, al ciberespai.»

La referència a Andy Warhol no sembla gratuïta. Alexander fa una cosa semblant a allò que feia Warhol quan acoloria les fotos de Mao o fotografiava les llaunes de sopa Campbell. És una crítica intel·ligent sobre el reciclatge cultural i els espais virtuals mitjançant la superposició d'imatges captades per càmeres web. És interessant el fet que sigui impossible que dues persones arribin al mateix resultat, encara que escullin fonts idèntiques, ja que, en estar transmetent en temps real, la imatge de cada càmera varia a cada moment.

El visitant es troba formant part de la cultura de masses i hi ha la possibilitat que els altres reciclin allò que ha creat. Una mena de retroalimentació artística, una obra sense gaire control del seu creador. Càmeres anònimes disseminades per tot el planeta captaran les imatges, que dependran de l'elecció de l'usuari. És un *collage* a l'atzar que relaciona la visita de l'interactor amb un moment a la xarxa. És alhora una crítica a la vella utopia de la xarxa multicultural. Segons comentaris d'Amy Alexander, el projecte inicial no tenia la possibilitat de guardar les obres d'art creades mitjançant l'ús del reciclador, però a petició d'amics i coneguts va afegir aquesta possibilitat, tot i que li sembla bastant ridícula i divertida al mateix temps. Converteix els seus visitants en artistes públics que, al seu torn, seran reciclats i digerits per altres visitants.

En aquest projecte es planteja una problemàtica fonamental per als artistes de la xarxa: la noció d'obra d'art. L'artista posa a disposició de l'usuari una aplicació autònoma apta per mesclar i reciclar mitjançant un procediment digital les imatges de vídeo que provenen de càmeres web que ja eren a Inter-

net: Alexander només en selecciona algunes sense intervenir-hi. La dimensió activa i artística d'aquest treball resideix, per una banda, en aquesta invitació a la interacció entre l'aplicació i l'usuari i, per l'altra, en el fet que fa servir imatges aparentment sense interès per a donar-los sentit en una composició pictòrica original. Amb aquesta acció, l'artista critica la proliferació d'aquestes càmeres web que, a fi de comptes, no serveixen de gran cosa, i els dona una segona funció, acreditant la seva existència a Internet i conferint-los un estatut d'obra d'art. L'artista insisteix en les funcions de vigilància i *voyeurisme* que provoquen les instal·lacions de vídeo retransmeses per Internet. Consta, amb inquietud, que es tracta d'una actitud perfectament assimilada avui en dia, ancorada en la cibercultura, i que, *a priori*, ningú no es pertorba pel fet d'estar filmat i vigilat permanentment, mentre que hi ha altres persones que senten plaer consultant els llocs web que difonen aquestes imatges.

Multi-cultural Recycler planteja també el problema de la noció de l'artista. Qui és aquí l'artista? Qui és el creador d'aquestes imatges compostes? És la tecnologia que les ha creat? Certament, podem imaginar que la persona que ha situat la càmera web ha tingut cura del seu enquadrament; però la finalitat d'aquest gest no té res d'artístic, com tampoc no ho té el fet d'haver vinculat aquestes càmeres a la xarxa. Amy Alexander ha concebut un programa informàtic capaç de fer una composició pictòrica per mitjà de superposicions, incrustacions i efectes cromàtics sobre la imatge. El seu paper ha consistit, doncs, per una banda, a seleccionar imatges *ready-made* i a posar-les a la seva web i, per una altra, a crear una aplicació de composició d'imatges. Intervé aleshores l'internauta, que selecciona dues o tres càmeres. Finalment, actua l'aplicació, que anirà a cercar la darrera imatge directa al seu URL inicial i després compondrà aleatòriament la imatge final. Per imatge final no s'ha d'entendre la definitiva, ja que una sola i única combinació pot proporcionar una quasi infinitud de resultats. L'artista és l'iniciador del sistema, però aquest no existeix sense la intervenció de l'internauta, i és, finalment, el mateix sistema la darrera baula activa i creativa. Però no es tracta, tanmateix, d'una obra de col·laboració. L'internauta no esdevé creador pel sol fet de les seves eleccions. És coautor com ho pot ser el sistema informàtic?

La simulació de l'acte de creació per la màquina és un tema desenvolupat per Edmond Couchot, que remarca que, pel que fa a aquests projectes, no ens hem de fixar tant en el producte com en el procés. Els artistes que treballen en el tema de la creació assistida per ordinador s'interroguen sobre com s'esdevenen aquests processos i sobre les regles o les lleis que els determinen i miren de descriure'ls o simular-los mitjançant algorismes executables per la màquina. A més, en l'obra d'Amy Alexander intervé el factor extern com és l'internauta, que és associat a l'acte de creació. L'autora no respon ni afirmativament ni negativament a la qüestió plantejada per la interacció artista-màquina-internauta, sinó que més aviat ens qüestiona sobre el lloc que ocupem en l'acte de creació i el que s'atorga a la màquina en relació a l'artista.

5.10. Olia Lialina: *My boyfriend came back from the war* (1996)

My boyfriend came back from the war: <http://www.teleportacia.org/war/war2.htm>.



Josephine Bosma (1997, 5 d'agost). «Olia Lialina interview Ljubljana». En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00009.html>.

«My boyfriend came back from the war»: <https://vimeo.com/10173310>.

«My boyfriend came back from the war»: https://en.wikipedia.org/wiki/My_Boyfriend_Came_Back_from_the_War.

«Olia Lialina»: https://en.wikipedia.org/wiki/Olia_Lialina.

«My boyfriend came back from the war». *Net art Anthology*. En línia a: <https://anthology.rhizome.org/my-boyfriend-came-back-from-the-war>.

Michael Connor (2016, 10 de novembre). «Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War». *Rhizome*. En línia a: <https://rhizome.org/editorial/2016/nov/10/my-boyfriend-came-back-from-the-war/>.

Olia Lialina, considerada una de les pioneres i fundadores del net.art, havia realitzat algunes pel·lícules i pàgines web per a cinema-clubs i col·lectius cinematogràfics russos abans d'aterrar, a mitjan dels noranta, al món de l'art a la xarxa. Un dels seus primers treballs va ser *My boyfriend came back from the war*, que data de 1996 i en el qual la creadora russa recorre a les possibilitats interactives de la xarxa per proposar una història sobre l'amor i la solitud. Aquesta obra estableix un diàleg emocional amb l'espectador, que va decidint –dins d'un ventall restringit de possibilitats– el desenllaç d'una narració carregada de romanticisme i sensualitat.



A *My boyfriend came back from the war*, a partir dels sentiments i les emocions que produeix una situació personal, Lialina estableix un esquema narratiu interactiu en forma de conversa. Quan l'autora va realitzar aquest treball el 1996, es va convertir en un dels primers que explorava la narrativa hipertextual (que ja havien usat fora d'Internet autors com ara Borges o Cortázar) centrada en el navegador com a suport, com a eina i com a objecte artístic. En l'obra, la trobada entre un home que arriba de la guerra amb la seva nòvia es va desplegant en diferents subdivisions de la finestra del navegador oferint diferents lectures, mostrant la dificultat de recuperar la relació que un cop van mantenir, d'establir una conversa, de tornar a compartir.

La imatge d'una parella asseguda constitueix el marc de referència al llarg de l'obra: és una imatge fixa. La relació entre els individus representats restarà intacta, fins i tot si al seu voltant es produeix una gran activitat i acaba afectant la nostra lectura sobre aquesta relació. La resta de la pantalla es divideix en zones que separen les converses que tenen lloc en altres quadrats, cada cop més petits. Cada conversa constitueix un recorregut que el lector pot emprendre però que acabarà sempre de la mateixa manera, en una finestra totalment negra, representant cada cop una possibilitat que s'enfosqueix, una veu que s'apaga en la incomprensió, la incomunicació o el malentès. L'espera i l'esperança perduda formen la trama narrativa de l'obra.

En l'obra s'utilitzen marcs per accentuar el caràcter dramàtic d'una manera més eficaç. Lev Manovich ha establert un paral·lelisme entre l'ús d'aquests marcs i la tècnica del muntatge cinematogràfic. Segons aquest teòric dels nous mitjans, l'equilibri entre text, imatge i fons negre en aquesta obra palesa la influència de la història del cinema rus i de les teories del director Sergueï Eisenstein (1898-1948). Es tracta igualment d'un dels primers projectes en el qual l'usuari pot modificar el curs de la història directament.

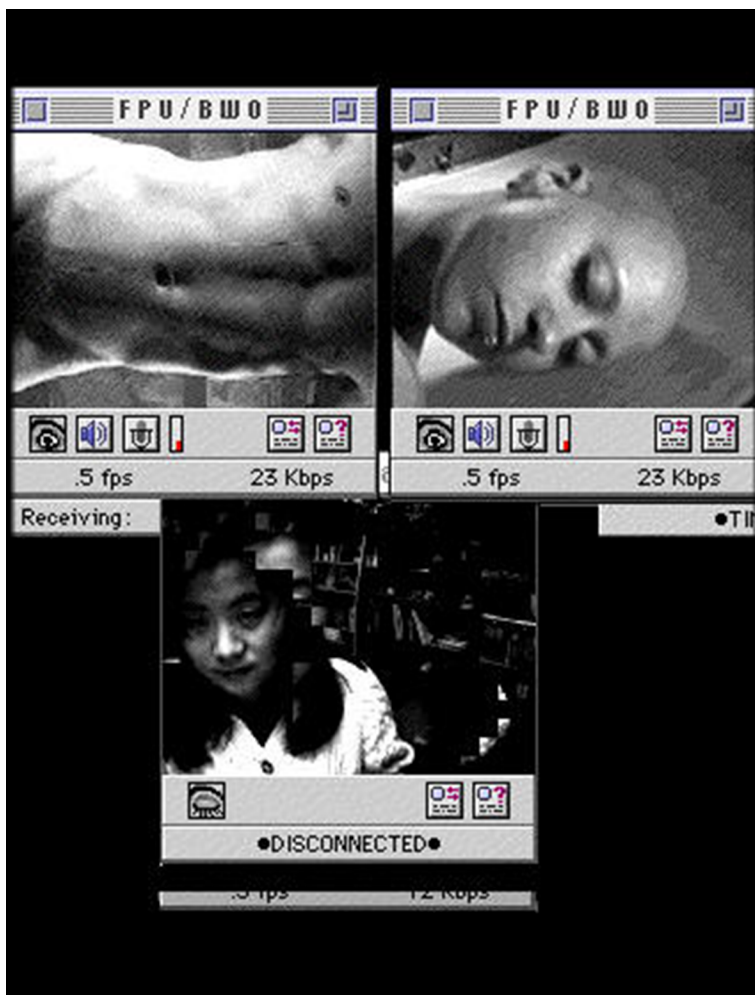
És fàcil observar com *My boyfriend came back from the war*, en fragmentar la pantalla principal, construeix una narració amb el suport constant de la imatge del marc esquerre. El primer clic et porta a dues frases, «Where are you?» i «I can't see you», que apareixen en un marc central, i en clicar-les, la resposta

és «FORGET IT». El marc de la dreta s'anirà subdividint en zones que, o bé romanen estàtiques en la pantalla o bé poden ser tancades o substituïdes. Així, l'espai adquireix vitalitat, al mateix temps que la fragmentació intervé en la semàntica de la narració. L'artista se serveix d'aquesta tecnologia per a construir tota la narració referenciada en una imatge en particular, al voltant de la qual s'articula l'obra.

Olia Lialina demostra una gran comprensió de les possibilitats narratives de la tecnologia hipertextual a la Web. La tecnologia està adaptada als objectius perseguits, atès que a mesura que hi naveguem, els marcs es van fent més nombrosos i petits i provoquen un sentiment d'ofegament. La narració gira al voltant d'una conversa entre una noia i el seu amic, que torna de la guerra. A la imatge de referència, els dos amants es donen l'esquena, i l'internauta, en funció dels clics desordenats, llegirà el seu primer desmanegat intercanvi i perdrà finalment el sentit del diàleg. Les qüestions no requeriran forçosament bones respostes, atès que la seva visualització dependrà de l'ordre d'intervenció de l'internauta. Però en definitiva, sigui quin sigui el recorregut, el relat roman clar, no en un pla semàntic, sinó en el sentiment que causa aquesta conversa sense solta ni volta que tradueix la incomprensió, la incomunicació o el malentès.

5.11. Floating Point Unit: *Body without Organs* (1996)

Body without Organs: <http://www.plexus.org/fpu/audience3a.html>.



Eugene Thacker (1998, 2 de juny). «.../visible_human.html/digital anatomy and the hyper-texted body». *CTheory*. En línia a: http://ctheory.net/ctheory_wp/visible_human-htmldigital-anatomy-and-the-hyper-texted-body/.

Floating Point Unit 1993-1998: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152622884232362&set=a.10152623261762362&type=3&l=1adf988329>.

El terme *floating point unit* (FPU) fa referència a un microprocessador que manipula els números a través d'operacions matemàtiques d'una manera molt més ràpida que els microprocessadors utilitzats pels ordinadors bàsics i que són requerits per operacions que impliquin el processament d'imatges gràfiques o la seva visualització.

Floating Point Unit és un grup de catorze artistes que utilitzen les tecnologies digitals per a fer *performances* a distància i per a difondre-les per Internet. S'autodefineixen com a constructors d'estructures arquitectòniques reals i virtuals, i combinen l'electrònica analògica i digital, les *performances* i el vídeo experimental.

Body Without Organs és una al·legoria del cos col·lectiu a Internet. Floating Point Unit proposa crear un nou cos virtual més adaptable a la dimensió de l'univers metafòric. Aquest projecte invita a participants de tot el món a connectar les seves càmeres a la xarxa i a filmar alguna part del seu cos o del d'una altra persona. L'obra es construeix quan, a manera de «cadàver exquisit» surrealista, les finestres amb les extremitats que pertanyen a personatges diferents formen un cos híbrid i mutant, fragmentat. Es tracta d'un projecte que analitza el poder creador, la simulació de la realitat, la interrelació autor/interactor, la identitat i el tractament del cos.

Després d'una breu introducció, la seva pàgina principal ens planteja unes pautes en quatre passos que cal seguir. Amb «CU-Seeme», el primer pas, se'ns permet obrir la sessió i introduir vídeo. La pantalla que s'obre està plena de fotografies de cares en blanc i negre, com si fossin les dels internautes. Algunes surten borroses i sovint han estat modificades per desconstruir els trets globals de les cares. El segon pas ens indica que hem d'observar una part del nostre cos o del d'algun participant, i a la pantalla hi apareix l'escriptori d'un ordinador amb una imatge fixa d'una noia observant i una altra imatge amb moviment del cap i la esquena d'un noi. Amb el tercer pas es comencen a transferir les dades que recomposen el cos, a la manera d'un trencaclosques. A la part superior, els diversos fragments del cos estan en moviment i creen la composició d'un cos nu –si coincideixen algunes peces– amb òrgans masculins i femenins barrejats, creant, d'aquesta manera, un nou concepte del cos heterogeni compost de diversos orígens. El darrer pas ens porta a les dades per fer aquestes connexions virtuals, però actualment no s'hi pot accedir perquè el projecte es considera finalitzat.

També podem seguir investigant el projecte a partir d'altres quatre opcions. A «Audience» i «Transplant» s'hi despleguen diverses barres de menús que simulen la introducció de les dades dels participants que construirien el cos fragmentat que apareix a la part inferior de la pàgina. «Organs of Speech» dona accés a una frase d'Antonin Artaud que va servir d'inspiració al projecte: «To have done with the judgement of God». Hi ha també una entrevista surrealista amb l'escriptor mort, en què es defensa la reconstrucció del cos sense òrgans, perquè segons l'escriptor-autor el cos humà és imperfecte per l'existència de Déu a les molècules i als òrgans. Extirpant aquests òrgans –i Déu amb ells– es pot reconstruir un nou cos que serà lliure de Déu i de la voluntat: un cos sense òrgans. «Virtual laboratory» permet accedir a un text que afirma que els monuments són el darrer búnquer ideològic i les manifestacions de formigó d'una fortalesa de la mentalitat. Aquest laboratori virtual fa de pantalla transparent d'aquesta fortalesa, vet aquí la forma d'un edifici sense parets.

Finalment, «Body Scan» ens obre un text que afirma que el cos electrònic és el cos perfecte, el cos sense òrgans que troba el seu propi espai en la pantalla. Però el cos electrònic, tot i ser perfecte, té les malalties pròpies dels programes dels ordinadors i està, per tant, subjecte a la desconnexió, a la fragmentació, al virus, a les pèrdues de dades...

5.12. *Mouchette* (1996)

Mouchette: <http://www.mouchette.org/>.



«Mouchette 1996 MartineNeddams TP2A #1»: https://youtu.be/pobV-0V_Xqs.

«Mouchette 1996 MartineNeddams TP2A #2»: https://youtu.be/p_yr8eCztug.

«Mouchette.org»: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mouchette.org>.

Peter Luining (2004, 26 març). «Interview with Mouchette». En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0403/msg00101.html>.

Martine Neddams (1996). «Mouchette». *Net art Anthology*. En línia a: <https://anthology.rhizome.org/mouchette>.

Leslie Hill; Helen Paris (2006). *Performance and Place*. Nova York: Palgrave Macmillan (pàg. 41).

Sandrine Galand. «Mouchette»: <http://nt2.uqam.ca/en/repertoire/mouchette>.

«Mouchette»: <https://vimeo.com/10020874>.

«mouchette.org - NetVideo.TK»: <https://youtu.be/3M-BKYJPPUA>.

Mouchette, una noia artista de tretze anys que viu a Amsterdam, acull l'internauta i l'introdueix en un món insòlit, desconcertant i poètic. El mateix nom de Mouchette ('mosqueta') dona lloc a jocs visuals, com la petita mosca que es passeja per la pantalla, i a múltiples referències, com ara el film homònim de Robert Bresson. Menús sorprenents, no convencionals, enllaços amagats i una estructura en bucles, on és fàcil perdre-s'hi, fan que aquesta sigui una web captivadora. *Mouchette* és un exemple paradigmàtic de *webitat*. *Mouchette* utilitza l'escriptura, el so i el que és visual amb molt humor i perspicàcia.

El seu caràcter hipermèdia no caracteritza de cap manera la seva identitat. Tot està aquí construït per a la interactivitat i al seu voltant. L'obra adopta l'aparença d'una pàgina personal com n'hi ha moltes a Internet; però no es tracta de fer-se veure, tot i que proposa a l'interactor descobrir el seu univers al llarg de diferents títols. Tota la reflexió de *Mouchette* convergeix en el problema de la identitat a Internet: Qui som? Qui trobem? Quin tipus de relació desenvolupem amb l'altre? Quina identitat adoptem? Vet aquí algunes qüestions que *Mouchette* evidencia. Ho podem relacionar amb l'obra *Being Human* d'Annie Abrahams, però *Mouchette* va més lluny perquè no hi ha res d'ella mateixa que es transparenti en cap moment: hom no coneix ni el seu veritable nom, ni la seva nacionalitat, ni la seva edat. Serà només una artista? La pàgina d'acollida presenta cinc informacions que introdueixen cinc títols al costat dels quals hi figura una fotografia.

Mouchette es fonamenta en tres pilars:

- És una paròdia de les pàgines personals, generalment insípides.
- S'inscriu en la tradició de l'anonimat, del dubte sobre la identitat, de la confusió entre l'artista i el seu personatge.
- Juga amb l'essència i la cultura compartida de la xarxa.

Si classifiquem *Mouchette* dins la categoria de *webitat*, és també perquè reflecteix la tendència contemporània de correspondre a una «web-actitud»: les pàgines personals en formen part, els noms manllevats, els *logins*, els avatars: *Mouchette* és un producte de la cibercultura.

El títol *My chaire&Mon sang* desenvolupa aquesta problemàtica d'interactivitat comunicacional i tanmateix en subratlla els límits. La pantalla està constituïda per la imatge escanejada de la seva cara. Mouchette ens invita a posar la nostra galta contra la seva, a assaborir la seva llengua, a murmurar-li una cançó a l'orella, a endevinar el que s'amaga darrera la seva parpella closa. Digitalitzant la seva cara, la seva boca, el seu ull, és com si ella s'arrambés a la pantalla, darrere el vidre del nostre ordinador, i invita l'internauta a fer el mateix, com si poguessin entrar en contacte. Segons Richard Barbeau, s'han donat dos tipus de reaccions, pràctiques o simulades: espectadors que han fet realment l'experiència física de l'obra i reaccionen en conseqüència («és fred», «té gust

de vidre, d'electricitat estàtica, de pols...»), i espectadors que expliquen una experiència projectada i no realitzada («la teva llengua té gust de pollet, de maduixes, és veritablement deliciós, tan eròtic...»). En aquest segon cas, ens trobem davant la problemàtica d'Internet i del món virtual en general: tota experiència, encara que simulada, és viscuda com una realitat o, pel cap baix, expressada com a tal.

Notem el mateix procediment a *Kill my cat* o *Mouche Morte*. En el primer títol, la imatge agressiva d'un gat ocupa la pantalla, enriquida pels crits d'atac de l'animal. Mouchette ens ordena de disparar-li i de seguida ens demana per què l'hem mort amb un to moralitzador infantil. En el segon, un plat ple d'aliments ocupa tot l'espai de la pantalla, per damunt del qual vola una mosca, representada amb un requadre on hi ha escrit «sóc jo». Fent-hi clic, l'internauta la mata i, per tant, mata la Mouchette, que ens demana per què l'hem morta.

Assistim a un desplaçament dels modes de comunicació tant pel que a l'emissor com al contingut. A Internet, som qui desitgem ser, i podem construir en cada connexió un nou avatar. L'artista, en aquest cas, s'anomena Mouchette, cosa que no sorprèn ningú, té tretze anys i pretén ser artista. Hom imagina fàcilment que els internautes porten també sobrenoms. La identitat dels dos pols comunicatius és falsa, la comunicació és trucada. Som en un univers on ningú és vertader, en què tota comunicació és il·lusòria, on tota experiència és vana. I tanmateix, si ens refiem de les reaccions dels usuaris, diríem que són reals. Allò virtual és viscut com el simulacre d'un real, però en cap cas es contradiu formant part d'una altra realitat. El que és virtual no equival al que és fals, sinó a una altra veritat, de manera el nostre camp de percepció del que pot ser la realitat es desenvolupa.

Mouchette es mou entre la criatura i la morbidesa, entre el joc de nens i la seriositat; el paroxisme de la paradoxa s'assoleix a *Kit de suicide*, on es proposa enviar a Mouchette idees d'objectes per afegir al kit de suïcidi per a nen per regalar pel Nadal. «És una joguina molt nova. Diversos elements que permeten fer una cosa similar a matar-se s'agrupen en un petit cofre». I l'artista ens pregunta: «Quina és la millor manera de suïcidat-se per a un nen menor de tretze anys?» Aquesta qüestió ens faria estremir si veritablement fos plantejada per un nen. També és morbós el qüestionari que proposa sobre el film de Robert Bresson, en el qual l'artista s'assimila al personatge –porta el seu nom–, i aborda temes com la violació, el suïcidi, la mort i la soledat.

D'una manera més lleugera, integra la realitat adulta al món de la infantesa amb *Un pénis à rayures?* La nostra pantalla es veu envaïda per peluixos escajats que l'artista ha modificat afegint-los ulls, el seu nom, però també atributs sexuals (un penis a ratlles i una boca suggeridora), trencant violentament amb l'univers compost que esdevé immediatament més greu. Incest, violació, mort, suïcidi, l'univers acolorit i joiós de Mouchette és menys descurat que l'imaginat per un nen de tretze anys. Però l'artista desdramatitza la imatge

qüestionant-nos sobre els elements agrupats: «Us heu adonat dels elements manipulats? Quins?», de manera semblant al joc de trobar els errors de les revistes infantils.

L'obra de Mouchette, tot i que lúdica, ens porta a un realitat tan aviat crua com ingènua; és viscuda pels internautes de manera empírica, assimilant perfectament dos mons oposats, real i virtual, sense que entrin mai en contradicció. *Mouchette* és una mirada crítica i irònica sobre la realitat actual d'allò que és virtual, jugant constantment amb les possibilitats i els límits d'Internet.

5.13. Mark Napier: *Distorted Barbie* (1996-1999)

Distorted Barbie: <http://potatoland.org/bbhold/dbmain.htm>.



«Case study: Barbie»:

<https://cyber.harvard.edu/property00/respect/csbarbie.html>.

«The Distorted \$arbie»:

<http://users.rcn.com/napier.interport/barbie/barbie.html>.

«The Distorted Barbie». *Enterzone*, 1996. En línia a: <http://ezone.org/ez/e7/articles/napier/barbie.html>.

Richard A. Spinello (2003). *CyberEthics: Morality and Law in Cyberspace*. Londres: Jones and Bartlett Publishers (pàg. 129-131).

Distorted Barbie és ironia basada en la distorsió d'algunes imatges de la nina Barbie.

Napier va triar la imatge de Barbie com a tema idoni per investigar els símbols. Barbie s'estén per tot el món i està molt a prop dels nens i les nenes, fet que la converteix en una peça clau en el camp de l'educació; és, per tant, un símbol d'identitat. D'aquí el fet que simbolitzi els valors i les tradicions d'una societat consumista. Entre els símbols del poder adquisitiu, personatges com Barbie són el paradigma dels arquetips creats amb l'objectiu de proporcionar beneficis econòmics.

Amb aquesta «Barbie alternativa» Mark Napier pretén ridiculitzar els comportaments de la societat occidental. És la icona ideal per a la crítica, els comentaris i les paròdies. Hi planteja pensaments i simbologies, com ara una cara sense suport –el triomf de la societat només valorat per la bellesa–, i la perfecció d'un cos –un exemple irreal, més encara en una societat com la nord-americana, en què els cossos humans pateixen una metamorfosi descontrolada. En definitiva: una cultura de plàstic en els països més desenvolupats. L'obra vol evidenciar la idea de com els símbols esdevenen l'eina per poder fer ús de la realitat: els humans són només un símbol en la seva espècie. Aquesta Barbie ensenya i critica el materialisme, les modes absurdes, les expectatives, les pors socials, i evidencia les malalties de la societat occidental dels nostres dies.

Napier va pintar la seva primera Barbie l'any 1987, després d'haver centrat el seu treball en les abstraccions. Va decidir fer un canvi més realista, però havia de trobar alguna cosa que tothom pogués reconèixer immediatament (i així sabia més ràpidament si el seu retrat convenia o no). Com a font d'inspiració va fer servir la casa dels seus pares, on va trobar dues Barbies dels anys seixanta amb trets idonis per al seu repte: una coloració subtil, volums complexos i proporcions i simetries exactes. Un petit objecte que descrivia la cultura de la societat que l'envoltava. Com a contrast necessitava una «antiBarbie» que creés un diàleg visual amb la seva composició. Malgrat que s'entenia que la imatge era extreta d'una nina, la majoria dels espectadors van veure aquesta «antiBarbie» com una dona, mutilada i horrible, fruit d'una ment sanguinària.

Aquest rebuig va suposar la realització d'un experiment més profund de Napier sobre Barbie. Barbie és un símbol molt carregat, destaca allà on es posi, és massa coneguda i, per tant, massa vaga per a l'inconscient de la gent. Com diu Napier, «com la mare superiora i la verge Maria». La icona de Barbie, per a Napier és com la imatge del món i diu en diu moltes coses, sobretot la imatge de la feminitat, però també de la masculinitat. És una força que defineix la societat i la cultura occidental, que mou de manera inconscient (o conscient) gran quantitat de diners.

«Quan els arqueòlegs excavin en les runes del nostre món, trobaran la Venus de Milo del segle XX: la Barbie.»

El 16 d'octubre de 1997, Napier va rebre una carta de l'advocat de l'empresa Mattel que deia que *The Distorted Barbie* violava el *copyright* de Mattel. Després de diversos incidents, i per evitar més problemes, *Distorted Barbie* va passar a dir-se *Distorted \$arbie*.

5.14. Victoria Vesna: *Bodies INCorporated* (1996)

Bodies INCorporated: <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>,
<http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames2.html>.



Jennifer Gonzales. «Appended Subjects and Hybrid Incorporations: Bodies© INCorporated». En línia a: http://telematic.walkerart.org/telereal/notime_gonzalez.html.

Victoria Vesna: «Bodies INCorporated»: <http://www.medienkunstnetz.de/works/bodies-incorporated/>.

Bodies INCorporated de Victoria Vesna, obra realitzada amb la col·laboració de Robert Nideffer, Nathaniel Freitas, Kenneth Fields i Jason Schleifer, sorgeix de les respostes que Vesna va obtenir d'un formulari que va passar als assistents a l'exposició Virtual Concrete en el qual els demanava quin tipus de cos els agradaria tenir i els permetia interactuar mitjançant el tacte amb les imatges representades, descobrint sons i canvis d'imatges. La gran acollida que va tenir el qüestionari, així com la posterior exigència dels assistents de poder veure

aquests cossos, va fer que Vesna es plantegés la idea de crear una pàgina web on pogués interactuar amb els usuaris i que permetés la creació d'un cos virtual a la xarxa.

Segons l'autora, una de les coses que provoca la comunicació virtual és la pèrdua del cos físic a la xarxa; el fet que aquest cos esdevingui una entitat abstracta composta només de dades el deshumanitza i provoca la necessitat de crear uns cossos virtuals que representin la presència de les persones.

Bodies INCorporated és també una anàlisi sobre el paper dels avatars a Internet i sobre el factor de comunicació emocional que representen: els avatars permeten que els interlocutors puguin representar-se sota algun aspecte visual. A més, també incideix en la construcció de la identitat a la xarxa, ja que l'internauta, en escollir un cos, pot optar per un o altre gènere, una o altra forma, i manifestar afectes diversos pel cos que han creat.

Amb tot, com apunta Jennifer Gonzales, els materials de construcció dels cossos són neutres i estandarditzats i, per mitjà de la seva combinació, en resulten uns cossos homogenis, primis, ideals, que s'allunyen de la representació natural. D'altra banda, tant les textures com els sons que Vesna introdueix com a components del cos estan concebuts per permetre una identificació més gran dels usuaris amb el seu cos, però Gonzales comenta que, en el fons, produeix una reproducció de les conductes estereotipades que hi ha en l'inconscient cultural de la societat occidental.

Aquest projecte també relaciona la idea de creació del cos, en el si d'una comunitat, amb les estratègies existents en el món corporatiu de l'empresa. És per això que per a poder accedir al projecte s'han d'acceptar uns compromisos i unes obligacions –mitjançant un contracte– que comporten una restricció en els moviments de l'usuari, així com la despossessió del cos que ha creat. Reflexiona, doncs, sobre la pèrdua de llibertat que hi ha en tot contracte i sobre la pèrdua d'identitat que es produeix per l'acció de respondre a un qüestionari que converteix un ésser humà en un ésser posthumà, compost per dades que seran utilitzades en benefici de les corporacions. Aquesta relació amb el món corporatiu també és present en el fet de l'adquisició i el perfeccionament del cos a través d'accions que s'obtenen en funció del grau de participació i implicació de l'usuari en el projecte.

Bodies INCorporated (el nom és un joc de paraules entre *corporació*, en el sentit empresarial, i *corporal*, referent a cos) està basat en un model d'empresa en la que l'ontologia de l'empresa es alhora criticada i reproduïda. Una comunitat global participa en la construcció d'un cos en tres dimensions amb parts venudes per Bodies INC a través d'un procés de compra d'accions. Com més accions acumula l'internauta, més peces pot comprar i més complex esdevé el cos. Victoria Vesna reflexiona sobre la creació i el comerç de cossos virtuals

fets en sèrie, éssers sense infantesa que neixen i moren a la xarxa. Una vegada completat el cos, se li atribueixen una veu o un so per comunicar-se, un nom, la data de naixement i les instruccions d'ús.

5.15. Susanne Berkenheger: *Zeit für die bombe* (1997)

Zeit für die bombe: <http://www.wargla.de/zeit.htm>,
<http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm>.



Joan Campàs Montaner (2006). «Anàlisi de la webliterarietat de l'hipertext *Zeit für die Bombe* de S. Berkenheger». *RILUnE* (núm. 5, pàg. 81-89). En línia a: http://www.rilune.org/images/mono5/8_campas.pdf.

«Interview mit Susanne Berkenheger»: <http://www.dichtung-digital.de/Interviews/Berkenheger-28-Sep-00/>.

Susanne Berkenheger construeix amb *Zeit für die Bombe* una xarxa hipertextual que es compon de gairebé cent fragments de textos que porten el lector a la recerca d'una bomba perduda. El podríem considerar com un hipertext en estat pur, un model dels hipertextos en línia, per això la seva anàlisi resulta interessant. Les primeres pantalles apareixen i desapareixen, encadenades, a una velocitat de lectura prefixada per l'autora i que nosaltres, lectors, no podem controlar. Aquest ritme de lectura accelerat i predeterminat es repeteix en altres moments de l'obra, com si es volgués establir un paral·lelisme entre el desassossec que produeix la necessitat de llegir ràpidament i l'ànsia i el nerviosisme provocats pel compte enrere de la bomba accionada. Les quatre primeres pantalles expliquen la idea principal:

- «Espera'm, crida la Veronika, sense fre, com un coet [...]» (<http://www.wargla.de/Lo.htm>).
- «[...] i imagineu-vos: dues trenes tremolaven impulsades directament cap a la nuca [...]» (<http://www.wargla.de/5.htm>).
- «[...] el nas de la Veronika es va arrufar davant d'un futur molt prometedor [...]» (<http://www.wargla.de/4.htm>).
- «[...] a la maleta, hi portava una bomba [...]» (<http://www.wargla.de/3.htm>).

A mesura que l'autora ens dona més informació, la mida de la tipografia augmenta i el color de les lletres passa de gris a negre, com si ens volgués mostrar la importància que van prenent els esdeveniments. El desenllaç d'aquesta seqüència, a la cinquena pàgina, és una única frase escrita en vermell on llegim «era jove i estava enamorada!» (<http://www.wargla.de/2.htm>), contraposant la felicitat de l'enamorament de la Veronika amb el drama de l'existència de la bomba. A partir d'aquí ens assabentarem que la Veronika ha arribat a Moscou en tren amb una bomba dins de l'equipatge, que la maleta s'ha perdut i que ha anat a parar a mans de l'Iwan. Una navegació molt senzilla ens portarà a conèixer quatre personatges –la Veronika, en Vladimir, l'Iwan i la Blondie– que persegueixen objectius diferents i que permetran que l'autora expliqui la mateixa història des de diferents punts de vista. Així, el lector, que és interpel·lat directament per l'autora mitjançant preguntes o descripcions detallades, haurà de seleccionar els comportaments que li semblin més adequats per als diferents personatges, i les seves eleccions podran contribuir decisivament a la successió dels esdeveniments, a la construcció de la narració.

L'aparença de les pàgines que formen el cos de l'obra varia molt poc: fons gris (en diferents tonalitats) i lletra clara (en diversos colors com groc i blau pàlids, blanc, negre, vermell, gris, lila i marró clar) que permeten la lectura sense esforços. Els pocs enllaços solen ser paraules en negreta subratllades, de color negre o vermell, o bé el signe «vvv», que permet anar a un altre text de la mateixa pàgina, o el signe «>>>», que permet avançar de pàgina. No utilitza fotografies, imatges ni elements acústics, sinó que, visualment, només juga amb la tipografia i amb els colors.

Però hi ha un altre joc que és la relació que estableix amb el lector, al qual s'adreça obertament. Per exemple, quan dona la benvinguda al lector a l'interior d'un pub i li pregunta on vol seure. Per tal que el lector es faci una idea de l'espai i pugui escollir el lloc que més li plagui, li dona detalls sobre els clients del local. Quan les decisions del lector són realment importants per als esdeveniments futurs de la narració, com per exemple quan ha de decidir si l'Iwan acciona o no l'interruptor que activarà la bomba o si abandona la lluita armada, l'autora es permet jutjar el lector i, fins i tot, donar-li una segona oportunitat: «Llavors entenc l'Iwan: No volem, tots, prémer, fer girar, clicar, en algun lloc i engegar qualsevol cosa sense esforç? Això és el més bo-

nic. Iwan, fes-ho, prem l'interruptor!» (<http://www.wargla.de/96Dollar.htm>). Aquesta crida s'adreça al lector, que pot activar l'enllaç «interruptor» si vol avançar en el curs de la història.

Berkenheger demostra el control que exerceix sobre els lectors quan, en un text que acaba amb les paraules «Hi ha dues qüestions decisives: on està la Veronika i com surts d'aquí. O crides per fi la policia?» (<http://www.wargla.de/62Dollar.htm>). Si el lector escull l'opció «Polizei», aleshores l'autora es disgusta: «Realment vols cridar a la policia? Vergonya!» (<http://www.wargla.de/30Dollar.htm>). Només podem sortir d'aquesta pàgina fent clic damunt de «Vergonya!», és a dir, avergonyint-nos-en, i així, a través de la pàgina <http://www.wargla.de/32Dollar.htm> tornem a encadenar la narració.

De moltes maneres, doncs, l'autora ens mostra que la narració té més influència sobre el text que el lector. Això també passa a «L'Iwan es va quedar enrere. Només amb un canvi sobtat de sentiment [...]. Aneu amb compte. Els impredecibles solen ser amb el cor destrossat. Aquí fa massa calor per a mi, *adiós*.» (<http://www.wargla.de/94Dollar.htm>). «Adiós» (en castellà a l'original) està marcat com enllaç, i si el seguim apareix el text següent: «Què hi busqueu, aquí? Em seguïu? Us hi porta la por? Qui estigui llegint això ja no és un bon lector [...] Us recomano gent de naturalesa més tranquil·la: correu rere la Veronika [...]» (<http://www.wargla.de/99Dollar.htm>). Al lector se li ofereixen dues alternatives en aquest text: escollir la perspectiva de la Veronika, que funciona com un enllaç, o fer clic en l'enllaç de Vladimir i experimentar l'altra perspectiva. Una vegada i una altra l'autora increpa el lector: «No us ho creieu? Voleu tornar enrere? A èpoques més tranquil·les? Siusplau!» (<http://www.wargla.de/4Dollar.htm>). Abans que el lector pugui respondre o decidir què fa, canvia la pantalla i apareix «"Iwan!" crida la Veronika» (<http://www.wargla.de/10Dollar.htm>) i salta a una altra pantalla (<http://www.wargla.de/51Dollar.htm>) on descriu el que feia l'Iwan, des de la qual només s'ens permet passar a la pàgina següent seguint l'enllaç «>>>>».

El ritme de lectura està, doncs, íntimament lligat al ritme de l'acció: o s'encadenen les pantalles, o hem de clicar damunt d'una o altra paraula, o podem canviar de perspectiva d'un personatge a l'altre, o només podem saltar a la pantalla següent, o se'ns increpa, o no podem fer altra cosa que mirar el canvi de pantalles...

A *Zeit für die Bombe* hi ha elements de text que juguen amb les expectatives dels lectors, que fan d'estímul per a la lectura. Un exemple és el segment del text que acaba amb la frase: «El que li interessava era que Vladimir li digués que superaria la porta falsa» (<http://www.wargla.de/82Dollar.htm>). Després que l'autora ens hagi dit que som uns porucs, després que ens hagi escridassat per no tenir actituds valentes i per voler avisar la policia, en fer clic sobre la possibilitat de sortir per la «porta falsa», apareix una pantalla amb el missatge d'error de qualsevol programa d'Internet: «404 Not Found». Al cap d'un espai curt de temps apareix una segona frase que ens fa adonar que el missatge an-

terior forma part de l'obra i no és realment un missatge d'error: «“Com se surt d'aquí?”, cridà la Veronika mentre un ratolí desapareixia en el no-res invisible d'un forat» (<http://www.wargla.de/42Dollar.htm>). Aparentment, el lector no pot continuar endavant, ja que no hi ha cap lloc on clicar ni cap enllaç aparent. Sembla, doncs, que l'única sortida sigui anar enrere a través de la barra d'eines del navegador. Però sabent que Susanne Berkenheger no deixa res a l'atzar i que ho té tot controlat, el lector ha de plantejar-se alguna sortida que no sigui tornar a la pàgina anterior. Al lector se li exigeix ara que compregui correctament les poques indicacions de l'autora. Per què desapareix un ratolí en el no-res d'un forat invisible? El missatge de Veronika assenyala el camí al lector, li indica com pot abandonar aquest atzucac aparent. La paraula ratolí es correspon al ratolí de l'ordinador del lector. Només si hom troba aquest enllaç invisible pot seguir la narració. Aquí, Berkenheger juga amb els elements semàntics de la paraula *ratolí*: en el nivell del món real del lector, el fet de moure el ratolí és l'única manera d'arribar a un dispositiu tècnic que ajuda al lector a retornar al text. En el nivell de la narració, o món virtual, és l'animal petit el que li ensenya la sortida a la Veronika. La relació entre el ratolí del món real i el ratolí del món virtual és la que permet construir la narració. Si passem a poc a poc per damunt la pantalla, en un moment determinat la fletxa es converteix en una maneta que ens indica que hi ha un enllaç amagat a partir del qual podrem continuar la lectura de la narració: «A través del forat entre el temps i l'espai» (<http://www.wargla.de/42Dollar.htm>).

L'autora ens ofereix la possibilitat d'escollir diversos itineraris també quan el lector espera que la bomba esclati. Quan la Veronika es torna a asseure al tren per a abandonar Moscou, el text ens diu: «El vent de viatge li movia el nom dels llavis i ara estava al vestíbul de l'estació en flames. Oh no!» (<http://www.wargla.de/29Dollar.htm>). Pot semblar que la narració arriba al seu final, però tenim dues opcions: fer clic sobre la paraula «Bahnhofhalle» o sobre l'enllaç «>>>>» situat darrera el «nein». Si fem clic a «>>>>» («Oh no!»), el text continua. Però si enllacem amb «Bahnhofshalle» ('vestíbul') el que segueix no és l'explosió sinó un text en vermell sobre fons negre: «El temps s'esmicola en mil pedaços. Campi qui pugui!» (<http://www.wargla.de/1Dollar.htm>). A la part superior d'aquesta pantalla, al damunt de la barra d'eines, hi ha escrit el que sembla que pot ser el final: «que explota, que explota». Però també se'ns permet l'enllaç «wer» ('qui') del «Campi qui pugui!» que ens obre un altre text: «Iwan, feliçment, es fregava els ulls adolorits davant la Veronika. [...]. El final?» (<http://www.wargla.de/63Dollar.htm>). Estem, amb l'explosió, al final de la narració? Ha arribat el lector al final? Si es fa clic sobre l'enllaç «Das Ende?» ('El final?'), s'arriba a un passatge que ens permet tornar a la lectura de la narració: «La Veronika no es despertarà mai més. Somiava amb aquell temps a Moscou que no comprenia [...], revivia la consciència d'aquells últims dies [...] i aleshores pensava: “Això no pot ser!” i altra vegada començava la recerca [...]» (<http://www.wargla.de/77Dollar.htm>). S'obre, doncs, una nova possibili-

tat de tornar a començar gràcies al fet que la Veronika experimenta o imagina una i altra vegada els últims dies de la seva vida, cada vegada de manera diferent segons els enllaços que escull el lector.

La narració només s'acaba en un sol cas: quan l'Iwan activa la bomba. I aquí, de nou, Berkenheger ens ofereix el text marcant-nos la velocitat de lectura a través de pàgines encadenades on hi llegim: «Iwan va prémer el botó...» (<http://www.wargla.de/24Dollar.htm>), «i la bomba va fer tic-tac» (<http://www.wargla.de/22Dollar.htm>). Veiem com, altra vegada, l'autora juga amb els colors i com el drama de la bomba accionada converteix el fons blanc en negre i les lletres grises en vermelles. Finalment, el desenllaç definitiu es mostra a la pantalla <http://www.wargla.de/35Dollar.htm>, a la part superior de la qual, fora de la pantalla pròpiament dita, Susanne Berkenheger diu «qui vegi això és un geni», com mofant-se del lector que no ha pogut evitar la catàstrofe i que, arribat a aquest punt, ha d'abandonar l'obra equiparada així amb la vida: si la bomba esclata, la mort és inevitable.

Considerem que es tracta d'un hipertext modèlic pel que fa a l'ús de les possibilitats que l'any 1997 oferia la Web, com ara el constant recurs a pàgines que s'obren i es tanquen a voluntat de l'autora i que marquen el ritme de lectura del navegant. Si Landow insistia en la llibertat del lector a l'hora de llegir els hipertextos, de manera que el ritme de lectura fos molt similar al d'un passeig, Susanne Berkenheger, per contra, ens marca sovint el ritme de lectura i això actua com a metàfora del compte enrere de la bomba un cop accionada. Amb l'ús de *pop-ups*, canvia la perspectiva del lector, al qual posiciona com a oïdor (literatura oral) i escriu els diàlegs de manera que no perdin el seu caràcter oral. Planifica minuciosament les històries i les motivacions dels personatges per tal d'involucrar l'internauta com a personatge i no com a mer espectador. S'adreça directament i parla amb l'interactor (a la part inferior o superior de la pantalla, sovint a la barra d'eines) i li explica quines possibilitats de lectura o de navegació té. Hem citat els exemples de com convida el lector a ubicar-se en el pub o de quan no el deixa escapar per la porta falsa. No ens deixa ser simples *voyeurs*, no ens vol com a espectadors anònims, observant l'obra des de la intimitat de l'altra banda de la pantalla, sinó que ens hi vol involucrar, ens hi vol implicar. Per això ens pregunta el nom i l'incorpora a les seves frases adreçades a l'internauta, o ens permet enviar missatges opinant sobre les obres, els personatges i el perquè de les seves formes d'actuar en cada moment. Planteja la possibilitat d'interrelació entre el món real i el món virtual, i n'explica la connexió.

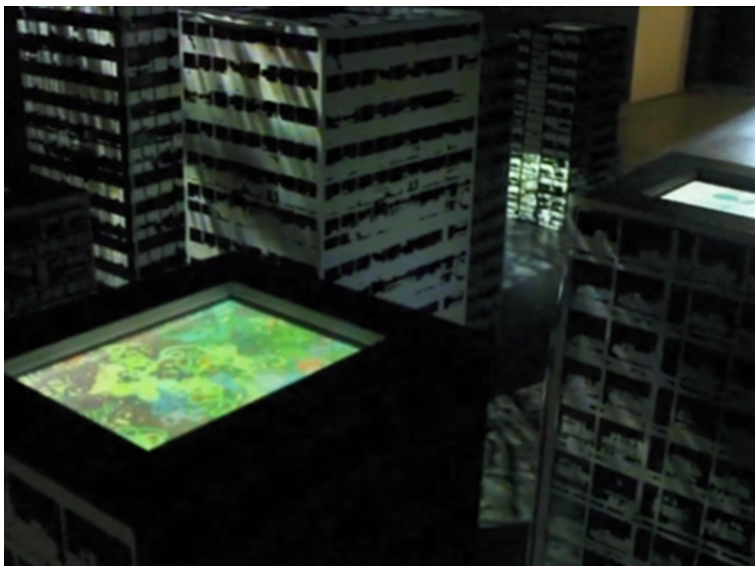
A les seves obres només hi trobem textos; l'autora no utilitza dibuixos, ni imatges, ni sons, ni música. Les seves creacions literàries només fan ús de determinats colors de fons, de diferents tipografies, colors i mides de les lletres, de diferents enllaços endavant i/o endarrere, etc. L'obra de Berkenheger està feta amb el llenguatge HTML. Sembla com si l'autora en tingués prou a experimentar amb aquest llenguatge i amb el navegador. No li interessin el Flash o el JavaScript: la seva investigació se centra en com fer literatura en xarxa,

com fer literatura digital, com experimentar la webliterarietat. Critica els qui exalcen les possibilitats d'aquest nou mitjà i lamenta que encara poca gent faci literatura per internet.

No és el mateix l'activitat lectora a internet que en un llibre. Canvia el concepte de text i la manera de presentar-lo, i Berkenheger reflexiona sobre les possibilitats i els límits de la literatura en xarxa, i com a mostra ens planteja el cas de l'error aparent que acaba demanant al lector que faci associacions d'idees per trobar la sortida a una pàgina que, aparentment, no en té. Ens ve a dir que els enllaços d'internet poden fallar, però que, sobretot, internet pot amagar-nos informació i que cal ser proactius per trobar-la. Amb *Zeit für die bombe*, contraposa el *voyeurisme*, l'anonimat i la intimitat. D'una banda, situa el lector com a espectador anònim i en la intimitat d'uns fets que li permeten contemplar la vida d'algú altre, però, de l'altra, l'autora no li permet quedar-ne completament al marge, sinó que li demana la seva col·laboració, el seu punt de vista, la seva implicació. Això ho veiem sempre que el lector pren una decisió (per exemple, escapar per la porta falsa, trucar a la policia o abandonar) i l'autora se li adreça en primera persona opinant sobre la seva por i obligant-lo a avergonyir-se de la seva decisió poc valenta. És un estudi psicològic en el qual es demana al lector que reflexioni sobre les seves opinions i sobre les seves eleccions. Planteja com, en una obra en xarxa, es poden influenciar psicològicament les decisions del lector. Intenta desvetllar la curiositat, i un cop ho ha aconseguit, proporciona informació per tal de fer posicionar l'interactor en les diverses situacions en les que ha d'optar o escollir. El canvi en el punt de vista implica un canvi en l'opció de clicar i, per tant, de desenvolupar l'acció de la narració. L'ús de la barra d'eines, la velocitat d'accés, la tipologia gràfica, el fet d'adreçar-se a l'interactor, la barreja de mons reals amb mons virtuals, el recurs de l'oralitat, la interacció participativa i dialògica amb l'internauta, els enllaços evidents i els amagats, la concentració a l'inici de les claus de la narració, els diversos itineraris i punts de vista, la possibilitat de tornar enrere i agafar un altre camí, la contribució de les eleccions al desenvolupament dels fets, les segones oportunitats... són alguns dels components de la webliterarietat d'aquest hipertext.

5.16. Stanza (Steve Tanza): *The Central City* (1997-2005)

The Central City: <http://www.thecentralcity.co.uk/>.



Stanza: <http://www.stanza.co.uk/>.

«The central city Project»: <http://www.stanza.co.uk/centralcityinstallation/>.

«The central city on vimeo»: <https://vimeo.com/59805991>.

Stanza: «Continuing the search for the "soul of the city"». En línia a: <http://www.thecentralcity.co.uk/info/indexfull.html>.

Christian Emden; Catherine Keen; David R. Midgley (ed.) (2006). *Imagining the City* (volum 1). Berna: Peter Lang (pàg. 234-235).

Web en la Web, xarxa en la Xarxa, *The Central City* ('La ciutat central') és una obra en línia laberíntica i tentacular, com ho il·lustra –no sense humor– la proliferació al principi de les formes orgàniques i bellugadisses, semianimals i semivegetals, que es desenvolupen des de l'inici del web i que envaeixen a poc a poc el pla general de l'obra. No obstant això, abans que els tentacles ho recobreixin tot, l'interactor té temps de veure sobre la seva pantalla (sobretot si té cura de posar l'animació en Shockwave en pausa) un cercle central d'on parteixen una mena de cables i/o camins que el connecten a llocs situats a la seva perifèria: «The Central City», «sonicity», «soundcities», «photocity», «soundscraper», «inner city», «soundmaps», «biocity», «ccityv», etc.

Cadascun d'aquests llocs constitueixen obres dins l'obra, ciutats dins la ciutat, en els camins de les quals el visitant pot introduir-se per sortir a l'aventura –i perdre's i retrobar-se moltes vegades. Així, l'obra en l'obra reuneix no menys de trenta sub-seccions: «universa», «constructor», «videotron», «megalopotron», «university», «smallworlds», «textourama», «elevator», «jukebox», «sunder», «maputor», «proser», «city central», «citorcity», «fostexity», «textus», «sunder», «randomizer», «cubix», «matrixity», «advercity», «fibrinet», «advercity», «fibrinet», «envirus», «germix», etc. Cadascuna d'aquestes seccions incorpora

diverses bandes sonores i eleccions múltiples d'imatges, amb entorns sonors i visuals generats per ordinador en espais en 3D i seccions en 3D controlades per l'usuari». En total, més de dues-centes petites pel·lícules...



Així, explorant els meandres de les subseccions de *The Central City* i de les altres ciutats en la ciutat (com «sonicity», «biocity», etc), el visitant trobarà *collages* d'imatges (fotos o pel·lícules, sovint retocades i manipulades, de ciutats «reals» com Londres o Barcelona, i dibuixos abstractes generats per l'ordinador) i sons (captats en les ciutats o creats electrònicament), a més d'imatges d'edificis futuristes o de gratacels improbables. L'obra en conjunt fa pensar en un d'aquests projectes urbanistes típics de ciència ficció. Ara bé, aquests *collages* expressen sovint reflexions filosòfiques sobre l'estat de la ciutat en tant que ciutat –allò que és i podria ser, al seu nivell més abstracte i alhora més important, el de les relacions i les interaccions entre els seus llocs i els seus habitants–, més que no pas una proposta de ciutat concreta.

Ara bé, com el seu autor insisteix a subratllar, *The Central City* no és una «simulació», una representació, sinó que és una «experiència» tant per al seu creador, que treballa sobre aquest *work in progress* des de 1997, com per al visitant, que també és convidat, mitjançant diversos elements interactius de l'obra, a esdevenir ell mateix un cocreador.

Centralització d'una part, proliferació azimuthal de l'altra: no és resumir en una imatge tant el *modus vivendi* com el *modus operandi* de les megalòpolis d'avui? I encara més, resumir els de la Web, el centre de la qual (com de Déu) és arreu i la circumferència enlloc?

The Central City, que va ser premiat en la cinquena edició de VIDA 6.0 de Fundació Telefónica, és, doncs, un projecte de net.art basat en una col·lecció d'entorns urbans interconnectats creats per mitjà de procediments generatius que segueix evolucionant des de fa més de quatre anys i permet als usuaris

diversos graus d'interacció. La peça, amb text interactiu i sons incorporats, feta especialment per a Internet, forma part de la col·lecció permanent de l'Art Gallery de Dresde. És una mena de *collage* multimèdia que reflexiona sobre temes vinculats a l'ambient, l'entorn, la urbanització i el significat de l'espai: ascensors, mapes, panorames urbans, sorolls i seqüències de vídeos gravats pels carrers de Londres, animen un microcosmos viu i en contínua evolució. Aquesta experiència audiovisual permet a l'usuari veure en la pantalla del monitor com algunes àrees de la ciutat créixen i altres canvien.

El projecte inclou diferents seccions, com ara:

- *Central City* (1997-2001). És una xarxa orgànica de diagrames i reixats, amb juxtaposició de sons urbans i panoràmiques. Torres, mapes, sons urbans...: una experiència de ciutat audiovisual. Les imatges d'ordinador estan basades en imatges i sons de Londres, els temes i motius que ocorren dins del context d'aquest treball inclouen xarxes d'informació tecnològica que són contrastades amb xarxes orgàniques i xarxes urbanes.
- *CCITYV* (2003). Treball sobre vigilància i seguretat en línia. Captura milers d'imatges amb *webcams* seleccionades i escampades arreu del món en temps real que s'introdueixen en un programari on una sèrie de canals especialitzats les refan. Els canals aporten una panoràmica constant de ciutats del món que canvien i evolucionen al llarg del dia.
- *Soundcities* (2000-2003). És una secció feta totalment amb sorolls trobats a vint ciutats del món.
- *Inner City* (2002). Presenta un laberint interactiu que inclou vint seccions. S'han desenvolupat edicions de pantalla tàctil d'aquest apartat.
- *Soundscaper* (2000). Consta de sis instal·lacions audiovisuals generatives que fonen imatges i sons en un espai lúdic en línia. Les imatges es controlen amb el moviment extensiu del ratolí i per posició. Aquesta secció es pot convertir en una instal·lació on la gent, en moviment, pot desplaçar les imatges.

The Central City és un *collage* visual que es reflecteix en els temes de la nostra consciència urbana. Les formes estan relacionades amb estructures cel·lulars de la naturalesa. Això es contrasta amb estructures fetes per l'home, així com també amb patrons i formes de disseny urbà. El projecte tracta de la relació amb el món audiovisual de la ciutat i la seva estructura. És un dipòsit de *collage*, text, infografia, fotos fixes, vídeo i mostres de sons que conformen una composició, una combinació («*conundrum*»), una panoràmica de la nostra experiència de ciutat a final del segle xx. La ciutat està sempre canviant, sempre en flux continu. L'espai és per a somiar, pensar, meditar i transcendir. En algunes àrees les cèl·lules muten i creixen al voltant de la pantalla i donen lloc a nous espais. La música presenta un flux de sons d'ambient industrial

de trenta minuts de durada. Una video-àrea anomenada «Videotron» projecta «vídeo artitextures» construïdes en una paret de vídeo. Motius de disseny urbà estan deconstruïts i repetits en una graella. Mostra una sèrie de vídeos filmats a Londres i contínuament editats i reprocessats per formar fragments aïllats de la nostra experiència de ciutat.

5.17. Daniel García Andújar: *Technologies to the People* (1997)

Technologies to the People: <http://www.irational.org/ttpp/primera.html>.



«Daniel García Andújar»: <http://www.rtve.es/alcarta/videos/metropolis/metropolis-daniel-garcia-andujar-contenido-exclusivo/3091877/>.

«Daniel García Andújar: *Technologies to the People*»: <http://www.medienkunstnetz.de/works/technologies-to-the-people/>.

J. M. Costa (2015, 20 de gener). «García Andújar, arte y política sin sermones». *Eldiario.es*. En línia a: http://www.eldiario.es/cultura/arte/Garcia-Andujar-arte-politica-sermones_0_347866149.html.

El 1996, amb motiu d'una exposició a Hamburg, Daniel García Andújar comença a desenvolupar el projecte *Technologies to the People* que, fins ara, s'ha presentat en diversos suports (a la xarxa, en CD-ROM i en instal·lacions), i on, amb ironia i amb l'ús d'estratègies de presentació de les noves tecnologies de la comunicació, qüestiona les promeses democràtiques i igualitàries d'aquestes tecnologies i critica la voluntat de control que amaguen rere la seva aparent transparència. Partint de la constatació que les noves tecnologies de la comunicació estan transformant la nostra experiència quotidiana, García Andújar

crea una ficció amb la finalitat de conscienciar-nos de la realitat que ens envolta i de l'engany d'unes promeses de lliure elecció que esdevenen, irremissiblement, noves formes de control i desigualtat.

Technologies to the People és un *work in progress*, una metàfora sobre l'ús de les tecnologies, a més d'una provocació pública:

«Estic creant una companyia virtual que només existeix com a projecte artístic, però que en realitat opera per a la resta de la societat. *Technologies to the People* (TTTP) treballa amb la infraestructura mediàtica de les grans empreses i, com a part de la seva política de representació, patrocina esdeveniments artístics. Està adreçada a les persones de l'anomenat "Tercer Món", així com als indigents, als orfes, als expatriats, als aturats, als grups marginals, als fugitius, als immigrants, als alcohòlics, als drogodependents, a la gent amb trastorns psíquics, a qualsevol que respongui a la descripció d'"indesitjable". A tots aquells deslliats de la societat i incapaços de trobar un lloc segur on viure o a tots els que demanen almoïna per a subsistir. Està adreçada a les persones a les quals es nega l'accés a la nova societat de la informació i a les noves tecnologies, a tots els qui viuen constrets pels límits que marquen noves i estranyes barreres. TTTP vol facilitar el teu accés a la societat de la informació. TTTP vol que més persones formin part de la xarxa. TTTP ha dissenyat i creat Street Access Machine específicament per als grups minoritaris esmentats. La màquina està a la seva disposició les vint-i-quatre hores del dia i es pot utilitzar amb qualsevol targeta de crèdit (ciberefectiu) [...]. Tan bon punt instal·lis el teu Street Access Machine s'acabaran per sempre tots els problemes de la mendicitat. Les persones que vulguin donar diners només necessiten tenir una targeta de crèdit i especificar la quantitat de diners de la qual estan disposats a prescindir. L'indigent, aleshores, pot treure diners d'un caixer fent servir la seva Recovery Card amb una contrasenya. Fàcil d'utilitzar i sense interessos. Un servei global de targetes de crèdit per a tothom sense excepció.»

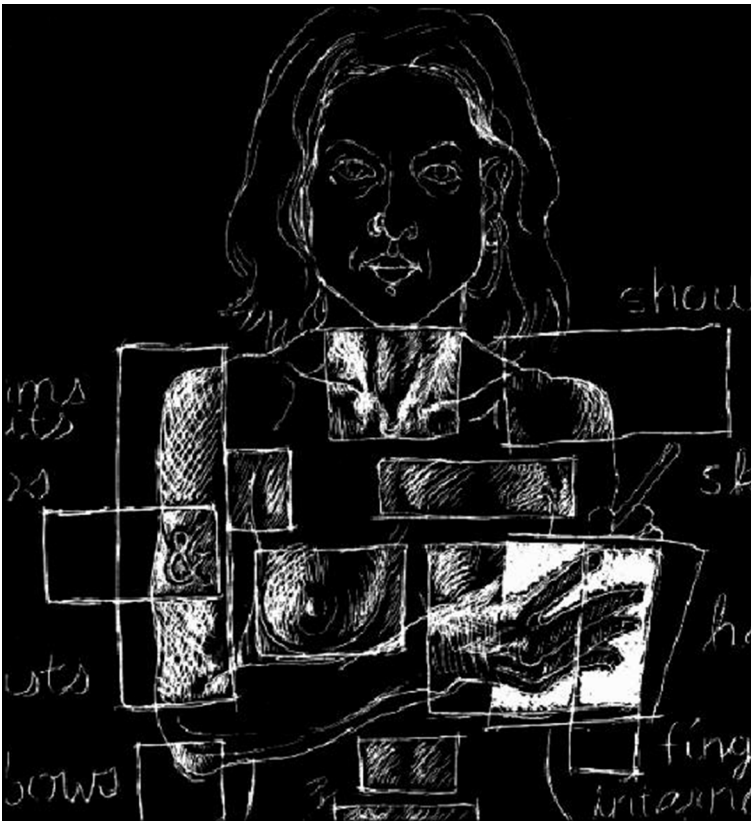
La navegació per l'obra ens pot dur a «We are watching you», on, després d'un petit ensurt, ens adonem que l'agressió no és real, o ens podem trobar amb missatges com ara «Et veiem», on sembla palès que no és l'usuari qui actua sobre les interfícies, sinó aquestes sobre l'usuari. També accedirem a portals lúdics i de consum perquè no oblidem la base propagandística consumista del sistema que amenaça amb l'apropiació de qualsevol moviment artístic. El projecte es planteja com una reflexió enmig d'un mar mort de deixalles consumistes. Els mots i les situacions esdevenen gairebé sempre trampes que provoquen una certa frustració. Per exemple, en el metrònom, la «manipulator interfície machine», on la frustració ve del fet inicial d'omplir qüestionaris amb dades avorrides i l'efecte plaent és el del disseny gràfic final que has fet introduint aquestes dades en el manipulador, esdevé una crítica a tot un sistema de comunicació, l'excés al qual és caòtic. La màquina és un desencís, volem jugar amb alguna cosa i no podem, ja que el joc és omplir qüestionaris de qualsevol manera. El joc esdevé un joc d'identitat que aborda tota aquesta problemàtica per mitjà d'inventar-se un mateix amb dades estúpides. Mai sabem què ens espera a la pantalla següent.

Amb tot, hi ha sorpreses divertides, sempre crítiques. Quan entrem a la pàgina «Language (translation)» apareix una finestra que ens pregunta: «No parlem el mateix llenguatge?». Quan premem el ratolí damunt de qualsevol de les banderetes d'idiomes diferents, un altre avis ens diu: «language barrier... Only English translation free», i és que els altres idiomes han de pagar per avançar. Al final, si premem un llaç blau ens envia a una pàgina anglesa de viatges organitzats a l'estranger. A la pàgina «Language (property)» se'ns avisa que anem en compte ja que moltes frases que empren normalment són *trade marks*

que pertanyen a qui les ha enregistrat al seu nom. Des de la pàgina «video collection» es poden enviar i veure treballs de vídeo, i a «photo collection», fotografies. La pàgina «Blue Ribbon Campaign» tracta el tema de la llibertat d'expressió a la xarxa i ens remet a altres crítiques com la que esmenta els efectes de l'antiterrorisme, «Chilling Effects of Anti-Terrorism», on surten totes les pàgines eliminades pel govern o amb continguts prohibits.

5.18. Shelley Jackson: *My body* (1997)

My body: <http://www.altx.com/thebody/>.



«a comment of “My Body” by Shelley Jackson»:

<https://youtu.be/6TnLL5FRhYs>.

«A review of Shelley Jackson's My Body - A Wunderkammer»: <https://youtu.be/OuA5fi9xlk4>.

My body:

http://collection.eliterature.org/1/works/jackson_my_body_a_wunderkammer/index.html.

«My body, a Wunderkammer»: <http://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/wunderkammer.html>.

«On the front page: Shelley Jackson's feminist hypertext autobiography». *Rhizome* (2015, 23 de novembre). En línia a: <http://rhizome.org/editorial/2015/nov/23/my-body-a-wunderkammer/>.

Assumpta Grabolosa Sellabona (2008). «My body, de Shelley Jackson: cos fragmentat i identitat femenina a Internet». *Hermeneia*. En línia a: http://www.hermeneia.net/treballs_pdf/e2/assumpta_grabolosa/agrabolosa_treb.pdf.

«Scott Rettberg: Written on the Body: An Interview with Shelley Jackson»: http://thestudio.uiowa.edu/tirw/TIRW_Archive/july06/shelleyjackson.pdf.

María Goicoechea de Jorge (2015). «El corpus grotesco de la literatura digital: el caso de My Body – A Wunderkammer, de Shelley Jackson». *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* (núm. 24, pàg. 224-234).

My body és una exploració de la identitat humana partint de l'observació del cos, del propi cos. Comença amb un mapa conceptual que representa una dona nua les parts del cos de la qual estan etiquetades i es poden activar. Cada clic ens porta a un text on es reflexiona sobre moments viscuts en relació a aquesta part del cos. Alguns textos parlen de la infantesa i s'adverteix un desconeixement del cos i un desig de neutralitat; en d'altres, com quan parla del naixement dels pits, l'autora esdevé conscient de la seva feminitat.

L'obra de Jackson és un hipertext amb el cos com a mapa de la narració, mapa històric sobre el qual es van sedimentant els records (cicatius, tatuatges, fragments de vida associats i evocats per l'observació curiosa i detinguda de les parts d'aquest cos fragmentat en diferents territoris). Aquest cos és un diagrama bidimensional que té, però, moltes capes: esdevé l'índex de diversos fragments de text, l'origen i el destí als quals retorna el lector –és doncs la porta d'entrada a l'interior del cos. La imatge és l'exterior, la superfície, i el text ens ofereix un recorregut per un espai interior en simbiosi íntima amb la superfície, però amb múltiples nivells i recorreguts interns.

En inspeccionar el codi html de l'obra, accedim a una tercera capa textual subjacent que orquestra totes les altres. S'observa que l'hipertext està format pels fragments enllaçats a les etiquetes de les parts del cos que van component recorreguts alternatius de lectura. Hi ha espai, però, per al descobriment d'una cosa inesperada (fins i tot hi ha un membre fantasma).

El joc que es proposa al lector no es basa exclusivament en la revelació exhibicionista de records íntims, sinó més aviat en un joc de miralls que ens convida a establir les semblances amb els nostres propis records del cos. Només hi ha una part del cos que no té les seves corresponents etiquetes en el diagrama:

el cap. Tanmateix, sí que conté enllaços. En aquest cas, la territorialització del cos implica la desterritorialització de la cara, seguint la metàfora elaborada per Deleuze i Guattari a *Mille Plateaux*.

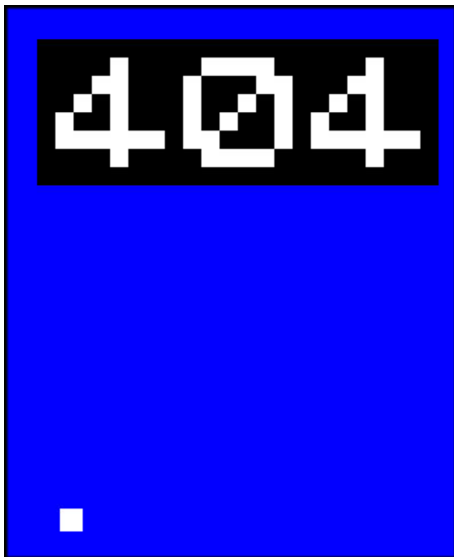
La imatge de l'autora mira de front, paper i llapis en mà, disposada a dibuixar allò que veu. Aquest retorn de la mirada converteix el lector / espectador també en objecte d'escrutini. Es tracta de la representació de l'interior d'un cos imaginat, i l'escriptura hipertextual és el mètode per abordar el seu coneixement.

Els records associats al cos se centren en la infància i l'adolescència, etapa en què encara no som del tot conscients de les restriccions socials en relació al cos. El *leitmotiv* que va donant coherència als fragments de text és l'aprenentatge progressiu de les tècniques de dibuix per aconseguir atrapar amb un paper i un llapis els contorns i les formes de les parts del cos.

L'obra de Jackson transpira rebel·lia i autoafirmació. Només s'entreveu un moment malenconiós, quan afirma que cada vegada ens anem assemblant més i més als objectes inanimats, fins que ens convertim en un d'aquests objectes.

5.19. Jodi (Joan Heemskerck- Dirk Paesmans): *File not found 404* (1997)

File not found 404: <http://404.jodi.org/>.



«Jodi.org - 3rd experience»: <https://youtu.be/xrfumfXqODM>.

«asdfg/text/404»: <https://vimeo.com/10009063>.

Tilman Baumgärtel (1997, 6 octubre) «Interview with Jodi». En línia a: <https://www.heise.de/tp/features/Interview-with-Jodi-3446080.html>.

Ruth Pagès (2003, 30 setembre). «L'entorn del net.art i la seva recepció: el procés d'apreciació de l'obra de JODI». En línia a: <http://cv.uoc.edu/web/~ddoc-torat/treballs/2003/cbk/rpages.pdf>.

«Jodi»: <https://ca.wikipedia.org/wiki/Jodi>.

«Rocío Agra (2009). net.art: Jodi. Estética y cibernética. Jodi fija el momento en el que la World Wide Web da su salto definitivo a la masividad». Dicom Maestría en Diseño Comunicacional. Universidad de Buenos Aires. En línia a: <http://maestriadicom.org/articulos/net-art-jodi-estetica-y-cibernetica/>.

Figura emblemàtica del *web-art*, el duo europeu Jodi –constituït per la fotògrafa holandesa Joan Heemskerk, nascuda el 1968 a Kaatsheuve (Holanda), i pel *performer* de vídeo belga Dirk Paesmans, nascut el 1965 a Brussel·les– ha sabut agitar la nostra percepció de les interfícies hipermèdia. Poc temps després de la seva trobada en una escola d'art holandesa (hi treballaven amb Hypercard i Macromind Director), aquests dos artistes van decidir instal·lar-se a Silicon Valley (Califòrnia) per aprofundir en els seus coneixements informàtics i iniciar-se a internet. Entre 1994 i 1995, van estar al Laboratori d'Art Visual Cadre (Universitat d'Estat de Califòrnia, San José) on van posar les bases del seu famós lloc web caòtic *Jodi* (<http://map.jodi.org/>).

Des del seu llançament (el 8 d'agost de 1995), el projecte *Jodi* ha evolucionat regularment. En aquest sentit, pot ser considerat un veritable *work in progress*. Avui, la interfície ha esdevingut un *sensorium* molt vast amb diversos centenars de pàgines web per explorar (quatre-cents cinquanta en el moment de la Documenta X el 1997). En una entrevista feta per Tilman Baumgärtel el desembre de 1997, els artistes van declarar haver modificat els seus llocs web unes cent cinquanta vegades: afegits, canvis de nom i supressions de pàgines (fins i tot de seccions senceres).

Una interfície singular, una estètica confusa

A través del seu lloc web, els dos artistes van voler –des de 1995– expressar la seva còlera davant l'excessiva seriositat de la tecnologia. Després d'haver estudiat com estaven organitzats els principals documents informàtics interactius amb vocació comunicativa, van desitjar experimentar-ne la lògica, que trobaven «massa quadrada». Successivament, van suprimir totes les convencions establertes: composició ordenada, disposició regular dels títols, de les columnes, de les imatges, dels enllaços... *De facto*, en va resultar un lloc web d'estètica confusa i incompreensible.

Intentant curtcircuitar la lògica formal i mecànica dels dispositius interactius, aquests artistes van ser a l'origen del *browser art* (neologisme d'Alex Galloway). Des d'aquesta òptica, la xarxa és vista com una forma artística (i no ja com una simple passarel·la cap a altres formes d'art). El resultat –bonic i eficaç– és

un vertader embolic que s'obté utilitzant tots els recursos oferts per la Web: imatges (amb format .gif i .jpeg), programes CGI, JavaScript, caràcters ASCII, línies de codis en HTML...

Sembla molt difícil de definir de manera general un lloc web tan heterogeni. Veiem aïlladament, però, tres de les seccions:

- «www.wwwwwww.jodi.org» (1995-2002). És un microciberespai interactiu no convencional per on el públic navega amb molta dificultat. El lector és presoner d'un laberint i no disposa de cap indicació funcional. Per progressar en el seu absurd viatge «neo-surrealista», ha de fer prova d'un esperit inventiu i imaginatiu. Ha de recercar els *hotspots* (no visibles i no significatius) i esquivar les trampes parades pels artistes (quan l'internauta entra en certs bucles sense fi, se l'obliga a tancar la finestra i a tornar a carregar el lloc web per continuar el seu recorregut). Deambula enmig d'un garbuig caòtic fet de *glifs* a la vegada recognoscibles i incomprensibles. Hi podem trobar per exemple:
 - Nombroses pàgines textuais que resulten d'una disseminació de codis ASCII i HTML, així com de *smileys* (tots desposseïts de les seves funcionalitats). L'escriptura artística obtinguda pot ser qualificada de sinuosa i contrapuntística. És sovint verda sobre un fons negre. Aquesta cal·ligrafia «reaccionària» evoca en l'esperit dels internautes la de la informàtica de la primera època (*cf.* els monitors monocroms), així com la dels primers fòrums de discussió. El resultat no és interessant des del punt de vista del contingut, però sí que ho és des del de la forma.
 - Gràfics molt diversos: sobretot histogrames (que evoquen els proveïts pels instituts d'audímetre dels llocs web) i estructures de modelització en filferro.
 - Algunes zones animades que fan pensar en els primers videojocs.
 - Jocs a partir de botons d'opció (vegeu <http://www.wwwwwww.jodi.org/betalab/untitled/index.html>, on cada vegada que l'internauta marca una casella sobre aquesta pàgina apareix un nou colom –i així indefinidament).
- «%20 DEMO» (1997) és un espai molt més petit, compost de vint-i-quatre pàgines de colors molt vius. Al seu interior, som confrontats a codis juxtaposats i no significatius. Estèticament, el resultat pot fer pensar en les últimes teles abstractes de Mondrian. Hi evolucionem només amb molta dificultat ja que «el passeig del cursor provoca moviments de la imatge oposats als de la mà. Baixa quan es puja, va cap a l'esquerra quan un es dirigeix a la dreta, i com més el moviment accentua una direcció més la imatge desfila ràpidament en el sentit invers». Per arribar a aquest resultat i fer-nos submergir dins d'aquest univers proper al videojoc, els artistes van decidir utilitzar la tecnologia Shockwave (programari d'edició

multimèdia creat per la societat Macromedia per a la concepció i la lectura d'animacions, directament realitzades a partir del programa Director). Van imitar «una escriptura d'alt nivell de complexitat només per fer valer la idea de la complexitat sense que cap sentit vertader no acompanyi aquesta representació».

- «GoodTimes», que és el nom d'un cèlebre *hoax* –falsa informació que es pot rebre per *e-mail*– actiu des del 6 de desembre de 1994. En aquesta secció podem observar una massa textual molt densa. Hi ha dos textos enrotllats l'un al voltant de l'altre. Un està adornat d'imatges i fa de fons enrajolat; l'altre (purament textual), llisca sobre el primer. Evolucionant en aquest document, l'espectador pot observar una perfecta osmosi entre les imatges i els textos (proposta propera a la del conceptualista Joseph Kosuth). (Actualment no està en línia).

Quan el 1995 van decidir crear una pàgina web per mostrar el seu treball fotogràfic, van cometre un error fatal que va desencaijar la pàgina i la va convertir en un caos de colors i signes. El resultat obtingut, però, els va semblar tant interessant i sorprenent que es van concentrar en la troballa. Des d'aleshores, no fan altra cosa que donar ordres contradictòries a la màquina amb intenció de generar errors premeditats, errors que esdevenen art electrònic. El resultat d'aquesta curiosa activitat va cristal·litzar en Jodi, un peculiar projecte artístic que difereix radicalment de la resta de treballs electrònics als que ja estem acostumats. Ni imatges ni textos convencionals, només trobem grafismes i signes que conformen el llenguatge específic de la xarxa, però distorsionats i manipulats fins al límit d'allò reconeixible. Jodi no respecta ni virus mediàtics, ni organitzacions totpoderoses: Microsoft, Netscape, divendres13, Goodtimes... Tots acaben barrejant-se en un embolic de colors i trames que circulen a una velocitat de vertigen, una nova modalitat d'*op art* que ha aconseguit acomodar-se amb força facilitat a les infinites possibilitats del llenguatge computeritzat.

Una de les entrevistes que més difusió ha tingut i que ha permès tenir un lleu coneixement dels seus membres és la que els va fer Tilman Baumgärtel a la trobada «Hacking in Progress».

La seva estètica i la seva línia formalista els ha convertit en una de les ineludibles referències de l'art d'Internet. El seu estil innovador, agosarat i despreocupat ha obert una línia de treball que ha ajudat a definir una tendència important del net.art. L'esperit de l'obra de Jodi queda resumit en la consigna *hacker* «Estimem el teu ordinador». Juguen amb internet, amb el codi, amb el navegador, amb nosaltres. I nosaltres juguem amb ells. Afirment que quan un usuari d'internet visita la seva web, s'introdueixen en el seu ordinador. La seva obra està amarada d'una estètica decadent i obsoleta que recorda la tipografia i l'aspecte de les pantalles monocromàtiques dels primers ordinadors personals. Quan accedeix per primer cop a la seva web, l'usuari es troba davant de caràcters fluctuants sobre fons negre que omplen la pantalla de l'ordinador sense

cap tipus d'índex per a la navegació. Hom fa clic a l'atzar i es troba confrontat a un seguit de pàgines que posen en escena el codi, el llenguatge, infinits missatges d'error superposats o les icones que poblen les nostres pantalles. Progressivament, aprenem a triar, a navegar sense brúixola en l'espai que se'ns proposa. Jodi ens obliga a ser no només actius, sinó inventius, a explorar, a posar a prova la imaginació, sense seguir estúpidament un manual d'ús. Però sempre amb el temor que l'ordinador es penjarà. Les invencions en aquesta obra sobrepassen, transcendeixen, l'aspecte tècnic i aleshores l'experiència esdevé plaent. La parella Jodi encapçala la tendència *hacker*, basada en imatges de baixa resolució, pàgines que es carreguen ràpidament, falsa interactivitat i ús atípic de les eines com l'HTML, l'ASCII o els virus.

Segons Jodi, en el nou context d'Internet s'ha d'entendre que l'ordinador no és únicament una eina per crear art, sinó que també és un mitjà per a mostrar-lo a la xarxa. I tenint en compte que a la xarxa no hi ha etiquetes, pot ser que el que faci qualsevol es pugui considerar art: passa el mateix amb el treball de Jodi, no hi ha cap etiqueta que digui que allò pot ser art. És obvi que les obres d'aquest col·lectiu lluiten contra l'alta tecnologia, exploren l'ordinador des de dins i posen un mirall a la xarxa, i quan l'espectador mira, està mirant dins el seu ordinador i nosaltres també. Per a Jodi, entrar dins els ordinadors com fan els *hackers* és quelcom magnífic i màgic, és com entrar a l'interior d'una persona, a l'escriptori hi ha una reflex de cada individu, hi ha la seva pròpia personalitat. Jodi desmitifica la noció de societat virtual amb el seu propi treball.

Alhora, marquen una gran diferència entre l'art a Internet i l'art digital. Jodi juga amb la velocitat de transmissió a internet, millor dit, amb la lentitud de la connexió; si l'obra es presentés en CD-ROM, perdria aquest aspecte, ja que es tracta d'un suport molt més estàtic. A més, cal tenir en compte que Jodi juga a canviar el seu lloc a la xarxa força sovint.

El motiu pel qual es dediquen a realitzar aquest tipus d'art és el seu enuig envers l'alta tecnologia, i combaten l'ordinador també a nivell gràfic. L'ordinador es presenta com un escriptori amb paperera. Jodi explora l'ordinador des de dins, es fan propers a l'usuari. Es tracta, doncs, d'una relació més càlida, d'una manera d'introduir-se dins la ment de la gent, ja que tothom posa les seves individualitats en línia.

Alhora, Jodi renuncia a ser només Jodi i estableix intercomunicacions entre diversos net.artistes mitjançant enllaços a altres pàgines.

La seva «idea de model de negoci» artístic és pràcticament inexistent, els seus ingressos provenen dels *workshops* i seminaris que imparteixen en exposicions o trobades: sembla que és un tema que no els interessa gaire. Tenen la percepció que el net.art té l'estatus de classe B, que és tractat com un fenomen de grup,

una nova forma d'art tècnicament definida. No són artistes convencionals i encara estan buscant i definint quin és el seu paper i la seva representació dins del món artístic.

Quan seiem davant la pantalla d'un ordinador en un sistema operatiu convencional, podem reconèixer els elements de la interfície i creiem que controlem les eines del programari, però un cop llegim MS-DOS, ens entra el pànic. És en aquest estat de confusió i de desconeixement de l'usuari del llenguatge de la màquina en què es basa el treball de Jodi. En l'exploració de les estètiques del codi, moltes de les pàgines web del seu domini són més atractives estèticament quan es miren per dins que no pas per fora, és a dir, des del visualitzador del codi HTML, i no en la traducció gràfica que s'encarrega d'amagar qualsevol codi. La sensació que tenim davant d'un treball de Jodi és la de la malaltia tecnològica, ja que moltes vegades sembla que la pantalla hagi descarregat un virus i ens entra l'angoixa de quan no entenem què passa o pensem que alguna cosa no va bé, que potser hi ha un virus. És interessant veure que, precisament, enfrontar-nos amb el llenguatge informàtic en la seva forma més pura ens produeix la sensació que ens trobem davant de quelcom patològic, i és això el que aquests treballs ens mostren. Jodi pretén utilitzar els errors produïts per l'ordinador per crear noves formes d'art.

En el projecte *404*, la seva obra més coneguda, la primera pàgina que apareix és la del cèlebre error «404 URL not found». Nombrosos artistes han fet servir aquest error en les seves creacions, entre els quals podem destacar el grup activista *FloodNet*, que l'ha utilitzat per emmagatzemar missatges secrets en els arxius etiquetats com *error.log*, o T.S. Thomas amb la seva obra *File not found 404*.

El cas de Jodi representa un model perfecte de l'estètica *hacker*. L'obra està formada per només quatre pàgines: quan s'accedeix al lloc web només es veu el «404», i cada número enllaça amb cadascuna de les altres tres pàgines, «unread», «reply» i «unsent», totes tres seccionades horitzontalment. Al *frame* inferior hi apareix un quadre de text, reservat a l'entrada del missatge de l'usuari, acompanyat d'un botó de resposta amb l'etiqueta «Re». Un cop redactat i remès el missatge, el resultat serà l'aparició en el *frame* superior d'aquest text amb certes alteracions que sabotejaran deliberadament l'acte de la comunicació:

- A «unread» ('no llegit'), una finestra horitzontal i biseccionada, hi ha el text d'aquest missatge de resposta però sense les vocals, és a dir, que queda un text sense sentit compost per consonants i signes de puntuació, un text de frases impronunciables, d'articulació impossible, sense interactivitat. És fàcil que hi trobem un reguitzell de consonants seguides per «fck! fck! fck!». Jodi practica una mena de censura en transformar moltes de les possibles paraules malsonants en un seguit de consonants, imitant la «censura» que practiquen en diferents xats on les paraules grolleres es transformen en una mena de text editat molt semblant al que utilitza Jodi en aquesta pantalla. El fet que Yahoo o AOL hagi imposat aquesta mena de

censura –moltes vegades en lloc d'editar-los fan aparèixer eufemismes– ha fet que els usuaris inventin noves maneres d'escriure les paraules per tal d'evitar-la.

- «reply» ('resposta'), que té la mateixa estructura, recull a la finestra superior la informació enviada per l'usuari com a text ocult, text negre sobre fons negre, però mostra l'adreça IP de l'usuari, que esdevé un text verd vibrant. La pèrdua de l'anonimat en deixar traces identificadores a la base de dades posa els pèls de punta. Aquí es posa de relleu la por de ser identificat, acostumats a una societat alienadora i anònima on tothom pot dir la seva sense qui hi hagi cap tipus de sanció ja que no podem ser reconeguts. Però es pot reconèixer qui ha dit què, hi ha l'adreça identificadora, un rastre que ens acusa i ens delata. Jodi posa un megàfon als nostres dits per tal de fer caure les màscares i identificar-nos, ens transforma en protagonistes d'aquesta altra caixa, esdevenint petits famosos, vulnerant la nostra identitat, assenyalant-nos amb el dit.
- Finalment, «unsent» ('no enviat') té el mateix marc, la part superior del qual conté les vocals que han estat eliminades a «unread», que formen llargues línies («aaaaaieoua»), com si fossin la part residual de l'*e-mail* no enviat. Així, la noció d'interactivitat és fragmentada i problematitzada; el gran lema de la xarxa, la comunicació, es troba violat, ja que s'hi nega l'impuls comunicatiu. La fonètica «aeiou» queda sense enviar. Aquí, intentem llegir l'historial dels missatges no enviats, però no entenem res, no podem participar d'un diàleg en curs, només podem afegir un pensament més, inconnex amb el context representat.

Les tres seccions palesen, respectivament, tres constants de l'obra de Jodi: la interrupció de la interacció, la pèrdua de l'anonimat i la negació de la comunicació. Es tracta, doncs, d'aprofitar els possibles errors i imprevistos del llenguatge hipertextual per a construir projectes de gran impacte gràfic, en els quals l'internauta està obligat a lluitar contra unes pàgines que no acaba d'entendre. Els signes i els codis provenen de la tecnologia informàtica i són utilitzats en la programació, com si els artistes volguessin desvetllar i revelar el que hi ha amagat darrera la pantalla, i s'interessessin pel «soroll» que pertany a la tecnologia informàtica, incorporant signes i codis que corresponen a errors i virus.

Tot plegat és una mena de xat on és l'ordinador qui juga amb l'usuari mostrant les paraules teclejades totalment alterades i sense significat, és a dir, establint un diàleg sense receptor, on la resposta no vol dir res, només és un eco deformat, un reflex potser de la incomunicació existent entre els humans tot i la creixent evidència de la necessitat de qualsevol humà d'expressar-se i, més important encara, de poder ser escoltat dignament. Una metàfora tecnològica de la realitat que ens envolta.

La manera com Jodi utilitza els programes és molt creativa, podem dir que única. La transformació que ha creat en el programa original és tan curiosa que esdevé una de les característiques més remarcables del seu treball; i és que no tots els net.artistes tenen un coneixement tan profund de la programació.

Walter Benjamin ja anunciava, en relació amb la reproductibilitat mecànica d'un original, que el context esdevé central per a la significació del treball artístic. La dificultat de fer art per Internet és més aviat un problema de context. Així doncs, aquí, l'aparell reproductiu substitueix una pluralitat de còpies per una única existència. L'obra no té una única existència per substituir, existeix en part com a informació emmagatzemada en el servidor www.jodi.org, però es veu i s'edita simultàniament i remotament per un nombre indeterminat d'usuaris i contextos, contextos que poden ser una habitació, un estudi, una galeria o una classe. Com es pot ubicar una obra d'art en el seu context quan hi ha infinitat de contextos? Jodi ens dona una resposta: l'art existeix en l'ordinador i només el programa pot servir com a mètode, com a context de comunicació entre l'usuari, l'ordinador i l'artista.

Jodi no elimina la representació, però la nega. La imatge és negada un cop es transforma en text, el text alhora és negat en dissoldre's en textura i el context se situa i és contingut com a programa dins del cos de l'ordinador. Segons Jodi, el seu treball no té missatge ni contingut, ni tampoc persegueix objectius concrets, és el resultat d'un joc apassionant, i tot i que les seves anteriors experiències pertanyen a un cert activisme antitelevísiu, en cap cas es tracta d'adoptar una postura crítica davant del «sistema informàtic», ans el contrari: la fascinació que senten per la màquina domina la seva producció. Posats a resumir en una frase la seva estètica, podem escollir la que van pronunciar durant la presentació del seu treball a Barcelona: «la nostra fascinació per la màquina és només equiparable a la fascinació d'un metge contemplant un èczema».

5.20. Nicolas Frespech: *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets* (1997)

Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets: <http://enbalyon.free.fr/frespech/>,
<http://enbalyon.free.fr/frespech/secretintro.htm>.



«Art en ligne et censure. Un mail de Nicolas Frespech»: <http://www.visuelimage.com/ch/frespech/print/text.htm>.

Annick Rivoire (1998, 2 d'octubre). «Portrait. Nicolas Frespech». *Libération*. En línia a: http://www.liberation.fr/ecrans/1998/10/02/portrait-nicolas-frespech-27-ans-est-le-premier-artiste-francais-a-vendre-un-site-web-comme-une-oeuv_249776.

Nicolas Frespech és un artista francès que, des de 1996, treballa principalment en web. La majoria dels seus treballs són interactius i tenen a veure amb la identitat, així com amb la vida íntima dels seus conciutadans. El 20 d'abril de 1997 va establir (amb el col·lectiu Immondes Pourceaux) un *picnic-happening* al pati quadrat de la Direcció Regional d'Afers Culturals del Llenguadoc-Rosselló (Montpellier), durant el qual va convidar cada participant a confiar-li un secret a canvi d'una samarreta on hi havia serigrafiat: «Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets».

Després del gran èxit que va obtenir amb aquesta acció, Frespech va preparar uns pocs dies després una pàgina de secrets a *Usenet* (conjunt de grups de discussió –els *newsgroups*– organitzats per categories) i va enviar missatges a diferents grups de discussió. Va demanar als internautes que li «fessin un *feedback* [dels seus secrets] per correu electrònic, o al fòrum, en text, fotografia, pintura». Unes setmanes després, va crear el lloc web *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets* per a recollir –sobre la base del voluntariat– els secrets d'internautes anònims.

Aquesta obra va ser la primera web-creació comprada per la República francesa. Va ser adquirida el 10 de març de 1998 pel Consell de direcció del Fons Regional d'Art Contemporani del Llenguadoc-Rosselló (per la suma de 20.000

francs, uns 3.000 euros). Desgraciadament, només van continuar en línia durant tres anys. El 27 de febrer de 2001, la Cambra Regional de Comptes va constatar –sense pronunciar-se sobre la seva qualitat artística– que l’obra contenia obscenitats susceptibles de ferir la sensibilitat d’un públic torbat o no advertit. El president de la Cambra va proposar aleshores la creació d’una finestra d’advertiment com les que es troben en accedir als llocs web de caràcter pornogràfic, per aturar la polèmica. Però aquesta solució no es va adoptar i el web va ser irrevocablement censurat el 7 de desembre del 2001 i l’obra va ser retirada de Zarcrom, el servidor que l’allotjava. A l’artista se li va prohibir l’accés a la seva obra i el dret de posar-la al dia. Va engegar aleshores una campanya perquè els territoris d’exili virtuals allotgessin una còpia del seu web. Actualment, ja existeixen cinc rèpliques «bloquejades», una de les quals al servidor de l’Escola Nacional de Belles Arts de Lió.

Les confidències –sistemàticament escrites en negre sobre un fons rosat– són presentades aleatòriament i de manera anònima (no és possible cap contacte amb els autors). La seva lectura s’efectua –gràcies al Flash– sota la forma d’un diaporama en bucle. L’espectador assisteix passivament a aquesta sempiterna desfilada de frases i té la impressió que el seu ordinador s’ha tornat boig.

Tobem diferents tipus de contribucions en aquest absurd soliloqui: els fantasmes («Tinc ganes de cardar», «Tinc onze anys i estic obsessionat pel sexe»), les confessions inconfessables («Tinc la SIDA»), els crits de còlera i de revolta («Jo t’emprenyo», «Jo voto a Arlette Laguiller»), els impulsos poètics («Jo visc la vida d’un altre», «Hom és de les mangostes disfressades de dones») i les declaracions d’amor («Jo estimo Lucie però ella m’exaspera»).

A primera vista, certes microconfidències poden semblar agosarades («M’agrada deixar-me enfonsar», «M’acaricio pensant en la Gioconda»), però com remarca Antoine Moreau:

«[...] no hi ha res que se surti del patrimoni comú de les fantasies lingüístiques de les quals estan farcits tots els gèneres artístics actuals, siguin de la literatura o de les paraules de les cançons contemporànies.»

Antoine Moreau (2002, 17 març). «No hi crec...». Missatge deixat sobre el grup de discussió *fr.rec.arts.plastiques*.

El lloc web es va pensar com un simple lloc de lectura de confidències, sinó sobretot, com un procés obert i participatiu (un *variable media*). Fins que l’obra va ser censurada, cadascú podia lliurement i voluntàriament dipositar-hi un dels seus secrets.

Frespech sabia que Internet havia afavorit la comunicació (tant professional com personal) i que havia convertit en gairebé públiques totes les dades. Només alguns secrets no hi apareixien. Amb aquest projecte va voler arribar a captar tota aquesta cara amagada de la humanitat. El seu web pot ser percebut com un veritable confessionari virtual on tothom es pot deixar anar a la con-

fidència i alliberar-se així de sentiments que han esdevingut massa pesats. Tot hi era acceptat excepte els missatges de delació i les paraules violentes (sobretot racistes i pedòfiles).

Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets palesa el caràcter sovint artificial de l'accessibilitat a l'univers íntim dels usuaris d'Internet. Un recull de missatges curts es precipiten de cop a la pantalla i desapareixen aviat perquè en surtin d'altres; es tracta de secrets fets de desigs inconfessables, de confessions que tenen a veure amb experiències passades vergonyoses o escandaloses. Aquesta incursió en la intimitat dels individus produeix una mena de saturació i aquests secrets acaben per semblar els grans titulars dels diaris sensacionalistes.

5.21. Mark America: *Grammatron* (1997)

Grammatron: <http://www.grammatron.com/>.



«Grammatron by Mark Amerika»: <http://markamerika.com/artworks/grammatron-by-mark-amerika>.

«Mark Amerika»: https://en.wikipedia.org/wiki/Mark_Amerika.

«Beyond Grammatron»: https://youtu.be/Y8gFD8cy_2s.

El 1993, el jove novel·lista Mark Amerika –autor de *The Kafka Chronicles* (1989)– es va interessar per la informàtica per compondre música experimental (projecte *Dogma Hum*), i després va crear el seu lloc web *Alt-X* (revista i editorial a: <http://www.altx.com/>). En el transcurs del primer trimestre del mateix any, va imaginar *Grammatron*, la seva primera hiperficció. En va publicar l'obertura en l'antologia de la literatura *avant pop* titulada *After Yesterday's Crash* i, posteriorment, la continuació en suport web (a partir del 26 de juny de 1997). Ac-

Referència bibliogràfica

Larry McCaffery (1995). *After Yesterday's Crash*. Nova York: Penguin

tualment, el lloc web és encara accessible i ha tingut un èxit notable (l'efecte d'una «bomba hidrogen», segons el *Time-Warner's Pathfinder*): durant els dos primers anys, va atreure més d'un milió de lectors i va ser objecte de diverses exposicions com la del festival Ars Electronica (9-12 setembre de 1997, Linz) i la de la Biennial del Whitney Museum (primavera 2000, Nova York).

Durant els seus estudis, Mark Amerika va treballar amb el Professor Gregory Ulmer sobre els conceptes desenvolupats pel filòsof francès Jacques Derrida a la seva primera obra *De la grammatologie*. En aquesta assaig postmodernista, Derrida analitza el fenomen de la desconstrucció i compara el text amb un teixit. Explica que l'única pràctica d'un llibre és la de l'escriptura i que la lectura no és més que una manera d'escriure.

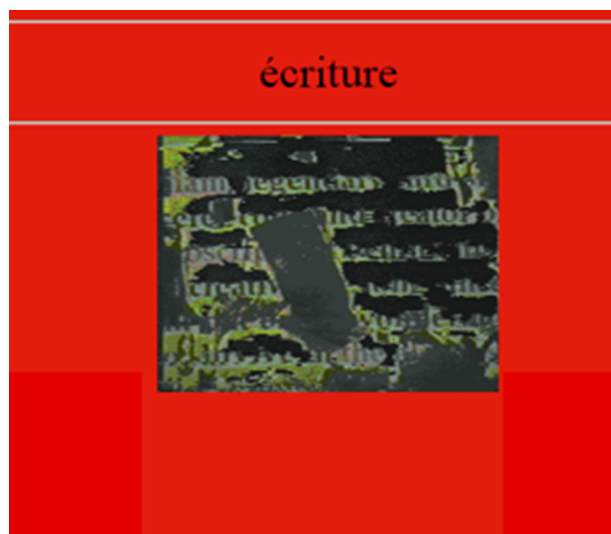
En el seu «Manifest de l'avant-pop», Mark Amerika va escriure que «el postmodernisme havia mort» amb el desenvolupament dels mitjans de comunicació de massa. No va renegar de les concepcions dels seus predecessors (Derrida, entre d'altres), però va voler lluitar contra els «pressuposicions acadèmiques i elitistes del món de l'art [...] que neguen l'existència d'una cultura popular dels mitjans».

Quan l'espectador entra en l'obra, té accés principalment a dues seccions: una curta introducció no interactiva (anomenada «interfacing») i un ampli domini hipermèdia.

A «interfacing» (<http://grammatron.com/bandwidth1.html>), l'espectador assisteix passivament a la desfilada de setanta-set frases. Estan escrites en negre (sobre un fons que passa alternativament del blanc al vermell escarlata), de vegades acompanyades de dibuixos o d'animacions, i tracten de les aspiracions filosòfiques (i de les passions) de l'autor. Aquest espai –no interactiu– sol exasperar molt de pressa al lector, que només té ganes de poder participar-hi.

Referència bibliogràfica

Mark Amerika (1992-1993). «Avant-Pop Manifesto: Thread baring itself in ten quick posts». En línia a: <http://www.altx.com/manifestos/avant.pop.manifesto.html>.



Un cop vistes aquestes frases (el lector pot evitar aquest llarg preàmbul fent clic directament sobre un enllaç), finalment s'obre l'ampli domini hipermedia (http://grammatron.com/gtronbeta/Abe_Golam_907.html). Aquesta part no ha de ser considerada com un simple llibre tradicional adaptat a la xarxa, sinó com un veritable entorn experimental destinat a fer-nos comprendre quines són les últimes possibilitats que ens ofereix el món digital.

Abe Golam

Abe Golam, legendary info-shaman, cracker of the sorcerer-code and creator of [Grammatron](#) and [Nanoscript](#), sat behind his computer, every speck of creative ore long since excavated from his burnt-out brain, wondering [how he was going to survive in the electrosphere](#) he had once called home. His glazed donut eyes were spacing out into [the vast electric desert](#) looking for more words to transcribe his [personal loss](#) of meaning. ["I'm Abe Golam, an old man. I drove a sign to the end of the road and then I got lost. Find me."](#)



En entrar en aquesta ciberhistòria, el públic es troba ben aviat desorientat. En efecte, l'autor no ha vacil·lat a barrejar termes propis de diferents cultures (ciència ficció, tecnocultura, ciberpunk, misticisme) per construir una història molt fosca. L'artista ens vol fer «perdre en els regnes exquisits del sexe i del desastre narratiu intemporal, [fer-nos conèixer] l'esgarrifança de la descomposició de la sintaxi i [el desajustament del] camp de la composició». El relat tracta principalment de cosmogonia (la llegenda jueva medieval de la creació del Golem –mite basat en els escrits de la càbala i del *sefer yetsirah*, textos cosmogònics on s'explica com l'Ésser va ser fabricat a base d'argila barrejant les lletres del tetragrama o de l'alfabet hebreu), de cibersexe en una societat introvertida i de les tribulacions d'un vell «info-shaman llegendari» conegut amb el nom d'Abe Golam. Aquest personatge –que és un artista virtual que viu a l'«electro-esfera»– és l'inventor del Nanoscript (un codi informàtic quasi místic) i del Grammatron (un ésser digital). Un dia, decideix marxar a Praga –una ciutat virtual del ciberespai– a la recerca de la seva exnòvia, Cynthia Kitschen.

Durant la seva lectura, l'internauta és convidat a perdre's en un encreuament de diferents trames narratives i d'anècdotes inesperades. Ha d'estar atent al que hi ha escrit tot i acceptant que ha de deixar divagar la seva imaginació (en un procés similar al que havien adoptat els surrealistes). Progressivament, comprèn que el narrador intenta fer-lo reflexionar sobre la creació d'éssers artificials i sobre els problemes d'identitat en els móns virtuals (despersonalització, nou lloc de l'individu, etc.). Se'l convida a canviar la seva visió de la realitat.

Estèticament, les mil cent pàgines de la novel·la s'assemblen a les d'una enciclopèdia. La part textual està sistemàticament escrita en negre (excepte els enllaços, que són blaus). Es desmarca d'un fons blanc finament ornamentat de paraules gairebé il·legibles en gris clar. A dalt, una paraula en caràcters grui-

xuts se separa. Està col·locada just al damunt del que podria assimilar-se a una definició. Aquesta hipòtesi és ben aviat desmentida pel lector quan s'adona que el títol no és sempre connex amb la resta del text.

A través de *Grammatron*, Mark Amerika va intentar superar la posada en forma gairebé tradicional de les hiperficcions textuais i va establir un vertader entorn audiovisual (concepte del *Digital Screen/Writing*). Aquest entorn combina un conjunt d'imatges animades (treball fins llavors mai fet a la Web) amb una quarantena de minuts de sons (en format Real Audio 3.0) i crea una atmosfera típicament kafkiana (l'artista admira molt Kafka).

Mark Amerika va dedicar una atenció molt particular als enllaços hipertextuals. La majoria de les pàgines de la seva novel·la ofereixen diverses possibilitats d'itineraris diferents, mentre que d'altres no en presenten més que una de sola. Aquestes últimes obliguen l'espectador a prendre un camí predeterminat, un «túnel» (en paraules de l'artista).

Els enllaços són molt sovint explícits, però sovint també estan totalment desproveïts de sentit. L'internauta es veu llavors forçat a fer clic a qualsevol lloc per continuar el relat (l'atzar ocupa un lloc molt important en l'obra). Per incitar el públic a fer prova de curiositat, l'artista va tenir la idea de posar les «Grammatron magic cookies». Es tracta de pàgines únicament accessibles als internautes que han recorregut abans certs paràgrafs. L'ordinador ja no es conforma només a obeir-nos, sinó que ens proposa alguna cosa del tot inesperada en funció dels enllaços recorreguts.

La novel·la acaba amb un sol nom propi –no activable– que indica que l'Abe Golam ha esdevingut una «Molly Bloom». Aquest sobrenom és una referència directa al nom de l'heroïna joyciana d'*Ulisses* (la història es desenvolupa a Dublín el dijous 16 juny de 1904, de les 8 a les 23 hores, que tracta d'una parella de burgesos jueus –Léopold i Molly, diminutiu de Marion, Bloom. Durant els deu mesos d'absència del seu marit, Molly acumula aventures amoroses i es burla dels homes) que al final del seu recorregut obté –en orinar al seu orinal– la revelació que li permetrà il·luminar allò ocult. Com ella, el lector comprèn que a través del vagareig interactiu (d'enllaç a enllaç) ha sabut superar l'obra i les veritats preconcebudes. Aquest sentiment li ha de servir de punt de partida a noves experiències, és per això que se'l convida a reprendre la seva lectura a l'«interfacing» i a descobrir noves proposicions i subtileses inadvertides durant la primera navegació.

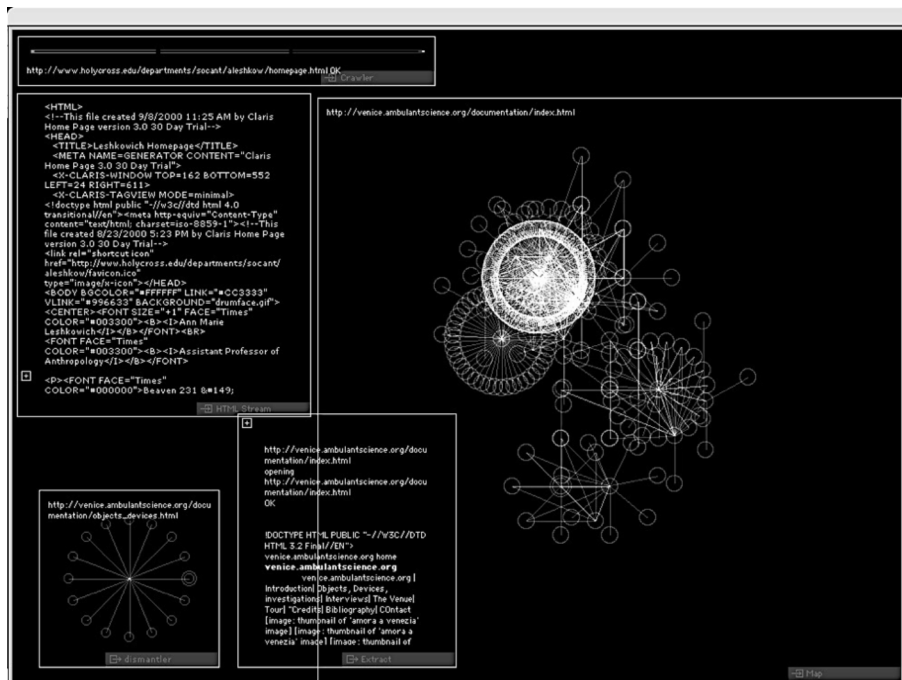
Grammatron introdueix la imatge i, en part, el so, però mostra una certa dependència de la literatura. És una hiperficció recoberta d'una ciberhistòria; és a dir, una novel·la hipertextual el protagonista de la qual és la cibercultura i la tecnocultura. El fons i la forma són la mateixa cosa. S'hi exploren tots els aspectes de la cibercultura i la tecnocultura en una dialèctica entre cultura popular, cultura refinada i cultura tecnocientífica, a través de l'escriptura multimèdia. Hi convergeixen la ciència-ficció, el vocabulari ciberpunk i les qüesti-

ons vinculades a la vida artificial, la consciència, amb referències a una cultura clàssica, sobretot al judaisme amb el Golem. L'experimentació en la narrativa hipertextual mostra la maduresa de l'autor, tant pel que fa al domini de la tecnologia com dels continguts, un entorn narratiu que va de ciberespai, càbala, misticisme i sexe virtual en una societat futura. L'internauta es troba immers en una narració laberíntica i és convidat a prendre decisions les conseqüències de les quals solen ser imprevisibles i inesperades. El projecte consisteix en un text d'uns mil cent espais, uns dos mil enllaços, uns quaranta minuts de so i una galeria virtual.

Grammatron representa un món de l'immediat futur on les històries no són concebudes per a ser publicades en llibre, sinó que es componen, publiquen i distribueixen en un mitjà digital. La visita a l'obra comença amb una successió de pàgines amb les que no s'hi pot interactuar, confrontant l'usuari amb les seves actituds d'internauta. Una trama narrativa és interrompuda per una altra, així com per reflexions de tota mena sobre l'experiència que es produeix. És una obra sobre la transició al món digital, la despersonalització, la construcció del *self* i el lloc del món subjectiu en l'univers de la màquina.

5.22. I/O/D (Matthew Fuller, Colin Green, Simon Pope): *The web stalker* (1997)

The web stalker: <http://bak.spc.org/ioid/>.



«I/O/D: The web stalker»: <https://anthology.rhizome.org/the-web-stalker>.

«webstalker_1997_IOD_ archived-by-Tina-Mariane-Krog-Madsen»: <https://youtu.be/iOIIIbMZOIE>.

El grup d'artistes britànics agrupats sota les sigles I/O/D va participar en la guerra de navegadors Netscape contra Explorer i va crear *The Web Stalker*, un navegador alternatiu que, tot criticant la navegació a base d'enllaços, fa un mapa de l'àrea de la web i reorganitza els enllaços eliminant tot allò innecessari. Aquest sorprenent projecte és una mirada crítica i analítica a l'experiència de veure les pàgines web i la informació disponible a Internet. *The Web Stalker* permet capturar una adreça URL i veure-la més tard, dona accés a l'estructura que visualitza («map»), sostreu el text («extract») i permet desar-lo («stash»); els menús apareixen quan es necessiten, res d'inútil s'interposa en l'activitat de reconeixement d'una web.

El que crida l'atenció, fent una primera ullada, és la nuesa davant la qual l'usuari es troba sobtadament. La pantalla buida que proposa a l'inici del recorregut pot deixar perplex o decebre. Malgrat això, fa sentir immediatament fins a quin punt els navegadors tradicionals i la manera de veure les pàgines web es recolzen en una quantitat d'informacions visuals que es desvien del contingut i de l'estructura veritable d'aquestes pàgines. El projecte ens situa davant de les nostres esperes, dels nostres comportaments d'usuari i de la manera com els navegadors guien la nostra activitat. Per la seva reflexió directa sobre el mateix mitjà, per la seva mirada crítica i el rebuig a adherir-se al que ja existeix, i per la seva inventiva, hom el considera un dels projectes artístics més interessants d'Internet.

5.23. Alexei Shulgin: *Form* (1997)

Form: <http://www.c3.hu/collection/form/>.



who: Alexei Shulgin

what: |

browser: Netscape 3.0

«Form art»: <https://vimeo.com/10027255>.

Alexei Shulgin. «Origen del término net.art». En línia a: <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/netarte.htm>.

«Form art. Alexei Shulgin». *Net.art Anthology*. En línia a: <https://anthology.rhizome.org/form-art>.

«Alexei Shulgin»: https://en.wikipedia.org/wiki/Alexei_Shulgin.

Jeff Paul (2017, 27 d'abril). «Digital Banality: The Genre of Form Art».

Alexei Shulgin, considerat el pare del net.art rus, va iniciar-se a la xarxa amb *Moscow ART Centre*, organització falsa que recull els projectes d'artistes internacionals i de Moscou. L'aportació més significativa de Shulgin és un seguit d'esdeveniments camuflats com a competicions i premis que amaguen un fort interès d'apropiació. La cerca de nous camins d'expressió a Internet l'ha dut a proposar una innovadora forma d'art que denomina *form art* o art de format, en la que es pot veure la influència de Jodi.

El projecte *Form*, desenvolupat al C3 de Budapest, va obtenir una menció a l'Ars Electronica 97, on el jurat va destacar la seva utilització del codi com a mitjà. La *Form Art Competition* adopta la forma d'exhibició i competició, i convida la comunitat d'Internet a fer servir aquesta proposta artística basada en la mateixa interfície de finestres. Fa servir botons d'opció, finestres de verificació, botons de comandament, quadres de text d'una sola línia, amb els quals compon diferents imatges i textos. Aquestes eines, utilitzades normalment com a elements interactius per a omplir formularis i recollir comentaris a les pàgines d'Internet, són descontextualitzades, privades de la seva funció i tractades en el seu aspecte estètic.

Form és, doncs, un concurs de creació de formes, d'obres, basat en els elements gràfics de les interfícies de base dels llocs web. Aquests elements, en el fons extremadament pobres, són generalment oblidats, enterrats en els nostres hàbits de navegació i d'utilització de la xarxa. Com en els treballs de Jodi, l'internauta navega una mica a l'atzar, descobrint un univers quasi monocrom i minimalista compost de formes estàtiques o en moviment. Shulgin i els artistes que han participat creant una obra a partir d'aquests materials, els situen en primer terme, en una mena d'art *povera* de la xarxa, els representen en la seva simplicitat, de vegades indigent, però també en la seva bellesa i la seva riquesa.

5.24. Francesca da Rimini: *Dollspace* (1997)

Dollspace: <http://dollyoko.thing.net//title.htm>.



Maya Paniagua Zalbidea (2011). «Towards a Multimodal Analysis of da Rimini's Dollspace». *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* (vol. 13, núm. 3). En línia a: <https://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol13/iss3/13/>, <https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1799&context=clcweb>.

Yvonne Volkart (2004). «La fantasia ciberfeminista sobre el plaçer del cyborg». *Lectora. Revista de dones i textualitat* (pàg. 95).

Remedios Zafra. «Dollspace (1997, 2001). Francesca da Rimini». *Violencia sin cuerpos*. En línia a: <http://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/textos/textovn.html>.

L'any 1991 Francesca da Rimini va cofundar VNS Matrix, que va publicar el «Manifest Ciberfeminista per al segle XXI» i els jocs d'ordinador *All New Gen* i *Bad Code*. Les aventures romàntiques en línia del seu personatge GashGirl en la seva novel·la de 1997, *FleshMeat*, detallen els primers dies de la febre d'Internet. Entre d'altres propostes digitals, va desenvolupar un dels seus treballs més premiats i citats, *Dollspace*, sobre el llac de les noies mortes, així com *Warmunger*, un programa que recopilava dades i generava poesia.

Dollspace és un laberint on habita un fantasma, el d'una nina assassinada. En la seva estètica es rememora l'inici oriental de la seva llegenda i les aigües *mido-gaïke* de la muntanya de Kioto que la van inspirar. L'interessant de *Dollspace* no és només què s'hi diu ni com es diu, sinó també el caràcter disseminat d'un cos (espectral) que incita al tacte. Cal auscultar el text i la imatge per a descobrir el cor-enllaç, sempre canviant. Acaronar (literalment) tota la pàgina i fer vibrar (eròticament) el cursor per a seguir llegint.

Dollspace va d'una violència perversa carregada d'erotisme, en la que la imatge de la dona, de la nena, de la nina, apareix reiterada, completa o fragmentada, fantasma però sempre «cos», sempre tacte. Cos per a ser tocat, penetrat, ferit, humiliat («tota història és pornografia», «les guerres estan fetes per homes que violen les seves filles», «no confïis en ningú», «matar és oblidar», «una nina mai descansa», «una nina hi és per sempre»). Violència i erotisme que dibuixen recorreguts pertorbadors, una visió de l'assassinat i de la mort on conflueixen metàfores suaus i punyents imatges *gore*. El to ens recorda als ja llegendaris manifestos de les VNS Matrix, en la redacció dels quals Francesca hi va prendre part.

«Manifest ciberfeminista per al segle XXI». VNS Matrix

Som el cony modern

Antiraonament positiu

Sense límits solts sense perdó

veiem l'art amb el nostre cony fem art amb el nostre cony

creiem en la felicitat bogeria santedat i poesia

som el virus del nou desordre mundial

rebutant el simbòlic des de dins

sabotejadores del gran papà unitat central de la computadora

el clítoris és una línia directa a la matriu

VNS MATRIX

terminadors del codi moral

mercenàries de la brutícia

xuclant l'altar de l'abjecció

investigant el temple visceral que parlem amb la llengua

infiltrant pertorbant disseminant

corrompent el discurs

som el cony del futur.

<http://www.sterneck.net/cyber/vns-matrix/index.php>

Però el laberint en el qual habita la nina és divers, col·lectiu, plagat de rastres d'acció política i d'imatges, animacions i textos d'altres (donacions d'artistes per a l'espai de la nina morta). El so és una contribució de Michael Grimm. Un espai complementari anomenat «hauntologies» va ser creat per Ricardo Domínguez, per a explorar els morts vivents que són exclosos del capital i del poder, per exemple, la coalició d'indígenes mexicans dels Zapatistes.

5.25. Eva Wohlgenuth: *Bodyscan* (1997)

Bodyscan: <http://www.medienkunstnetz.de/works/body-scan/>.



«Eva Wohlgemuth-BodyScan(IN/OUT)»: <https://youtu.be/3E1FOLgfVzI>.

Al ciberespai el cos esdevé un dels temes més recurrents. Diversos projectes aborden temes referents a la constant intrusió en el món artificial de l'ordinador per mitjà d'una mà virtual o d'un cursor que fa d'una tercera mà, i també temàtiques relacionades amb la telepresència, la telerobòtica o la creació de cossos virtuals. A la xarxa, el cos simbolitza les diverses interseccions entre el món virtual i el real. Es representa, es reinventa, es connecta i fins i tot s'altera físicament i virtual. Esdevé arquitectura, un espai navegable.

A *Bodyscan*, Eva Wohlgemuth, en col·laboració amb Chrono Popp, va digitalitzar el seu cos en directe i en tres dimensions per tal d'obtenir un doble virtual susceptible de ser habitat i explorat, un doble que els internautes poden conèixer per dins i per fora en forma d'espai navegable de realitat virtual en seqüència d'esquemes a dos bits, en vídeo i en diversos formats de pesos i qualitats. L'autora va ser escanejada i digitalitzada totalment en l'exhibició de 1997 a Cyberware, Monterrey. El codi resultant pren diversos formats, un dels quals és aquest projecte, on l'artista reflexiona sobre la individualitat, la identitat i el clonatge.

Treballa, doncs, a partir d'un material obtingut digitalment i el tracta com un «jo extret d'ella mateixa». Aquest nou cos, com que no està identificat amb ella, s'ha de dotar d'informació per fer-se una identitat.

També inclou un pla general del seu cos nu, que es presenta com un maniquí en una plataforma sensible a les ordres de l'usuari, que pot girar-lo i examinar-lo des de diferents perspectives, i també trobar alguns punts actius que porten a una altra part del projecte que s'anomena *In/Out Personal Information*. La part seleccionada es mostra a un costat, mentre que a l'altra banda hi ha dades com mesures, números d'identificació, telèfon i passaport de l'artista que, d'aquesta manera, consuma l'acte de publicar i ofrenar la seva intimitat al públic.

El projecte *Bodyscan* s'inicia amb la imatge d'un cos en tres dimensions sobre fons negre. La imatge frontal de l'autora en tres dimensions té, a dreta i esquerra, una fletxa que permet donar al cos una volta de 360 graus. A mesura que el cos gira, apareixen un seguit de punts que són els accessos a través dels quals l'autora construirà la identitat del nou cos: el peu, l'espatlla, l'orella i l'esquena.

Si entrem pel peu, «Places» i «Have been», escoltarem la veu de l'autora que relata els llocs on ha estat, que apareixen escrits a la zona de la dreta, i la freqüència amb la que hi ha estat. Ens indica que les més visitades són les zones d'Àustria –lloc de residència de l'autora– i altres indrets europeus per proximitat.

Si entrem per l'espatlla, «Things» i «Like», escoltarem l'autora recitant les coses que li agraden. Algunes d'aquestes coses estan escrites, com la visita a un centre comercial, l'autopista sud de San Francisco, els objectes transparents, el pit d'ànec a la taronja, el vol 805, l'helicòpter, les idees salvatges i les fantasies, el taronja i el groc, l'aigua, el desert i la sorra, els mapes, córrer pels carrers, els castanyers, les ombres, el silenci o el seu cendrer.

Si entrem per l'orella, «My numeric data», la veu va indicant els dígitos que la identifiquen socialment, com ara el número de la seguretat social, del passaport, de la targeta de crèdit, del compte corrent bancari, del carnet de conduir, les mesures del seu cos, el número de telèfon o les seves contrasenyes.

Si entrem per l'esquena, «How» i «Spend the day», la veu ens indica les coses que l'autora fa durant un dia qualsevol. S'aixeca a les nou, segueix una estona al llit pensant com es troba, imaginant coses i pensant sobre la feina; va al lavabo i es renta les dents, es dutxa i es maquilla; busca les seves ulleres i se les posa; pensa quina roba li farà millorar l'humor; dona de menjar al gat; prepara te; obre l'ordinador per a llegir els correus; agafa unes galetes o pa amb formatge i s'ho enduu a la feina; treballa (la seva feina habitual és fer pàgines web); menja molts xiclets; de tant en tant s'aixeca per mirar per la finestra o jugar amb el gat i, finalment, se'n va a dormir a les dues.

Bodyscan és un projecte que parla, alhora, de la pèrdua de la identitat que sent l'autora en ser digitalitzada i de la reconstrucció de la identitat a través de la publicació de com és, què fa, per on es mou i què li agrada. Wohlgemuth afirma:

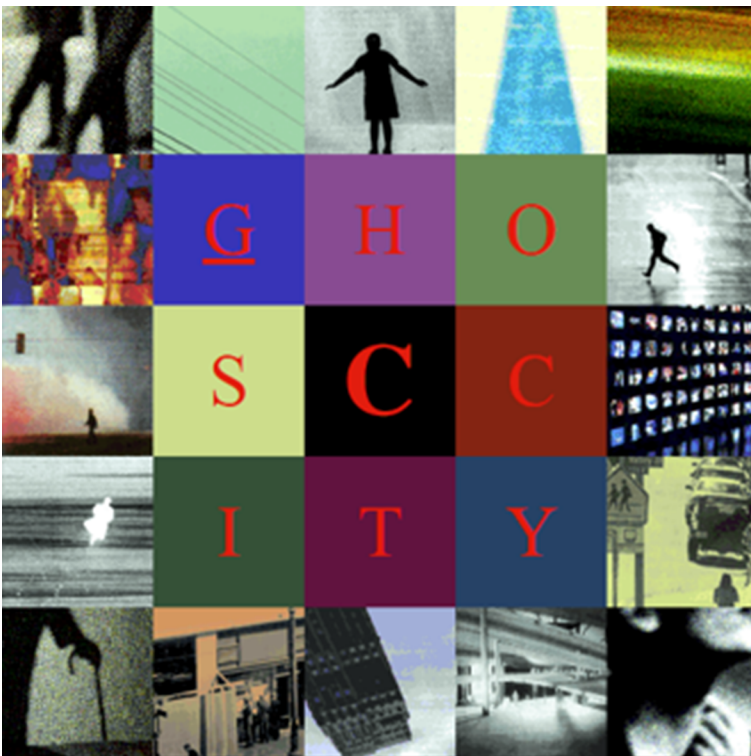
«El meu objectiu és la investigació psicològica de les influències externes i internes que caracteritzen l'ésser tal com és. A través de la transferència del meu cos en múltiples formats digitals puc tenir una imatge abstracta de mi mateixa [...]. I puc sortir de mi mateixa [...]. He de trobar noves definicions d'identitat, trobar noves històries.»

L'autora ens mostra, doncs, com aquest nou cos, malgrat ser el d'ella, passa a tenir existència pròpia, a ser diferent del que ella és, i, per tal de poder apropiarse'l, l'ha de definir de nou, li ha de donar nova informació. Es tracta, doncs,

d'una reflexió sobre el ciberespai i la seva relació amb el cos real. Quan es representa un cos com una sèrie de dades modificables, s'experimenta la inevitable temptació de manipular la pròpia aparença, de perfeccionar-la, de jugar-hi i apropar-la a un possible «jo ideal» que s'acosti als models estàndards imposats per la publicitat i les convencions socials.

5.26. Jody Zellen: *Ghost City* (1997)

Ghost City: <http://www.ghostcity.com/>,
<http://www.jodyzellen.com/ghost.html>.



Ghost City:

http://vv.arts.ucla.edu/terminals/zellen/ghost_city/GHOSTGRID.htm.

«Jody Zellen: Ghost City»:

<https://contactzones.cit.cornell.edu/artists/zellen.html>.

«Jody Zellen: Projects»: <http://www.ghostcity.com/documentation/>.

«Jody Zellen: Ghost City»:

<http://www.freewords.org/biennial/artist/ghost.html>.

«Jody Zellen»: https://en.wikipedia.org/wiki/Jody_Zellen.

Com el títol indica, es tracta d'una ciutat virtual que no ocupa un determinat espai físic però sí un de temporal: el que dedica el visitant en la seva navegació o recorregut per *Ghost City*. Des d'aquest lloc intangible, Zellen analitza la representació de la ciutat que ofereixen els mitjans de comunicació. L'autora explica:

«Es recorre a la web com un espai escultural que permet als visitants interactuar amb gràfics animats així com indagar cada vegada de manera més profunda en les entranyes d'aquesta ciutat imaginària.»

La pàgina no té un fil conductor definit, deixa al visitant l'elecció sobre en quin punt –o en quin carrer– comença el seu viatge. El lloc reuneix una gran quantitat d'imatges i textos breus que sovint apareixen i desapareixen ràpidament.

Ghost City desenvolupa un univers hipermèdia on predomina la imatge. L'usuari pot escollir entre vint-i-cinc enllaços que es presenten sota la forma d'un quadrat subdividit en vint-i-cinc quadrats, cadascun dels quals és una imatge animada o conté una de les lletres del títol de l'obra. Fent clic en qual-sevol d'aquests enllaços, entrem en la representació metafòrica d'una ciutat fantasma on trobem més enllaços, que ens reenvien a d'altres pàgines, altres animacions, altres carrers, barris, espais... Acabem per perdre'ns en aquesta ciutat desconeguda.

Una sèrie de textos que es desplacen per la part baixa del navegador participen en la construcció del sentit de l'obra i d'aquesta estranya atmosfera. L'internauta es va trobant submergit en un laberint gràfic, en l'arquitectura cibernètica d'un espai infinit i caòtic. Es tracta de la memòria i del viatge a través del temps i de l'espai, les imatges dels quals esdevenen fragments de records llunyans o d'un somni angoixant.

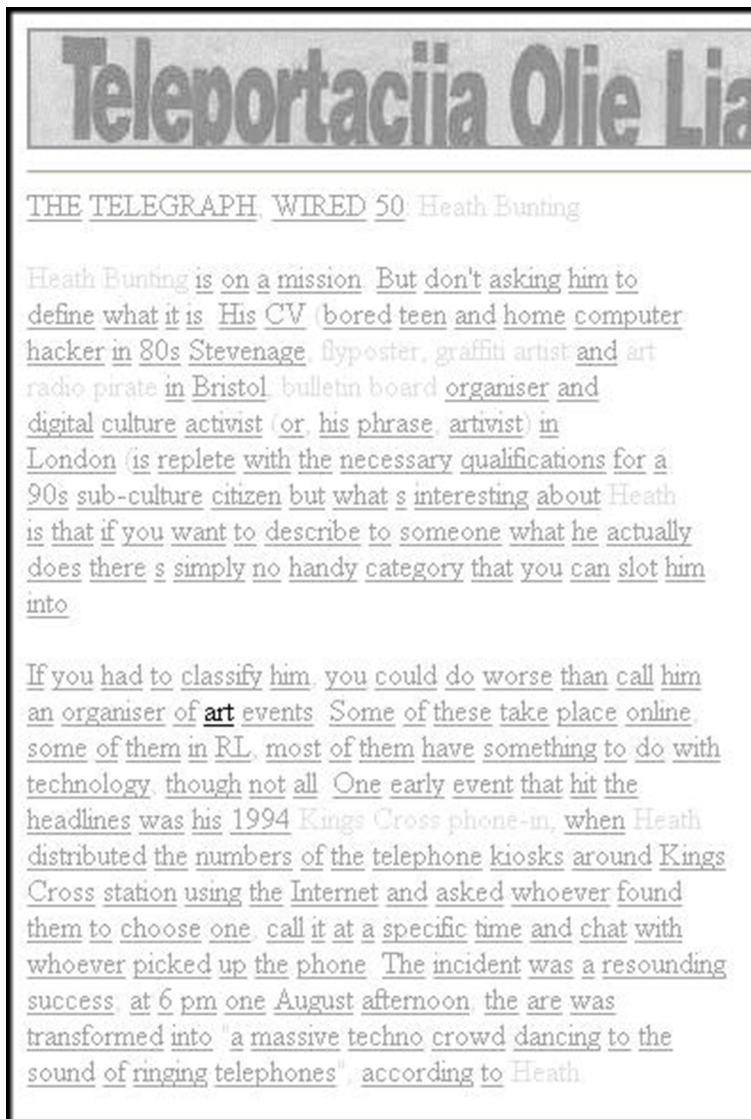
Seguint amb la reflexió sobre l'experiència urbana, Jody Zellen ens proposa fer servir Internet com una lupa a través de la qual poder mirar la ciutat.

A primer cop d'ull, l'obra sembla simple, com quan es mira una ciutat per primera vegada; però quan es progressa en l'obra, les impressions s'acumulen i esdevenen cada vegada més complexes. Zellen crea un mosaic d'imatges i textos que simulen un passeig per la ciutat com si es tractés d'un laberint. Basat en el principi de repetició, el projecte té una estructura cíclica, amb imatges que es mouen i es multipliquen. També trobarem diversos culs-de-sac, enllaços amagats i indrets inesperats. Així mateix, podem retornar al mateix indret i pensar que ens hem perdut.

Fotografies d'una ciutat indistinta superposades les unes damunt les altres per on caminen ombres més que no persones, colors saturats. *Ghost city* aconsegueix transmetre l'experiència d'alienació, deshumanització i caos que es viu a les grans urbs.

5.27. Heath Bunting: *_readme.htm/ (Own, Be Owned or Remain Invisible) (1998)*

_readme.htm/ (Own, Be Owned or Remain Invisible): http://www.irational.org/_readme.html.



«Heath Bunting, *_readme.htm*»: <http://www.medienkunstnetz.de/works/readme/>.

_readme.html està construïda sobre la base d'un text biogràfic presentat com un telegrama escrit per un tal James Flint. Cada paraula que compon aquest article està subratllada, cosa que indica la presència d'enllaços que reenvia a una URL. Podem comptar més de vuit-cents enllaços externs. L'obra s'estén de manera quasi infinita pel ciberespai, posant en relleu la idea que no coneix, igual que Internet, ni límit ni frontera. Però va més enllà de la simple constatació d'allò que pot ser la informació a la xarxa: procedeix a una desposseïó total de l'artista en relació amb la seva obra en pretendre no ser l'autor d'aquest text, encara que ell en sigui l'objecte. Els enllaços als quals ens reenvia no són

obra seva: ell només ha intervingut en el treball de recerca i de selecció, n'és el conceptualitzador i el tècnic. D'aquesta manera, la noció de creació és ambigua, ens remet als *ready-mades* de Duchamp: Bunting fa servir pàgines prèviament construïdes, sobre les quals no intervé formalment, d'aquesta manera distancia l'obra del creador.

Heath Bunting ens diu «Llegiu-me!», i ens hem de prendre aquesta ordre en sentit literal, perquè amb *_readme.html* se serveix dels poders de virtualització i de transmutació de la web per a fer-se text, és a dir, hipertext. No cal oblidar que el terme *read me* és el que encapçala el fitxer d'instruccions que acompanya qualsevol programari. Així, l'hipertext es confon amb les seves pròpies instruccions de lectura i es posa ell mateix en escena i també el seu autor.

Es tracta d'una obra magistral i, alhora, d'una gran simplicitat, que posa en pantalla els fonaments d'Internet i que és, per damunt e tot, un hiperespai de llenguatge que es llegeix navegant. Però, a més, *_readme.html* representa el lloc de l'artista que ha de llençar-se en aquest mar per actuar, que ha de desaparèixer per aparèixer, la qual cosa subratlla de manera poètica, irònica, crítica i lúdica la tensió i la interpretació d'allò privat, personal i públic que caracteritza aquest mitjà.

_readme.html, el projecte més controlat de Bunting, però també el més cínic, pren el títol de les guies de l'usuari subministrades amb els programaris. Aquest títol no només convida l'espectador de manera informal a entrar en el projecte, sinó que combina diversos registres: personal, operacional (com deiem, gairebé tots els programaris tenen un arxiu de text anomenat «read me» o «llegeix-me» que se suposa que els usuaris llegeixen abans de començar), autopromocional, informatiu i tècnic. Igual que *Link X*, *_readme.html* palesa el caràcter essencial dels enllaços i dels noms del domini: aquí, cada paraula que compon l'article i que apareix en pantalla és un enllaç que reenvia a un lloc web en la URL del qual figura aquesta paraula seguida de «.com». Igual que *Link X*, només cal passar el ratolí sobre les paraules per descobrir l'enllaç o fer clic per accedir al lloc en qüestió. Però, a diferència de *Link X*, els enllaços suggerits per *_readme.html* estan reunits en un text periodístic, en aquest cas un retrat de Bunting escrit per l'anglès James Flint, un periodista del *Daily Telegraph*.

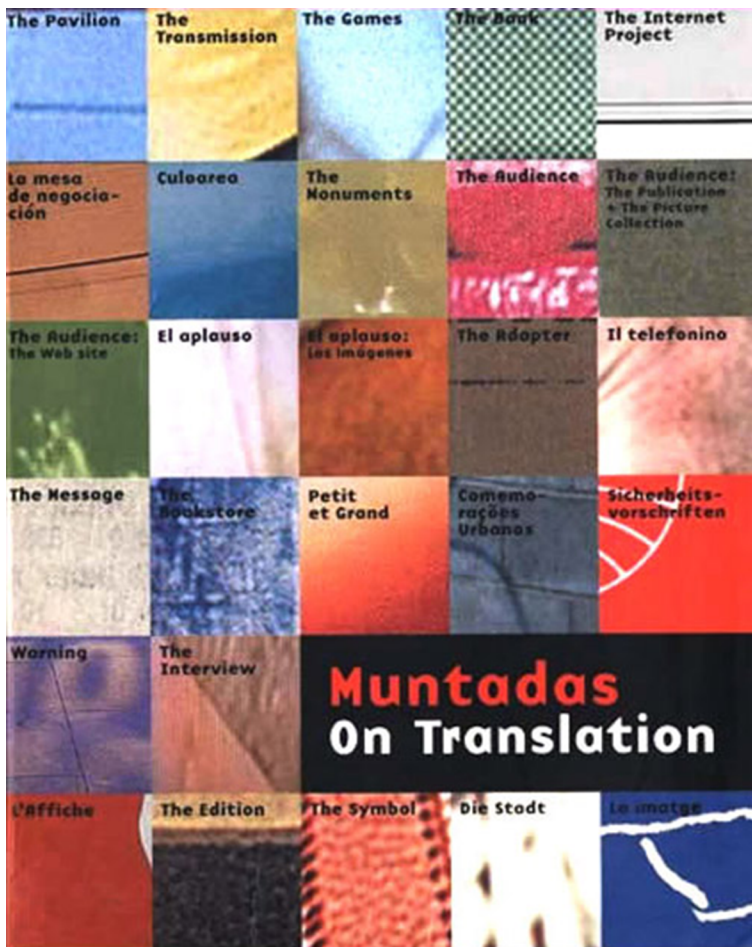
_readme.html suggereix una relació diferent entre l'artista i el crític. Expert en programació, Bunting modifica l'autoritat de l'article de Flint tot apropiant-se'l, fent que adopti una forma que es correspongui amb les seves preocupacions i el seu llenguatge.

El fet que aquest article, que descriu el viatge, la història familiar i els centres d'interès de l'artista estigui disponible a la web, planteja diverses qüestions. L'artista està d'acord amb la descripció que es fa d'ell? Es tracta d'un article de premsa real o d'una paròdia? L'aspecte monocrom de la pàgina (en efecte, el text està escrit en gris sobre fons blanc) expressa una certa malenconia? De fet, sembla que hi hagi una certa estratègia poètica en l'obra. L'article parla d'un

individu que sempre ha lluitat contra les «coses grans» i els «grans sistemes de creences», i proposa un estrany diàleg entre el mateix artista i vuit-cents dominis comercials (una per a cada paraula de l'article). Els usuaris descobreixen un desplaçament i una descentralització mentre interactuen amb un projecte creador d'enllaços i crítiques entre un artista i un discurs.

5.28. Antoni Muntadas: *On translation* (1998)

On translation: <http://adaweb.walkerart.org/influx/muntadas/>.



«Muntadas On Translation: Museum»: http://www.macba.es/global/exposiciones/docs/muntadas/muntada_cat.pdf.

José Roca (2003). «Muntadas: On Translation». *Columnadearena* (núm. 47). En línia a: <http://www.universes-in-universe.de/columna/col47/col47.htm#2ank>.

«Antoni Muntadas sobre “On Traslation: Miedo/Jauf”»: <https://youtu.be/2dNNnzcpQeA>.

«Antoni Muntadas: On translation: Himnes (EXCERPT)»:

<https://vimeo.com/204869820>.

«Antoni Muntadas: On Translation: Celebracions (EXCERPT)»:

<https://vimeo.com/204868679>.

«Muntadas On-Translation Miedo-Jauf.iphone»:

<https://vimeopro.com/user3539702/ubuwweb/video/121820305>.

«El aplauso. Antoni Muntadas»: <https://youtu.be/-NiPWYpTwQo>.

«On Translation: Social Networks»: <https://youtu.be/n6Ztzy4Tb4c>.

«Antonio Muntadas Lecture»: <https://youtu.be/PYjXHAzhhw8>.

Els fenòmens de transcripció, interpretació i traducció són els eixos sobre els quals es desenvolupa el projecte més paradigmàtic d'Antoni Muntadas, la sèrie *On Translation*, un *work in progress* que constitueix un recorregut pels treballs dels últims nou anys de la seva trajectòria artística i que s'ha presentat a diverses ciutats com ara Hèlsinki, Atlanta, Madrid, Nova York, Kassel, Arad, Rotterdam, Santafé de Bogotá, Torí, París, São Paulo, Graz o Barcelona. Aquest projecte multimèdia i transnacional ha estat presentat en forma d'instal·lacions, llocs web, vídeos, conferències, tallers, publicacions, textos i objectes.

L'obra de Muntadas, transnacional i nòmada, alternativa poètica al fenomen de mercat de la globalització, es multiplica en innombrables variants per tot el món, tenint sempre en compte el lloc on es veurà. Es tracta, doncs, d'una obra serial, que es repeteix en diferents punts del planeta, però que en cada repetició introdueix una diferència per tal d'adaptar-la al context local.

El 1995, l'artista comença el treball *On Translation* amb la instal·lació *The Pavillion* i la posterior aparició d'un text-manifest on l'artista mostrava la seva preocupació per la manera com la transmissió d'informació per diferents sistemes i la seva traducció consegüent podien transformar, fragmentar, deformar i fins i tot enfosquir o censurar el «significat» original. La concreció d'aquesta preocupació ha generat una feina contínua a través de quasi una trentena de projectes amb característiques formals molt diverses. Així, des de la primera proposta a Hèlsinki, s'han anat produint diferents versions com ara: *On Translation: The Games*, *La mesa de negociación*, *The Internet Project*, *The Audience*, *The Monuments*, *El aplauso*, etc.

Amb *On translation: The Pavillion*, Muntadas s'interessa pel fenomen de la traducció, i particularment se centra en la figura del traductor. En aquesta instal·lació-intervenció al centre urbà de Hèlsinki, l'artista presenta un gran panell fotogràfic amb la imatge en blanc i negre d'una reunió de la conferència per a la Seguretat i la Cooperació Europees, la primera edició de la qual se celebrà el 1975. Sota aquesta imatge fotogràfica, hi col·loca un seguit de televisors on es pot llegir la paraula *traducció* en els sis idiomes oficials de la CSCE. Les

taules on s'ubicaven els televisors tenien les potes serrades i se sostenien damunt de piles de diccionaris. Per terra també hi havien tirats els rètols amb els noms dels països participants. L'interès de Muntadas en aquest treball consistia en l'anàlisi d'allò públic i allò privat, i del funcionament de les estructures de poder polític. Mitjançant un treball de camp, Muntadas investigà el passat de la capital fina i en va extraure un esdeveniment històric per intentar obtenir els «mecanismes invisibles» de la utilització de la informació, destacant el paper del traductor com a actor invisible en el procés.

En aquest mecanisme que desenvolupa Muntadas, no hi ha només la traducció de llengües, sinó també dels diferents mitjans de comunicació i de les tecnologies. El que importa és la manera com la informació es transcriu als diferents llenguatges verbals i no verbals: tractats internacionals, conferències polítiques, divises, colors, mapes, símbols, telecomunicacions, monuments, audiència, urbanisme, exposicions...

El treball de camp i l'observació-participant són fonamentals en el procés de treball de Muntadas, i és per això, entre altres motius, que també podria emmarcar-se aquesta obra dins la categoria d'art etnogràfic. A cada lloc on presenta un projecte o exposició, Muntadas es dedica a experimentar intel·lectualment i corporalment, mitjançant l'observació-participant, les expectatives culturals i personals, i a interactuar amb el medi que l'envolta. D'aquesta manera, oscil·la entre el dins i el fora dels esdeveniments, és a dir, atrapa el sentit dels esdeveniments i dels gestos específics, i després situa aquests significats en contextos més amplis, de manera que promou una dialèctica entre l'experiència i la interpretació.

On Translation: The Transmission (Atlanta - Madrid, 7 de maig de 1996) va ser concebut en el marc de la cinquena edició d'un congrés internacional sobre cibercultura, art i noves tecnologies que va tenir lloc a Madrid. La seva intenció era qüestionar els protocols generats pels nous dispositius de comunicació. Per això, el treball es va plantejar com un debat a distància en el qual es relacionaven dos esdeveniments suposadament antagònics: un de cultural i especialitzat, el mateix congrés de cibercultura, i l'altre de popular i mediàtic, els Jocs Olímpics d'Atlanta.

L'experiència va consistir en una transmissió simultània mitjançant el sistema de videoconferència a dues bandes. Els interlocutors, Muntadas i Claudia Giannetti, convidada per l'artista a col·laborar, hi van participar respectivament des d'Atlanta (hora local: 14h) i des de Madrid (hora local: 20h). Muntadas es trobava en un espai privat (la seu de PictureTel) amb estudiants i col·laboradors, la vigília de la inauguració dels Jocs Olímpics que van tenir lloc aquell any a la ciutat americana; Claudia Giannetti era en un auditori públic (a la Fundación Arte y Tecnología), davant d'un públic d'experts en cultura digital. La interpel·lació mitjançant apreciacions i interrogants, en forma d'imatges i textos, constituïa un intercanvi simbòlic entre aquests dos interlocutors i els seus contextos diversos. La commutació constant de llengües (es-

panyol, anglès, alemany i portuguès), així com el paper de la traducció simultània, afegien nous elements de reflexió en una trobada on la *lingua franca* era l'anglès. Un mitjà tecnològic com la videoconferència, utilitzat majoritàriament per professionals especialitzats en un sentit comercial i corporatiu, servia aquí no només com a vehicle o canal de transmissió d'un diàleg, sinó també com a paròdia dels sistemes de comunicació estereotipats, com a qüestionament de la confiança en la tecnologia i com a reflexió sobre la idea de virtualitat.

A través de *On Translation: The Games* (Atlanta, 1996), Antoni Muntadas, en el context de la celebració de los Jocs Olímpics, es planteja una reflexió crítica sobre el concepte de competició i les seves representacions –himnes, banderes, medalles...–, i qüestiona els valors simbòlics que defineixen la identitat d'un país i els seus codis de traducció i mediació a nivell polític, cultural i diplomàtic. Aquesta instal·lació constava de diverses parts: l'element central era una cabina de vidre insonoritzada de grans dimensions i una aparença similar a les que fan servir els intèrprets simultanis professionals. A l'interior, sobre una pantalla inclinada, es projectava un vídeo amb les entrevistes que Muntadas havia fet a vuit traductors-intèrprets que s'alternaven amb imatges alentides, en blanc i negre, d'aquests mateixos professionals mentre feien la seva feina.

El contingut de les entrevistes no era audible directament sinó a través d'un intèrpret que parlava vietnamita, l'idioma del país amb un nombre menor de representants en l'edició anterior dels Jocs Olímpics, a Barcelona l'any 1992. A través d'uns auriculars situats al voltant de la cabina, es podia sentir la traducció del vietnamita a l'anglès. Finalment, des de l'interior d'aquesta cabina se sentia, a intervals, un *collage* d'himnes nacionals, l'«Himne dels himnes», una peça d'àudio composta per Muntadas i Víctor Nubla. També cal destacar la presència d'una sèrie-arxiu de setze pannels amb els marcs pintats amb els colors oficials del Comitè dels Jocs Olímpics d'Atlanta, en els quals es mostrava documentació amb imatges ordenades en funció de categories com ara «tecnologia», «audiència», «moneda», «banderes» o «seguretat».

On Translation: The Internet Project (Kassel, 1997), consisteix en la creació d'una web per al Documenta X que permetia seguir el procés de traducció d'una mateixa frase a un total de vint-i-tres idiomes durant el transcurs d'aquest esdeveniment artístic. La frase «Els sistemes de comunicació ofereixen la possibilitat de desenvolupar un major enteniment entre les persones: en quin idioma?», originalment en anglès per ser la llengua estàndard d'intercanvi i publicació a Internet, va ser sotmesa a una cadena de traduccions fetes per diferents professionals. En aquesta web es pot consultar la correspondència i l'abundant documentació generades durant el desenvolupament del projecte. Utilitzant com a metàfora el joc infantil del telèfon o el joc dels disbarats, *On Translation: The Internet Project* incidia en la dificultat de la distribució d'informació a Internet, així com els seus equívocs, mutacions, il·legibilitats i pèrdues de sentit. El treball pretenia evidenciar, des d'un punt de vista lingüístic, la problemàtica intrínseca a qualsevol procés de comprensió cultural i, alhora, qüestionar la

sobirania de la tecnologia com a via única per acollir aquests mateixos intercanvis. Tal com plantejava la frase original, l'evolució dels sistemes de comunicació, lluny d'habilitar una millor comprensió entre els individus, emmascara nombrosos dubtes i interrogants relacionats amb la degradació creixent de la informació i amb la seva manipulació.

Constituint per diverses parts, *On Translation: The Audience* (1998) és un projecte *in progress* desencadenat per un panell amb rodes que durant un any va circular per dotze institucions culturals a Rotterdam. Es desplaçava cada quatre setmanes, segons un calendari preestablert, a una nova institució. Aquest panell itinerant reproduïa, a la manera d'un tríptic anònim, tres imatges juxtaposades extretes d'aquest àmbit: expressions culturals (llibres, pintures, pel·lícules, actes musicals, etc.), públics en actituds diferents (mans aplaudint, ulls mirant, gent contemplant) i, enmig d'ambdós registres, els «filtres», els intermediaris entre un concepte i un altre (arquitectura, mitjans de comunicació i institucions culturals).

Els tríptics es van ubicar intencionadament en llocs de trànsit, com vestíbuls de museus o entrades de cinema, llandars d'estadis esportius i accessos als teatres. Aquests espais responien a la tipologia dels «no-llocs», és a dir, eren llocs públics connotats i senyalitzats a partir d'una sèrie de codis semàntics particulars, mancats de qualsevol tipus de neutralitat. A les peces de difusió destinades a divulgar el projecte, fulletons, cartells, pàgina web, etc., es va col·locar la frase «*Warning: perception requires involvement*» ('Atenció: la percepció exigeix participació'), amb el subtítol «Si tens prou curiositat per esbrinar el contingut d'aquesta obra, et convidem a reconstruir el trencaclosques d'aquest projecte de dotze mesos». Aquesta frase era un avís de la durada de la proposta i també una invitació a participar-hi.

On Translation: The Audience va començar al centre d'art contemporani Witte de With de Rotterdam el mes d'octubre de 1998, es va anar desenvolupant durant els dotze mesos següents i va concloure amb una presentació en aquest mateix centre dels dotze tríptics construïts durant la seva evolució. Cadascun d'ells es va exposar acompanyat d'una vitrina de caràcter «antropològic» amb la documentació sorgida en les diverses ubicacions. Posteriorment, *On Translation: The Audience* va ser recontextualitzada i presentada a dues institucions d'altres ciutats. La primera d'elles va ser la del Musée d'Art Contemporain de Montréal, amb el nom d'*On Translation: Le Public*, i la segona va tenir lloc al Berkeley Art Museum.

Construïda a partir de diversos casos específics i de contextos diferents, *On Translation: The Audience* va formar part d'una exploració àmplia de les relacions entre la cultura i la seva audiència, tamisades a través del que podrien denominar-se «filtres» entre ambdós àmbits: institucions culturals, dispositius mediàtics i escenaris arquitectònics. Amb això es qüestionava tant el protagonisme d'aquests filtres com a traductors o intermediaris, com la seva influèn-

cia en la construcció de valors i significacions, i es miraven d'evidenciar els factors que determinen i mediatitzen la interpretació, l'accés i la percepció de la cultura.

A *On Translation: El aplauso*, que Muntadas realitza l'any 1999 per a Santafé de Bogotá, Colòmbia, ofereix una visió punyent de la realitat del context local de Colòmbia, país afectat per una situació d'extrema violència, corrupció i desigualtat social, davant la incomprensió, la passivitat i la indiferència internacional. *El aplauso* és un retrat de la morbositat obscena amb què els mitjans de comunicació tradueixen i accepten les atrocitats comeses a qualsevol lloc del món. Muntadas mostra els mitjans de comunicació com a manipuladors de la informació i interpreta críticament la realitat colombiana, on la violència es mostra d'una manera que insensibilitza els espectadors que la veuen. Una de les diferències essencials entre la percepció del conflicte colombià a través dels mitjans internacionals i els locals rau en la intensitat amb la qual les imatges violentes es presenten en les notícies locals: un bombardeig constant d'imatges associades a la guerra interna que ha generat, per sobrecàrrega, una dessensibilització progressiva del públic colombià davant les imatges del conflicte. Muntadas copsa aquesta paradoxa des de l'inici: una tragèdia que es viu localment a través del mitjans i, a la vegada, una saturació d'imatges violentes que compleix el paper de neutralitzar el seu contingut i la seva capacitat de commoure.

Després d'un llarg període de recerca d'iconografia local, Muntadas arriba a la solució a *On Translation: El aplauso*, una obra que barreja la imatge cinemàtica i la imatge fixa en un contrapunt inquietant. Es tracta d'una rèplica del distanciament quotidià dels colombians davant la seva dosi diària d'imatges de violència, que evidencia que el tractament que els mitjans de comunicació han donat a aquests fets violents ha desembocat en una actitud passiva i cínica de l'espectador. Tots els telenotícies colombians s'estructuren de la mateixa manera: titulars sensacionalistes, imatges de violència, esports, apunts sobre societat i xafarderies. Aquesta estructura esdevé invariable i aconsegueix acomodar l'assassinat d'un candidat presidencial amb els resultats del campionat local de futbol, una massacre de camperols amb l'elecció de *miss* Cartagena. Allò que Muntadas troba especialment escandalós és que aquesta estructura està tan integrada al codi visual que és percebuda com l'ordre natural de les coses: no hi ha consciència de la implicació política d'aquesta neutralització, el seu rol actiu en establir un pessimisme i una tolerància que ajuden a sostenir indefinidament l'*establishment*. El tractament de la informació a Colòmbia és particularment pervers, no es censura res, en el sentit que constantment es mostren imatges extremes de mort i violència, però en l'equiparar-les pel que fa al format de presentació amb la resta de la informació, s'aconsegueix neutralitzar la seva implicació real. Això fa que els colombians acceptin que aquesta és la situació, no només normal, sinó també inevitable, cosa que genera una tolerància extrema, i un pessimisme i una indolència que es tradueixen en la prolongació indefinida del conflicte.

On Translation: El aplauso és, doncs, una lectura particularment crítica del context colombià, però també, en un sentit més ampli, del paper dels mitjans en general. S'estructura en tres projeccions que generen un recinte en el qual l'espectador es troba immers. Les tres imatges mostren un auditori aplaudint, mostrant alternativament vistes de conjunt i plànols curts de les mans. La imatge central és interrompuda a intervals regulars per imatges fixes en blanc i negre de fets violents agafats de la premsa local. Aquestes imatges fixes duren menys d'un segon, amb prou feines el temps suficient perquè es fixin a la retina però no perquè la ment pugui reflexionar sobre allò que veu. Seguidament, es torna a la imatge de l'aplaudiment que esborra per uns instants l'esforç de retenir en la consciència la imatge violenta, fins que apareix una nova imatge i el cicle torna a començar.

La lectura més obvia (la violència com a espectacle) o la més superficial (la passivitat de l'espectador, que còmodament assisteix a una guerra que li és presentada a la televisió) esdevenen més complexes per l'estructura mateixa de les imatges: les persones que aplaudeixen no mostren cap mena d'entusiasme ni cap mena de relació amb la imatge que suposadament veuen. De seguida es fa evident que es tracta d'un aplaudiment assajat i no pas motivat espontàniament, no es tracta d'una resposta a un estímul visual, sinó una acció que reflexiona sobre ella mateixa (l'acció d'aplaudir).

On Translation: La mesa de negociación (Madrid, 1998) va començar a gestar-se l'estiu del 1997, però en el moment de ser presentat, a finals de l'any 1998, va adquirir una dimensió amplificada a conseqüència de l'esclat a Espanya de l'anomenada «guerra digital», durant la qual les principals corporacions mediàtiques del país se submergiren una interminable successió de pactes i contrapactes per repartir-se l'explotació de la televisió digital. La proposta consistia en una taula circular de grans dimensions, composta per dotze elements amb potes de diferent longitud i diferent tornejat. La taula s'anivellava mitjançant piles de llibres que actuaven com a falca per equilibrar-la. Aquests exemplars apilats, els llocs dels quals deixaven entreveure un allau de títols i noms d'autors amb tipografies diverses, al·ludien irònicament a les lluites del mercat de les telecomunicacions. La superfície de la taula estava coberta per dotze mapes il·luminats que remetien a diverses representacions de la distribució de la riquesa entre països.

On Translation: Commemorações urbanas (1998-2002) estava estructurat en quatre apartats. El primer va consistir en la fabricació de deu plaques de bronze i en la seva col·locació en diversos punts urbans de la Zona Leste de São Paulo. L'aspecte formal d'aquestes plaques, volgutament estereotipat i oficial, remetia a les plaques commemoratives que s'utilitzen per a recordar un esdeveniment o una situació històrica important. Les plaques d'*On Translation: Commemorações urbanas* seguien un mateix esquema compositiu –lloc, data d'inauguració, nom i càrrec de qui va prendre la iniciativa de dur a terme la intervenció– però celebraven decisions urbanístiques importants preses durant els darrers cinquanta anys en aquesta zona de la ciutat que havien derivat

en catàstrofes, desastres i equivocacions que havien determinat la situació de desús, ruïna i pèrdua d'identitat de la zona. La segona acció va ser la creació d'una edició de deu postals que reproduïen, cadascuna, la imatge de la placa en el lloc exacte on havia estat col·locada, al costat d'una amplicació que permetia llegir-ne el contingut. Al revers de cada postal hi havia un paràgraf que afegia informació del «desastre urbà» que commemorava la placa. El tercer dispositiu va ser la presentació a Sesc Belezinho, l'edifici central d'Artecidade. I el quart va ser la pàgina web, <http://www.artecidade.org.br>, que permetia que l'usuari seguís la dinàmica de la proposta, accedís a tot el material (imatges, ubicacions, textos, etc.) i, sobretot, incorporés, després d'omplir un document-qüestionari, nous exemples d'intervencions urbanístiques problemàtiques.

La proposta pretenia ressaltar algunes decisions que van accentuar o provocar la discontinuïtat urbana de la Zona Leste i la seva precarietat social. En aquest sentit, les plaques col·locades en diversos punts es podrien considerar monuments en sentit negatiu, «contramonuments» propiciats pel capitalisme salvatge de l'època contemporània que celebren irònicament les situacions de desordre, agressivitat i desequilibri metropolità.

On Translation: Warning (1999-en progrés) és el títol genèric d'una sèrie de propostes que tenien com a finalitat promoure la participació i fer comprometre el públic, així com qüestionar i evidenciar les formes de manipulació i mediació dels processos informatius. El fil conductor del projecte va ser la frase «Warning: perception requires involvement», traduïda (amb més o menys literalitat) a diferents llengües. Tot i que la primera formalització d'aquest projecte va tenir lloc al cartell de l'obra *On Translation: The Audience* que es va presentar lloc al Witte de Witt de Rotterdam, el projecte específic titulat *On Translation: Warning* va arrencar en el context de l'exposició «Muntadas, Warning», presentada simultàniament al Centre pour l'image contemporaine, al Musée d'art et d'histoire i a la seu del col·lectiu Attitudes, espais, tots ells, situats a la ciutat de Ginebra. L'obra estava composta per dues intervencions específiques: d'una banda, l'edició d'un petit adhesiu amb la frase «Warning: perception requires involvement», que es va distribuir arbitràriament i es va enganxar de manera aleatòria en diversos elements de mobiliari urbà de la ciutat (semàfors, taulers d'anuncis, tanques publicitàries, etc.). D'altra banda, la col·locació de la mateixa frase *in situ*, sobre els vidres exteriors de la planta baixa del Centre pour l'image contemporaine, de manera que a través de les lletres es podia veure l'interior de la sala d'exposicions i, de nit, es convertia en una mena de caixa de llum.

On Translation: The Adapter (Nova York 2000), que s'inicia com un treball en col·laboració entre Muntadas i el Department for Public Appearances (DPA), col·lectiu artístic amb seu a Munic, va reunir un conjunt de material documental que indagava des de diferents tessitures la noció d'*adaptador*. La documentació incloïa imatges extreïdes de fonts diverses, com revistes i diaris, textos de múltiples procedències i contribucions espontànies de diferents tipus de públic. A la sala d'exposició s'hi va crear un espai obert al debat i a l'intercanvi

d'idees que permetia interactuar amb els visitants, als quals se'ls formulava la pregunta: «Quina és la teva interpretació d'un adaptador?». També es va crear un debat intercontinental, entre els membres del DPA que es trobaven a Nova York i la resta de membres que s'havien quedat a Munic.

El material recopilat es va exposar a dues parets de la galeria. Es va crear un objecte híbrid, un múltiple il·limitat que remetia als embolcalls dels adaptadors per a fer compatibles diferents sistemes informàtics i que consistia en un cartell-fulletó de 38 x 50 cm, plegat com les instruccions dels medicaments i situat en l'interior d'una petita caixa de cartró amb la pregunta «Adapter?» impresa a la part frontal. En una de les cares del cartell s'observava la imatge sobredimensionada d'una mà que semblava oferir la mateixa caixa a un interlocutor hipotètic; en l'altra cara, hi havia una composició formada per una selecció d'imatges, fragments de textos i definicions extretes del material documental esmentat anteriorment.

A partir d'un objecte concret, l'adaptador, que remetia a les diferències personals, a la multiplicitat de significacions i a la interconnexió d'interpretacions, es va traçar una nova aproximació al concepte de *mediació* o de *filtre* entre la cultura i el públic. No es tractava, per tant, de trobar una definició concreta, sinó de documentar les idees abstractes i la capacitat d'associació que l'adaptador suscitava en diversos tipus d'interlocutors, que plantejaven un espectre de definicions molt ampli, que anaven des d'un àmbit purament físic fins a un pla mental i especulatiu.

On Translation: Il telefonino (Torí, 2001) Muntadas explora els mecanismes inconscients generats per un procés de comunicació, en aquest cas el telèfon, aparentment privat però que, en produir-se en un espai desprotegit, es converteix en un acte públic. Les diverses expressions emeses pels usuaris del telèfon mòbil –la utilització del qual havia assolit, en el context italià d'aquell moment, un percentatge notablement més elevat que la mitjana europea–, les actituds de sorpresa, alegria, preocupació, etc., simbolitzades per l'expressió dels ulls i les diferents gesticulacions, suposaven, d'alguna manera, una traducció en l'àmbit públic, d'aspectes relacionats amb la biografia i la vida de cada persona.

The Message (Roma - Nova York, maig de 2001) és un missatge d'aproximadament vuit folis; a l'encapçalament del qual es llegien les paraules «Atto Politico» que l'artista Claudia Cannizzaro va enviar per correu electrònic a Muntadas durant les eleccions presidencials que van tenir lloc a Itàlia el 2001. El text que va rebre Muntadas a Nova York era il·legible. Posteriorment, va descobrir que es tractava d'una imatge que ironitzava sobre la propaganda utilitzada per l'aparell electoral de Silvio Berlusconi, però mai no va arribar a poder descodificar-la.

La paradoxa va ser la transformació que havia sofert una informació enviada amb una intencionalitat i un sentit precís, però que en arribar al destinatari va resultar indesxifrabla. La noció de *traducció* – la seva impossibilitat, en aquest cas– al·ludeix, per tant, a les diverses formes d'enciptament dels missatges internautics, que remetien o bé a errors tècnics i virus informàtics, o bé a ocultacions voluntàries del significat com a estratègies de transmissió de consignes secretes entre interlocutors. El treball pretenia suscitar una sèrie d'interrogants al voltant de les formes de vigilància, censura i intromissió que es plantegen en els processos comunicatius produïts en el context d'Internet, i qüestionar així el sentit democràtic de la tecnologia.

On Translation: The Symbol (Nova York, juny de 2002) fou la reacció de Muntadas a la situació que es va crear després dels atemptats de l'11 de setembre de 2001. La proposta pretén mostrar l'ús reiteratiu i omnipresent de la bandera americana durant el llarg procés de representació mediàtica i informativa que es va posar en marxa després dels atacs terroristes a les Torres Bessones i el Pentàgon. El significat simbòlic d'aquesta icona, i la seva traducció inequívocament populista, es relativitzen en incorporar una sèrie de paraules que qüestionaven la paradoxa d'aquesta apel·lació, una mica genèrica i exacerbada, als valors i a la sentimentalitat patriòtics. Es mostra com, segons la conjuntura social, aquesta bandera es rebutja, i fins i tot es crema, com a símbol de la prepotència econòmica i armamentística dels Estats Units, però també com pot esdevenir una marca d'identitat, solidaritat, patriotisme i fins i tot de comerç.

The Interview (Birmingham, Alabama, 2002) és una proposta en la qual es recupera l'entrevista d'aproximadament trenta minuts que un programa de televisió de la cadena nord-americana CNN va realitzar a Pablo Poliaschenko, traductor rus-americà durant el període de la Guerra Freda. Aquest document il·lustra, en forma de testimoni directe, el paper del traductor en una situació compromesa des d'un punt de vista històric, on la tasca d'aquest sobrepassa l'àmbit purament lingüístic fins a convertir-lo en dipositari de diversos posicionaments ideològics i mediàtics. Les vivències, anècdotes i reflexions de Poliaschenko no només evidencien la impossibilitat d'objectivitat de qualsevol tipus de traducció, sinó que es transformen en una crònica paral·lela davant dels discursos oficials successius, i de vegades contradictoris; una mena de veu en *off* que narra les curiositats d'uns esdeveniments fonamentals de la història contemporània recent.

Del novembre del 2002 al febrer del 2003, Muntadas va exposar al MACBA *On Translation: The Museum*. L'autor plantejà un repte al MACBA i proposà que en lloc d'exhibir obres ja fetes, les seves reconstitucions o la seva documentació, el museu les interpretés. D'aquesta manera, en deixar en mans del curador i del personal del MACBA la tasca d'interpretar el format expositiu de la seva obra, qüestionava el paper del museu com a institució de poder i decisió i obria la possibilitat d'un debat sobre el seu ús més adequat. El resultat d'aquest model de col·laboració entre l'artista i el MACBA es concretà en un projecte amb sis

parts complementàries on s'barrejaven presentacions en PowerPoint, vitrines amb impresos, connexions a la xarxa i fotografies al costat d'informació bàsica de cada obra:

- *On Translation: Museum - interpretació* era una estructura dissenyada per Enric Franch, que oferia la possibilitat d'explorar cronològicament cadascun dels vint-i-set projectes que formaven la sèrie *On Translation*. Aquest dispositiu de presentació estava format pels materials documentals generats per Muntadas durant el desenvolupament de cada proposta i per un esquema explicatiu dels diferents treballs presentat com una mena de radiografia textual articulada al voltant de sis categories o ítems.
- *On Translation: Museum - presentació* reunia els treballs de la sèrie *On Translation* juntament amb propostes anteriors que il·lustraven quatre dels temes primordials desenvolupats per Muntadas durant la seva trajectòria: arquitectura, mitjans de comunicació, ciutat i museu.
- *On Translation: La imatge* era un projecte específic per a Barcelona. Es tractava d'una imatge anònima, perfilada en blanc sobre un fons blau com els *blueprints* dels arquitectes, aplicada a formats diferents (tanques publicitàries situades al casc urbà de Barcelona, postals, samarretes, anuncis a la premsa, plats de porcellana, etc.), que feien referència a una situació arquetípica de decisió en un espai genèric i tipològicament relacionat amb l'escena que s'hi estava desenvolupant. Aquesta proposta es relacionava amb *Meetings*, una sèrie de serigrafies que reproduïen espais de discussió on tenien lloc esdeveniments que remetien estereotipadament a estratègies de consum, campanyes de màrqueting, posicionaments institucionals, etc. De la mateixa manera que en aquells treballs, *On Translation: La imatge* utilitzava material fotogràfic recollit directament dels mitjans de comunicació però presentat de manera que els valors formals (brillantor, textures, contrastos i definició) havien estat eliminats per tal de potenciar el seu caràcter de radiografia visual d'una situació arquetípica de decisió. Cal destacar com a part essencial i específica d'aquest projecte la seva presentació no només en l'espai museogràfic, sinó també la seva aplicació en altres contextos i formats amb la pretensió de traçar tot tipus d'interrogants i vinculacions en l'audiència. Amb aquest treball, Muntadas establia una comunicació amb l'audiència i l'enfrontava a diverses interpretacions i traduccions en relació al context en el qual es va presentar. Era una proposta horitzontal, que s'articulava en diverses situacions segons el context i afegia diversos elements a l'experiència de la percepció. La imatge assumia una condició de text en desvincular-se de l'autor i de la verticalitat pròpies de la contemplació i, a través dels espais on es mostrava, ens ubicava com espectadors i consumidors, però intensificava la nostra missió de lectors i, a la vegada, escriptors del text. D'aquesta manera se substituïen la sèrie binària producció-consum per l'escriptura-lectura, amb l'objectiu de mostrar una radiografia del museu a l'audiència.

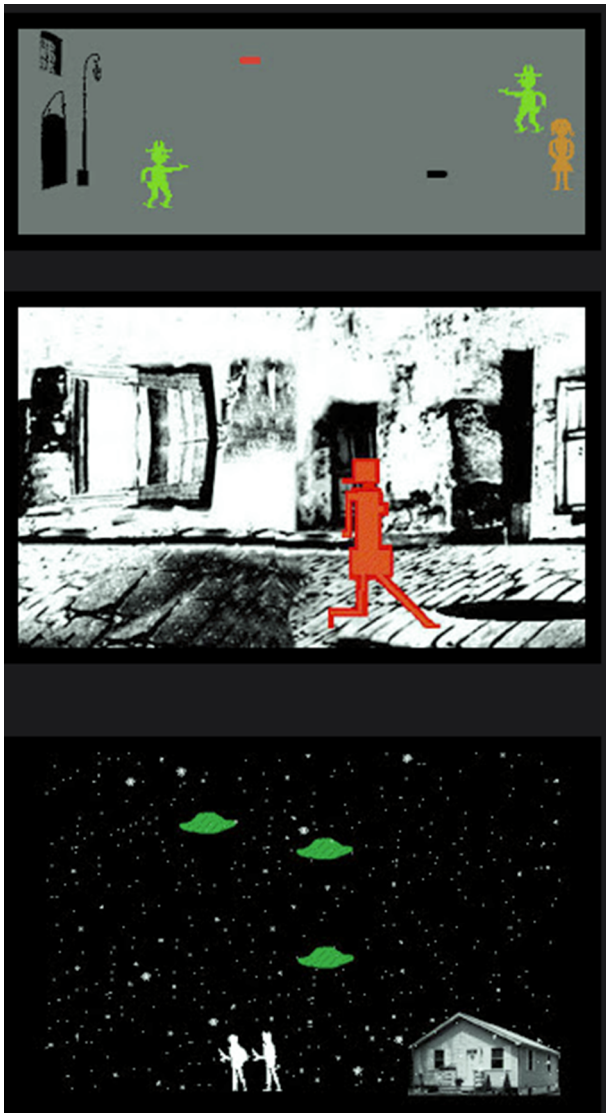
- *On Translation: web* s'ubicava dins de l'espai de projectes *online* de www.macba.es, dissenyada per Ricardo Iglesias, i proposava una altra interpretació de la sèrie. S'hi presentava una part del fons documental sobre *On Translation* amb formats, materials i estructures, amb la intenció d'adaptar-los –traduir-los– al mitjà específic de la xarxa.
- *On Translation: La publicació* era una interpretació autònoma, fruit del treball entre el museu, l'editorial Actar i l'artista, que aplegava materials documentals relacionats amb cada proposta *On Translation*, com també contribucions crítiques de diversos autors i textos dels col·laboradors que van intervenir en els diferents projectes.
- *On Translation: Espai públic. De les Glòries al Besòs. Canvi urbà i espai públic a la metròpoli de Barcelona* era un taller codirigit per Muntadas i Ramon Parramon que pretenia crear un espai de discussió i generar propostes sobre la situació urbanística de la ciutat de Barcelona.

Així doncs, al llarg de més de vint-i-cinc anys de projectes en diferents formats sobre el mitjans de comunicació, la publicitat, l'espai públic i el privat, la circulació de la informació i el seu ús per part dels poders públics, Antoni Muntadas s'ha erigit, segons les seves pròpies paraules, com a «traductor en imatges del que passa en el món contemporani».

En contínua evolució, *On Translation* se'ns mostra com un immens *collage* en el qual s'hi van juxtaposant els diversos fragments. En l'obra de Muntadas, el viatge és una pràctica constant que li permet seguir interpretant nous contextos amb una lectura aguda, així com investigar a través dels processos de traducció. Muntadas és un artista etnogràfic, un treballador de camp, una personalitat inquieta i nòmada, convençut que qualsevol informació, per insignificant que sembli, pot enriquir un projecte.

5.29. Natalie Bookchin: *The Intruder* (1998)

The Intruder: <https://bookchin.net/projects/the-intruder/>.



«The Intruder - Natalie Bookchin (1998 - 1999)»:
<https://vimeo.com/30022802>.

«The Intruder (Documentation) 1999»: <https://vimeo.com/141229699>.

Natalie Bookchin (2005). «The Intruder». *Frontiers: Journal of Women Studies* (vol. 26, núm. 1, pàg. 43-47).

«Natalie Bookchin»: https://en.wikipedia.org/wiki/Natalie_Bookchin.

The Intruder es basa en la narració de Jorge Luis Borges «La intrusa» (<http://www.lamaquinadeltiempo.com/prosas/borges02.htm>), del llibre *El informe de Brodie* (1970), explicada en una sèrie de deu jocs. És la història de dos germans, el Christan (el primogènit) i l'Eduardo (el segon), que estan enamorats de la mateixa dona, la Juliana, i que busquen la manera de compartir-la (fent-la la seva criada, la seva amant, sorteiant-la, venent-la...). L'enfrontament només suposa l'increment del sentiment que tots dos tenen que la noia els pertany. Christan acaba per matar la Juliana per tal que els dos germans puguin viure

novament en pau. La sèrie de jocs, la majoria violents, que serveixen de material visual i de material escrit, animen la lectura en veu alta d'una dona amb un clar accent espanyol.

Amb aquesta obra, Bookchin aconsegueix combinar l'esperit competitiu dels videojocs amb la competitivitat malaltissa dels adults per l'amor d'una dona.

Formalment l'obra s'articula com un seguit de jocs d'ordinador (Quick Draw o Pong) en els quals la interactivitat actua amb l'objectiu no pas d'aconseguir punts, sinó d'analitzar la narració de la història, per a la qual no hi ha finals diferents: el desenllaç està escrit. No és un joc tot i que ho sembla. És una obra de net.art lúdica i satírica que pren l'estètica de joc interactiu. Els punts (en cas d'haver-n'hi) no ens ajudaran a salvar al personatge de la dona (no protagonista) de la història de Borges. El transcurs de la història té com a desencadenant l'acció dels jocs, mitjançant la violència contínua i irònica dels dos protagonistes, que estan caracteritzats com personatges de videojoc, mentre que la de la dona hi està com a subjecte objectualitzat (trofeu, presa, joguina...).

The Intruder és una relectura ciber i feminista d'un dels nombrosos relats amb trames de masclisme i violència: només una apropiació descontextualitzadora permet veure amb ulls d'astorament el que està normalitzat mitjançant una violència estructural o legitimat mitjançant la ficció. L'obra combina, d'una banda, la crítica feminista més profunda a les històries que marquen l'inconscient col·lectiu i a les indústries dels jocs d'ordinador, i, de l'altra, l'ús crític de la xarxa per a la pràctica artística feminista.

En aquesta obra es fan al·lusions als primers videojocs, com Pong o Space Invaders, que semblen no tenir res a veure amb la narrativa. En el cas del vell joc de tennis de taula, se substitueix la pilota per una figura femenina bastament pixelada, que rep els cops de la paleta, en clara al·lusió al maltractament a la qual la protagonista del conte és sotmesa pels dos germans, que la consideren més una «cosa» que una persona. El jugador assumeix aquest rol de castigador masclista. Com a fons sonor, una veu llegeix la traducció (hi ha una versió en anglès i una en francès) de certs passatges del text de Borges. En altres escenes, els personatges recorren carrers, entren als bordells i veuen com arriben naus extraterrestes. Així, l'obra escenifica la història, entre la representació i la producció, a partir dels senzills i ja històrics (per pioners) videojocs. El rol dels tres personatges no planteja cap negociació: si els germans són vaquers que es disparen, la dona serà la recompensa, si juguen, ella serà la pilota, si demarquen un territori ella serà «el camp de batalla», si ambdós apunten amb una arma des d'un helicòpter, ella serà la diana...

L'internauta és convidat a agafar els mots que cauen, a destruir naus espacials, a bescanviar una dona en una partida de ping-pong, a jugar a futbol, a participar en un duel de *cow-boys*...

Tampoc hi ha negociació possible en el paper de l'interactor. No hi ha premi; amb la seva destresa no aconseguirà punts, sinó produir el propi discurs que origina l'obra, les paraules escrites o pronunciades en *off* de l'artista, que no només expliquen el relat, sinó que apareixen com el veritable premi del joc.

A *The Intruder* no es llegeix una història sinó que es produeix una història. I en aquest procés el jugador no és innocent, intervé com agent actiu en l'acció del conte que ara està fragmentat subtilment, només en aparença, atès que el desencadenant final és el mateix que en la història original.

Davant l'objectualització (camuflada d'amor) de la dona i la impossible negociació entre els germans, només hi ha una opció per ells: matar-la. Així tindran un nou vincle que els uneixi: la dona sacrificada i l'obligació d'oblidar-la.

Les modificacions introduïdes per Bookchin permeten que el jugador assumeixi, alternativament, el rol masculí i femení dels protagonistes, i que guanyi bandes sonores en lloc de punts. Però a la subversió de la identificació del jugador amb el personatge i a la subversió de la noció de premi, se n'hi sumen d'altres de més radicals relacionades amb la violència gratuïta, component indispensable de l'oci electrònic, i amb el fracàs, que resulta antiètic en qualsevol competició. Les normes del joc determinen d'entrada que només hi pot haver un final possible, la derrota.

En combinar literatura i joc, Bookchin tendeix un pont entre l'art i la cultura popular o de masses i alhora subratlla les diferències entre ambdues. Hi ha, sens dubte, una posició que podria dir-se política, en la qual a través del joc interactiu es qüestionen valors i es destaquen virtuts de les expressions artístiques contemporànies.

5.30. Electronic Disturbance Theater: *FloodNet* (1998)

FloodNet: <https://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>.



«Electronic Disturbance Theater». *Net art anthology*. En línia a: <https://anthology.rhizome.org/floodnet>.

Colin Lecher (2017, 14 abril). «Massive Attack»: <https://www.theverge.com/2017/4/14/15293538/electronic-disturbance-theater-zapatista-tactical-floodnet-sit-in>.

«The Hacktivists Digital Zapatismo»: <https://youtu.be/O-U-he8LN3k>.

«Electronic Disturbance Theatre»: <https://youtu.be/m-PSK59uLGU>.

«Electronic Disturbance Theatre disinformation»: <https://youtu.be/aR1U7uI487E>.

«Entrevista a Ricardo Dominguez del Electronic Disturbance Theater 2.0»: <https://youtu.be/-pYkdXkhfxM>.

Després de la massacre d'Acteal, a Chiapas, a final de 1997, en la qual quaranta-cinc indígenes foren assassinats, l'*electronic civil disobedience* (ECD) va deixar de ser una mera teorització hipotètica per concretar-se en una concepció d'internet com a mitjà de comunicació i com a àmbit d'acció directa, com a via per a una política oberta a les tàctiques extraparlamentàries.

A començament de 1998, el petit col·lectiu autodenominat Electronic Disturbance Theater (EDT), va crear un programari anomenat *FloodNet*, que és un *applet* de Java que contínuament envia comandament de *reload*: d'aquesta ma-

nera, quan un nombre prou alt d'internautes apunten simultàniament la URL de *FloodNet* contra el lloc web d'un oponent, una massa crítica de missatges bloqueja el seu servidor.

El 9 de setembre de 1998, l'EDT va presentar a l'Ars Electronica Festival el seu projecte *SWARM*, dedicat a la guerra de la informació, i es va llençar un atac als llocs web de la presidència mexicana, la borsa de Frankfurt i el Pentàgon per a donar testimoni del suport internacional als zapatistes i del rebuig contra el govern mexicà, contra l'exèrcit dels Estats Units i contra un dels símbols del capitalisme internacional. Unes vint mil persones d'arreu es van connectar al navegador *FloodNet* entre el 9 i el 10 de setembre i van atacar els llocs web del president Zedillo, el Pentàgon i la borsa de Frankfurt, enviant-hi sis-cents mil *hits* per minut. En relació amb l'impacte dels atacs, Ricardo Domínguez afirmava:

«El zapatisme digital és i ha estat un dels usos d'Internet políticament més efectius que coneixem. Ha creat una xarxa de distribució d'informació amb cent o més nodes autònoms de suport. Això ha permès a l'Exèrcit Zapatista d'Alliberament Nacional parlar al món sense haver de passar pel filtre dels mitjans dominants. Els zapatistes van ser elegits per la revista *Wired* com un dels vint-i-cinc grups en línia més importants el 1998.»

Tot va començar pel gener de 1998, quan un grup activista italià anomenat Anonymous Digital Coalition va fer circular la proposta de dur a terme un bloqueig virtual sobre cinc llocs web d'entitats financeres mexicanes. Sugerien que si molts internautes premien el «reload» del seu navegador diverses vegades seguides, les llocs es podrien bloquejats. Basant-se en aquesta teoria d'acció simultània, col·lectiva i descentralitzada sobre un lloc determinat, Brett Stalbaum, de l'EDT, va dissenyar el *FloodNet*, que automatitzava la tasca de recarregar els llocs escollits.

Segons Stalbaum, el Pentàgon fou escollit perquè es creu que l'exèrcit dels Estats Units va entrenar els soldats que van dur a terme diversos abusos contra els drets humans a Amèrica Llatina. Per la mateixa raó va ser elegida l'Escola de les Amèriques. La borsa de Frankfurt va ser escollida...

«[...] perquè representa el rol del capitalisme en la globalització que utilitza les tècniques del genocidi i la neteja ètnica, que està a l'arrel dels problemes de Chiapas. La gent de Chiapas hauria de tenir un rol preponderant per poder determinar el seu destí, i no que se la forci a una reubicació a punta de pistola, la qual cosa està finançada pel capital occidental.»

Els integrants de l'EDT van distribuir el nou programari a través d'Internet. Tot el que els interessats a participar en aquestes accions havien de fer era visitar una de les pàgines de *FloodNet* i, en fer-ho, el seu programa de navegació es baixava el programari, que accediria a la lloc web elegit com a objectiu diverses vegades per minut. A més, el programari permetia que els manifestants deixessin les seves proclames a l'*errorlog* del servidor del lloc agredit. Per exemple, en apuntar els seus navegadors a un arxiu no existent com ara «human-rights» del servidor atacat, aquest enviava i emmagatzemava el missatge «human-rights not found on this server» ('drets humans no trobats en

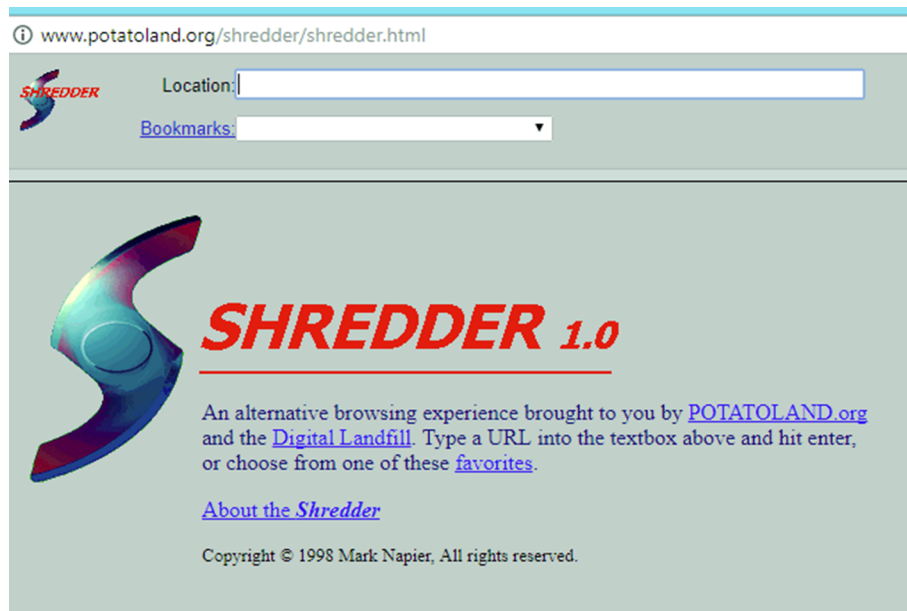
aquest servidor'). Quan els servidors del Pentàgon van detectar la «invasió», van llençar una contraofensiva contra els navegadors dels usuaris en què els redireccionaven a una pàgina amb un *applet* anomenat HostileApplet, que es descarregava als seus navegadors i els feia recarregar un mateix document sense parar fins que l'usuari apagava l'ordinador.

La borsa de Frankfurt no es va veure afectada ja que, habitualment, rep uns sis milions de visites al dia, amb la qual cosa aquesta càrrega addicional no els va generar inconvenients. Tampoc no va reaccionar el lloc web del president Zedillo, però en un nou atac el juny de 1999 va contraatacar amb un programari que provocava que els navegadors dels internautes obrissin finestres de manera consecutiva fins que els obligava a apagar l'ordinador. Ricardo Domínguez, en un missatge enviat a un fòrum d'activistes, cita una frase que explica el vincle entre artistes i activistes:

«Els historiadors de l'art saben que els grans i famosos genis del renaixement no només van crear pintures i edificis, sinó que a més van dissenyar fortaleces i van construir màquines de guerra. Si el fantasma de la guerra informàtica es fes realitat, els *hackers* farien el paper dels històrics artistes-enginyers.»

5.31. Mark Napier: *Shredder* (1998)

Shredder: <http://www.marknapier.com/portfolio/shredder/>,
<http://www.potatoland.org/shredder/>.



Tilman Baumgärtel (2001, 18 de juliol). «Interview with Marc Napier». En línia a: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-ro-0107/msg00020.html>.

«Shredder 1.0»: https://en.wikipedia.org/wiki/Shredder_1.0.

«Shredder1.0_1998_Mark Napier_#1_Sakrowski.mov»:

<https://youtu.be/z-iCFZRoD60>.

«Shredder1.0_1998_Mark Napier_#2_Sakrowski.mov»:

<https://youtu.be/nCM6ILf1PGM>.

Shredder explota la idea de capturar, emmagatzemar i elaborar fragments d'obres ja existents per a obtenir nous significats. *Shredder* treballa alterant el codi HTML abans que el llegeixi el navegador, s'apropia de les dades de la pàgina, en destrueix l'estructura i, després, la reconstrueix, creant una web paral·lela a l'original. D'aquesta manera, els continguts esdevenen abstracció, i els textos gràfics i la informació, art. Sovint cal fer un esforç per recordar que els textos i les imatges que veiem a la pantalla són il·lusoris i temporals, i no reals i permanents com ens ho podria fer creure l'assimilació metafòrica de l'espai de la pantalla amb la pàgina d'un llibre imprès. L'aparició dels textos i les imatges a les pantalles és el producte de la traducció en un codi comú (HTML) i de la interpretació d'aquest codi que fan els navegadors. D'aquí la il·lusió de permanència.

Amb *Shredder*, Mark Napier es dedica a destruir aquesta il·lusió de solidesa i permanència a Internet. El principi bàsic d'aquesta obra és que, atès que tota interpretació descansa sempre sobre convencions, el mitjà de subvertir el seu caràcter convencional és modificar-les inventant regles d'interpretació diferents que proposin interpretacions diferents, amb el resultat de textos diferents pensats de manera diferent a la pantalla.

L'objectiu d'*Shredder* és mostrar què s'obtidria d'un sistema que interpretés de manera diferent les instruccions del llenguatge HTML. El navegador és un òrgan de percepció a través del qual veiem la web, reconeix una gran massa d'informacions estructurades, les filtra i les organitza.

Shredder és un programa que pot recórrer Internet a la recerca de qualsevol adreça URL per tal de digerir-ne el codi i el contingut per crear alguna cosa acceptablement diferent d'allò que hi havia projectat inicialment. Això es fa respectant l'original, ja que no li causa cap perjudici. El projecte convida a desconstruir una pàgina web escollida sobreposant fragments de la font de les pàgines web en llenguatge HTML i parts d'aquestes pàgines: aquests són els materials d'aquests nous *collages*. Quan l'usuari clica per engegar *Shredder*, se li demana que posi l'adreça d'una pàgina web, o pot seleccionar alguna entre les favorites que es proposen –que són llocs web d'altres artistes o de museus o galeries en línia, escollits pel resultat estètic, el seu valor conceptual o per venjança. La pàgina triada passa pel filtre d'una interpretació que deixa passar precisament allò que els altres navegadors bloquegen. Allò que estava organitzat i separat dona lloc a l'anarquia. L'obra evidencia les possibilitats d'apropiació (tallar, enganxar, copiar) i de manipulació que permeten les eines informàtiques i l'accés a un material disponible i obert a tothom, i s'inscriu en la línia de nombroses obres d'art que manlleven imatges fetes per altres. La postura estètica i política d'un programa com *Shredder* sorgeix de la voluntat

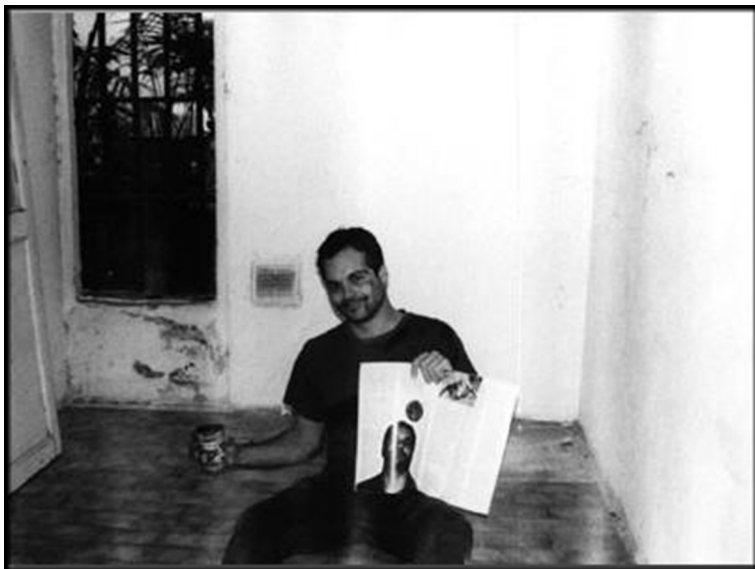
de cridar l'atenció sobre la il·lusió transparent de la representació que continua sent preponderant en la majoria de llocs web. També és una obra de participació i de creació que deixa una part a l'imprevisible.

Un altre projecte de Napier, *Digital Landfill*, convida a desembarassar-se de pàgines web massa molestes, qüestionant el dret d'autor i el concepte d'unicitat de l'obra digital.

Hi ha un *hacker* adormit en cada internauta? És molt possible, ja que, a redós de l'anonimat i l'absència de materialitat i d'existència física del contingut informatiu, reaccionem com si l'acte de destrucció no tingués cap importància, o, en qualsevol cas, un impacte menor que si es tractés d'alguna cosa real.

5.32. 0100101110101101.org: *Darko Maver* (1998)

Darko Maver: <http://0100101110101101.org/darko-maver/>.



Tilman Baumgärtel. «[No artistas, sólo espectadores]». En línia a: <http://www.laberintos.com.mx/entrevista01.html>.

Eva i Franco Mates: <https://0100101110101101.org/>.

«Eva i Franco Mates»: https://en.wikipedia.org/wiki/Eva_and_Franco_Mattes.

El col·lectiu 0100101110101101.org està format suposadament per dos artistes italians. A l'entrevista que Tilman Baumgärtel els va fer, se'ns presenten de la següent manera: «Em pots anomenar Zero, i a ella U, o viceversa». El que sí sembla clar és que provenen de Bolonya. El grup ha estat representat en alguns festivals i altres actes artístics per una parella, de vegades tres persones (una dona amb un o dos homes), tots joves i vestits bàsicament de negre, cosa que forma part d'una certa pràctica artística influenciada per mètodes situaci-

onistes i, sobretot, pels anomenats neoistes. Els seus treballs tenen certa semblança amb els que ha publicat Luther Blissett, tot i que ells neguen aquesta influència.

La finalitat principal del grup, segons els mateixos components, és desconstruir el procés mercantilista de l'art des de dins. El seu sistema de producció, distribució i fruïció, en un intent de redefinir el procés d'intercanvi i de difusió del treball d'art. En aquest intent d'esdevenir un «cavall de Troia», és a dir, de penetrar dins del món de l'art de manera emmascarada i de provocar un moviment d'artivisme (activisme artístic), opten per la discussió i la subversió del propi art en el món actual. Refusen l'autoria política en les seves accions posant de manifest que treballen sobre les contradiccions actuals en l'art, com són l'originalitat i la reproducció, l'autoria i la xarxa, el *copyright* i el plagi.

És en aquest context crític i en la seva línia d'atac a la comercialització del net.art que neix el projecte *Darko Maver* (1998), la creació d'un artista inexistent anomenat Darko. El subtítol és «THE GREAT ART SWINDLE. Do you ever get the feeling you're being cheated?» ('La gran estafa de l'art. Tens sempre la sensació que t'estafen?'), tota una declaració d'intencions per a un projecte que, durant molt de temps, va mantenir la identitat falsa d'aquest artista inexistent amb l'ajut de més de trenta persones.

La pàgina web d'aquest pretès artista s'obre amb aquestes paraules:

«I declare that I have invented the life and the works of art of teh Serbian artist Darko Maver, born in 1962 and dead at the Potgorica penintary on April the 30th, 1999.» ('Declaro que he inventat la vida i les obres d'art d'aquest artista serbi Darko Maver, nascut el 1962 i mort a la presó de Potgorica el 30 d'abril de 1999'.)

Amb una fotografia de Darko en blanc i negre on apareix viu, i una altra en la que se'l veu mort en una habitació que, suposadament, correspon a la presó de Podgorica, es presenta en societat la història de Darko, amb els seus creadors i les seves intencions.

Darko Maver és la creació d'un artista mediàtic amb l'objectiu de denunciar l'estat mercantilista actual que defineix el net.art, un intent de retornar a l'estat originari de contemplació i visualització dels internautes. De fet, el nom *Darko Maver* correspon al d'un criminòleg eslovè, la vida, obra, lluita i mort del qual configuren la proposta del grup zero i u punt org per a denunciar tota manipulació i comerç a la xarxa i resistir-se a tot intent de control de l'art.

Precisament a través de l'art i de la xarxa s'ha fet palesa la facilitat de crear identitats falses. A la xarxa ningú comprova les dades que s'hi ofereixen; alhora, s'hi mostra la credulitat de la gent, capaç d'acceptar com a bona qualsevol cosa que se'ls proposi. Les capacitats de raonament, de crítica o d'anàlisi sembla que s'hagin fos a Internet.

Durant molt de temps, Darko ha viscut a la xarxa denunciant mitjançant la seva obra la barbàrie que tenia lloc a l'ex-Iugoslàvia. Les obres d'aquest suposat artista miraven d'obtenir el reconeixement i la fama a través d'un tema que incidia directament sobre l'espectador: els horrors de la guerra. Però darrere d'aquest suposat motiu hi havia la voluntat de posar en evidència i d'atacar, des del mateix nucli que suposa l'obra d'un artista integrat i reconegut per la societat i el món artístic, els mecanismes de l'art contemporani i el paper dels crítics, els conservadors i els mitjans de comunicació que, amb les seves opinions i articles, són capaços d'exaltar un artista, de crear-lo o no, independentment del valor de la seva obra.

En aquest cas, l'obra –bàsicament imatges de persones mutilades en diferents situacions i localitzacions, o fetus deformats– no es correspon amb la realitat, sinó que es tracta d'objectes fets a base de PVC i fibra de vidre, que simulen l'assassinat i la crueltat de la guerra. Aquesta representació de la violència es va dur a terme mitjançant l'exposició virtual «Tanz der Spinne project», amb l'objectiu de crear-se una aura d'artista crític que denuncia la barbàrie dels resultats de la guerra. Es pot dubtar d'aquestes imatges? Quins motius hi hauria per a qüestionar l'obra d'una persona que es mostra a la xarxa? A més, al lloc web hi trobem la seva vida, el recull de les seves obres, la seva estada a la presó i la seva mort, així com les denúncies de particulars i galeries que van seguir després de la seva mort, i els retalls de premsa que parlen de l'artista i la seva obra.

Tot plegat fa reflexionar sobre com es pot actuar a la xarxa i sobre quin és el poder i la capacitat de transformació i manipulació que permet la xarxa, així com sobre el fet que estem més preocupats pel contingut i el significat de les obres que per la possibilitat de crear-ne. Darko Maver va ser construït del no res a la xarxa, va ser alimentat pels seus creadors i pels seus seguidors, i va engrandir la seva fama i la seva presència mitjançant articles generats pel grup i suposadament escrits per l'artista. La vida de Darko, una autèntica mentida, pren vida en el moment en què els espectadors, els crítics i el món mediàtic li atorguen reconeixement. La fama de Maver assoleix el grau més alt quan mor a la presó, la qual cosa va generar un gran moviment de suport i dolor que es projecta en la creació d'imatges, etiquetes o símbols que recorden la seva figura.

En definitiva, un artista que neix i mor a la xarxa. Els seus creadors continuen amb les seves accions afirmant que no estan en contra de res i que l'únic que intenten es difondre les seves idees i proposar una reflexió sobre el món de l'art actual.

5.33. Alexei Shulgín i Natalie Bookchin: *Introduction to net.art* (1994-1999) (1999)

Introduction to net.art (1994-1999): <http://www.easylife.org/netart/>.



http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/bookchintext.html.

«Natalie Bookchin et Alexei Shulgin - Introduction to net.art (1994-1999)»:

http://www.ciac.ca/files/magazine/no_10/cadre.html.

«Manifiesto Introducción al net.art»:

<https://colaboratorioaim.com/2013/03/27/manifiesto-introduccion-al-net-art-1994-1999-por-natalie-bookchin-alexei-shulgin/>.

Aquest projecte és el referent clàssic sobre el concepte i la història del net.art, tot un manifest i una defensa de l'art de la xarxa. El que caracteritza aquesta obra és que constitueix «una barreja de convicció profunda i esperança en les possibilitats d'aquest nou mitjà (i en l'art en general), i una forma de desconfiança i frustració causades per la publicitat exagerada i les seves nombroses falles».

Introduction to net.art (1994-1999), d'Alexei Shulgin i Natalie Bookchin, es presenta com una obra austera des del punt de vista visual; tan sols està composta d'un text en HTML, sense il·lustracions. Aquesta austeritat constitueix en ella mateixa una crítica al bombardeig visual, a la sobreabundància materialista en què s'ha convertit la xarxa a imatge de la societat de la qual és producte.

Llegint aquest text, hom té de seguida la convicció de trobar-se confrontat a un autèntic manifest que, en la línia dels grans manifestos de l'art modern, té l'objectiu qüestionar i esborrar la separació entre art i vida.

El text defineix i descriu esquemàticament la curta història (1994-1999) de la pràctica artística del net.art no només a nivell estètic, sinó subratllant-ne el poder d'acció i de canvi social i polític. No es tracta d'una obra cínica, sinó que té un caràcter utòpic i pedagògic, i alhora humorístic i irònic. Shulgin i Bookchin hi proporcionen la definició i les exigències del net.art en un text que constitueix un veritable síl·labus. L'obra està dividida en cinc apartats, subdividits al seu torn, que expliquen:

- Què és el net.art.
- Com fer-ne un mateix.
- Què cal saber-ne.
- Trucs per a reeixir com net.artista modern.
- Un apèndix utòpic per a després del net.art.

Introduction to net.art (1994-1999) s'ha de veure més com una creació que com una teorització, privilegia la comunicació més que la representació (tasca tradicional de l'art i de l'artista), celebra la immediatesa, la immaterialitat i l'autonomia del net.art i privilegia la col·laboració, la distribució, la transmutació i la *performance* com a modes d'art-acció.

5.34. Heath Bunting i Olia Lialina: *Identity Swap Database* (1999)

Identity Swap Database: <http://www.teleportacia.org/swap/>,
<http://www.irational.org/cgi-bin/swap/swap.pl>.



Anna Blount (2003, 4 de desembre). «Borders & Identity: A Discourse on Selected Works by Heath Bunting». En línia a http://www.irational.org/irational/media/borders_identity.html.

Elena López Martín. «Cibercolaboración y compromiso social. Estrategias artísticas orientadas a las comunidades virtuales 2.0». Congreso Internacional de intervención psicosocial, arte social y arteterapia. En línia a: <http://congresos.um.es/isasat/isasat2/paper/viewFile/28151/12991>.

«Heath Bunting i Olia Lialina: Identity Swap Database»: http://www.ciac.ca/files/magazine/no_8/en/oeuvres.html.

En el context de l'esfondrament del bloc soviètic, Heath Bunting i Olia Lialina conceben *Identity Swap Database*, una base de dades per als qui volen o necessiten canviar d'identitat. El projecte ofereix la possibilitat de participar en la construcció d'una base de dades o de cercar una identitat dins el repertori format. El formulari, escrit en diversos idiomes, dona un caràcter internacional al projecte i permet suposar una àmplia quantitat de participants. Ara bé, la ridícula d'algunes de les informacions que s'hi demanen aporta un to irònic al projecte. A més, els resultats que s'obtenen amb la recerca d'una nova identitat ofereixen son estrafolaris i no es corresponen massa amb la identitat desitjada. L'obra reflexiona sobre els límits dels sistemes informàtics que categoritzen els individus i jutgen els desitjos humans. Evidencia la il·lusió de creure en el caràcter exhaustiu d'Internet.

També es tracta d'una resposta al problema de la immigració i dels indocumentats. Bunting comenta:

«Vaig tenir la idea després d'unes converses amb grups alemanys que es dediquen al problema dels refugiats polítics i dels immigrants il·legals de manera activa, és a dir, afavorint l'entrada d'indocumentats a Alemanya i altres països nòrdics. [...] Els governs europeus responen a un dels problemes més greus d'aquest final de segle tancant les fronteres i incrementant la repressió policial, com si d'aquesta manera poguessin solucionar-ho.»

L'usuari és convidat a deixar la seva identitat a disposició per intercanviar-la o prestar-la a algú. Qualsevol que vulgui una nova identitat només ha de contestar unes preguntes sobre les seves característiques físiques per tal que el programari li proporcioni una sèrie de persones, amb les seves respectives fotografies, els trets de les quals s'assemblen als del sol·licitant. Així, amb la intenció de posar en evidència certes polítiques d'immigració i el tancament de fronteres, aquesta obra permet dur a terme una acció metafòrica en la qual els usuaris poden donar les seves identitats.

Els autors critiquen els processos d'alteració, adaptació i fins i tot d'apropiació de noves identitats per part dels immigrants il·legals, que es veuen obligats, en nombroses ocasions, a perdre part de la seva identitat social d'origen amb l'única finalitat de poder-se introduir i ser acceptats al país de destinació.

5.35. Igor Strojaj: *What was he thinking about? Berlin? Praha? Ljubljana? Skopje?* (2000)

What was he thinking about? Berlin? Praha? Ljubljana? Skopje?: <https://expunction.wordpress.com/2011/06/04/25-city/>, <http://www.intima.org/city/index.html>.



«what was he thinking about...»: <https://www.flickr.com/photos/intima-photo/sets/72157626575106539/>.

«Interview with Igor Strojaj by Valérie Lamontagne conducted over email»: <http://www.mobilegaze.com/m+m/interviews/strojaj.html>.

Igor Strojaj: http://retinary.org/idea/idea7/idea_7/igors/igor.htm.

El lema d'Igor Strojaj és la màxima constant a les seves obres: «El que obtens no és el que veus. Sempre hi ha més. Explora (fora//dins). Allibera la teva ment i la resta vindrà sola». Les seves expectatives de futur són la transformació en el futur.

A *What was he thinking about?*, premi a la millor obra de net.art 2001 d'El Mundo-Arco i donada posteriorment al Museu Reina Sofia, l'autor ens ofereix un passeig per una Europa mítica, mostrant-nos alguns dels personatges més rellevants del segle XX, mitjançant una visió poètica, però tractant també problemes socials i polítics que afecten el vell continent. Es tracta d'un projecte basat en quatre atmosferes emocionals, les ciutats presents en el títol, que

s'associen i s'acoblen en fragments de vídeo dels mitjans de comunicació i de la història del cinema. En una entrevista, Stromajer relata la gestació del seu projecte:

«Tinc una relació molt emotiva amb les quatre ciutats [Berlín, Skopje, Ljubljana i Praga] que apareixen a l'obra. La meua intenció va ser crear una plataforma virtual on cada lloc es transformés en una metàfora visual, amb textos, imatges i sons. Espero que [aquests estímuls] suscitin preguntes a l'espectador.»

L'estètica d'*intima.org* ens mostra un recorregut gens improvisat:

«M'agrada guiar al visitant a través del meu projecte, i generar-li la il·lusió que fa el seu propi viatge. Poso molta atenció en la navegació i intento que el visitant pugui gaudir dels meus projectes a casa seva, amb el seu ordinador personal. Per això, em proposo que la tecnologia no sigui complicada. La tècnica més sofisticada és per a Hollywood.»

L'obra és en blanc i negre i una àmplia gamma de grisos. Un cop hi accedim, apareix un rostre femení, i, en oposició no simètrica, un altre rostre amb expressió de plaer intens, sota el qual hi ha la qüestió: «...about satellites?». Fent clic damunt de qualsevol de les dues cares, passem a una pantalla on es mostren quatre imatges emparellades: una escena maternal, un menjar a taula, una trucada telefònica i la cara angoixada d'una dona, en format vídeo, i els números 3, 6, 7 i 8 separats per un ancoratge en forma de quadrat blanc que pampallugueja (fent-hi clic retornem a la pantalla anterior). Navegant per les diferents imatges se'ns mostren representacions de cadascuna de les ciutats, acompanyades sempre d'una cadència musical que es va repetint.

L'obra explora el tema de la intimitat. Parteix de la idea que internet possibilita la interacció personal, el cara a cara entre l'autor i l'espectador, individu que normalment està assegut, sol, davant l'ordinador. Tenint en compte que les anteriors manifestacions artístiques de Stromajer havien estat en el camp del teatre i la ràdio, internet se li presenta com una revelació en el seu objectiu d'establir un espai per a experimentar amb la intimitat. L'audiència és, doncs, una persona sola, que pot navegar per l'obra de la manera que més li agradi, a la velocitat que vulgui, abandonant-la un dia per a tornar-hi l'endemà. L'artista, però, guia la visita de l'interactor. La intimitat serveix com a base per a establir una relació especial entre l'espectador i el creador, molt més profunda que la simple contemplació. La idea d'Stromajer és crear un projecte amb el qual el visitant es pugui comunicar emocionalment. Bàsicament, es tracta de fer desaparèixer la forma, que aquesta es fusioni amb els continguts. Per a aconseguir-ho, l'artista ha hagut de passar per una experiència emocional prèviament en la seva fase de creació: Stromajer se sent com un escultor que escriu el codi HTML manualment, sense fer servir programari especial, ja que veu en aquest acte d'escriptura un mena de romanticisme capaç de transmetre la seva energia.

En aquest sentit, la resposta de l'interactor és primordial, la visita passa a ser una experiència compartida amb el seu creador, i és aquí on rau l'originalitat d'Stromajer. *What was he thinking about?* serveix molt bé per a il·lustrar aquesta comunicació íntima entre l'emissor i el receptor: l'espectador individual,

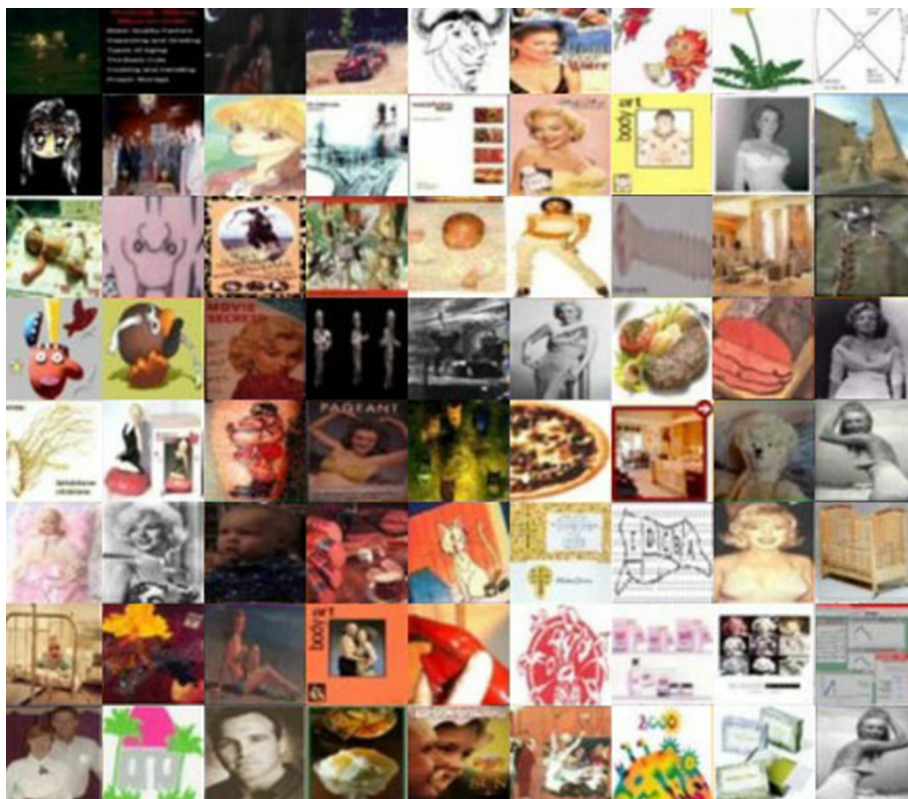
assegut davant l'ordinador, està disposat a submergir-se en l'obra de manera íntima, amb totes les seves frustracions individuals que el col·loquen d'una determinada manera dins el projecte. En realitat, segons l'autor, quan algú està immers en aquesta situació, el que realment fa és comunicar-se amb ell mateix. En un correu electrònic adreçat a Tilman Baumgärtel, Stromajer deia:

«Quan un s'asseu davant l'ordinador, al cap i a la fi es comunica amb un mateix. La participació que el net.art proporciona és una mena d'autocomunicació, de masturbació, que resulta influenciada pels impulsos de l'autor transmesos a través de l'obra.»

L'art digital fa que el visitant sigui partícip de l'obra d'art: s'ha de ser actiu per a sobreviure en aquest món digital. Una actitud passiva pot portar el visitant a una posició perillosa: mancat de poder, no pot controlar la seva posició dins l'obra per a reaccionar davant d'ella. De fet, aquesta filosofia no només és aplicable al món digital, sinó que es podria extrapolar al món real, i així esborrar o fent ambigüa la frontera entre ambdós mons. La comunicació amb els altres per la xarxa és només superficial. En realitat, tothom està parlant amb si mateix, com quan es manté una conversa per correu electrònic, que acostuma a ser més un monòleg amb retard que un diàleg.

5.36. Reynald Drouhin: *Om* (2001)

Om: <http://www.reynalddrouhin.net/works/om/om.html>.



Reynald Drouhin: *Om*:

<http://www.reynalddrouhin.net/works/om/readme.html>.

«Reynald Drouhin a vídeo»: <https://vimeo.com/reynalddrouhin>.

«Reynald Drouhin»: https://fr.wikipedia.org/wiki/Reynald_Drouhin, <http://meiac.es/turbulence/archive/studios/drouhin/index.html>.

Om no té res a veure amb el mantra del qual manlleua el nom. Per contra, el lloc web suscita un sentiment, pel cap baix divertit, d'irritació nerviosa. L'aspecte visual és similar a un *collage*, una vànova d'imatges quadrades, distribuïdes com un joc de memòria per a infants.

En entrar al web, es fa un zoom d'aquest rectangle saturat d'imatges i, en fer-hi clic, s'activa un bucle sonor particular per a cadascuna. La majoria d'aquestes imatges inofensives amaguen sorolls desplaents, clamorosos o irritants trets del nostre paisatge mediàtic. Un sol d'aquests bucles sonors és suficient per a convèncer-nos que aquest *collage* auditiu no està concebut per ser calmós i tranquil.

El primer clic no és més que la primera baula d'una cadena de bucles que s'acumulen i se superposen en una repetició insistent i sense fi. Després d'haver engegat un primer quadrat amb la seva dansa sonora, intuïtivament se n'activa un altre que, al seu torn, desencadena un soroll que s'ajunta al primer, i així successivament. El resultat és una estupefaent cacofonia. Totes les manifestacions mediàtiques es barregen per a suscitar en l'internauta un sentiment inevitable de desorientació. No es permet cap repòs, al contrari, *Om* és un *collage* mediàtic trasbalsador que ens empeny a cercar la sortida.

En la frontera entre la interfície joguina i el *collage* d'inspiració dadaïsta, el lloc web s'erigeix en comentari mordaç de l'estúpidesa a la qual els mitjans ens han habituat. Aquesta escalada, divertida malgrat tot, ens porta finalment a reflexionar sobre el nostre adormiment davant l'ostentació frenètica dels misatges sonors mediàtics amb els quals som bombardejats. L'ús hàbil dels bucles en conjunció amb una interfície d'aspecte visual manllevat del parvulari, proporciona una experiència potser poc agradable, però definitivament fascinant, de la bulímia mediàtica. Una teràpia de xoc molt recomanable en un món que vessa de sorolls i de furor multimèdia.

5.37. Caitlin Fisher: *These Waves of Girls* (2001)

These Waves of Girls: <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/>.



«These Waves of Girls»: http://wiki.ubc.ca/These_Waves_of_Girls.

«Individual Work. These Waves of Girls». *Electronic Literature Directory*. En línia a: <http://directory.eliterature.org/individual-work/53>.

Raine Koskimaa (2004). «These waves of memòries. A hyperfiction by Caitlin Fisher». En línia a: <http://www.dichtung-digital.de/2004/3/Koskimaa/index.htm>.

Samanthalau (2012, 17 de gener). «These Waves of Girls: Girlhood, Lesbian Sexuality, Cruelty». En línia a: <https://samanthalau.wordpress.com/2012/01/17/these-waves-of-girls-girlhood-lesbian-sexuality-cruelty/>.

Caitlin Fisher és una escriptora i artista web amb uns interessos disciplinaris molt amplis. La seva recerca i el seu ensenyament se centren en els aspectes socials i culturals de les tecnologies de la comunicació, l'hipermèdia, la teoria feminista i l'art digital multimèdia. Amb l'hipertext de ficció *These Waves of Girls* va guanyar el premi de l'apartat de ficció de l'Electronic Literature Organization l'any 2001. Aquesta organització es va crear l'any 1999 amb la missió de promoure i facilitar l'escriptura, la publicació i la lectura de la literatura electrònica, entesa com una nova forma de literatura que utilitza les capacitats de la tecnologia per a construir propostes que no es poden fer en la literatura convencional impresa. L'Electronic Literature Organization concedeix dues modalitats de premi, un per a poesia i l'altre per a ficció. El guanyador de cada categoria obté un premi de 10.000 dòlars, i els criteris que segueix l'organització per acceptar obres a concursos són els següents: ús innovador de les tècniques electròniques, qualitat literària i qualitat i accessibilitat del disseny d'interfície. En els premis de l'any 2001, els primers que es van concedir, participaven com a finalistes en la categoria de ficció les obres següents: *Alter-*

numerics de Paul Chan, *Patchwork Girl* de Shelley Jackson, *Lexia to Perplexia* de Talan Memmott, *the data* i *bleeding texts* de Mez i *The Impermanence Agent* de Noah Wardrip-Fruin i altres, a més de l'obra de Fisher.

La hipernovel·la o hiperficció, entesa com un tipus especial de novel·la escrita en suport electrònic, es podria dividir en dues categories diferents: la hiperficció constructiva, que seria la que es fa amb la col·laboració de diversos autors (com és el cas de *Hypertext Hotel* de Robert Coover), i la hiperficció explorativa, que crea una ficció que es pot llegir en múltiples direccions i que permet al lector prendre decisions sobre el seu trajecte de lectura (com és el cas de *These Waves of Girls*). És aquesta mena de ficció explorativa la que dona un nou valor diferenciat de la novel·la tradicional, pel fet de la seva no-linealitat.

These Waves of Girls, publicada a internet, és una hipernovel·la, un hipertext que inclou una anàlisi de l'espai en què transcorre l'acció, la descripció i caracterització dels personatges principals i secundaris; del llenguatge que utilitzen i com s'expressen. Aquesta novel·la hipermèdia, que es compon d'una sèrie d'històries curtes, interconnexions, imatges gràfiques, efectes d'àudio i meditacions des del punt de vista d'una nena de quatre anys, una de deu i una noia de vint que poden ser la mateixa persona, explora la memòria, la joventut, la crueltat, la infantesa i la sexualitat a partir d'històries de la vida quotidiana com poden ser anar a l'escola, passejar amb bicicleta, anar al camp, o sortir amb els amics. Es podria considerar una autobiografia de la mateixa Caitlin Fisher, o com el que ella imagina i vol fer imaginar que podria haver estat la seva autobiografia. És una obra que aborda les temàtiques eròtiques i les dificultats de l'adolescència per mitjà d'una hiperficció experimental, que és l'única que ofereix a l'autora prou possibilitats per a desenvolupar la seva història afegint-hi imatges, àudio o animacions. Com diu Fisher:

«Volia que les petites històries no es trobessin en un ordre particular, perquè xoquessin com si fossin onades. Les històries contradictòries sorgeixen, i els lectors es troben amb diverses adolescències –noies a la vegada fortes, conspiradores, presumides i amables. L'hipermèdia ho fa possible.»

L'obra de Caitlin Fisher té un component important d'erotisme lèsbic, no de pornografia, amb algunes imatges i relats bastant explícits. Com ella mateixa afirma: «Moltes de les històries són sobre relacions sexuals entre noies». Alguns fragments de l'obra reflecteixen aquest component eròtic i de descobriment sexual:

«Sóc al llit amb la Jennie Winchester i m'adono que vol que li descordi els pantalons. Ha d'arribar a casa abans de les 11 i cal que surti de casa meua a les 10.45. Li faig petons però obro els ulls en intervals per mirar el rellotge. Exactament a les 10.43, li descordo els Levis i li fico la mà a dintre, gairebé sense obrir la cremallera. La Jennie em recull cada matí i em porta en cotxe a l'escola. Passo la majoria dels dinars del desè curs a casa seva. Em prepara sopa de *noodles* de pollastre de sobre i té els dits dins meu abans que hagi acabat de menjar. Al març, estic veient *The Young and the Restless* mentre ho fa. Sóc l'única verge del món, per això he d'afanyar-me i conèixer un home a l'exposició d'aquest any que sóc voluntària de la caseta de menjar de l'església anglicana de St. Andrew. Al cinquè curs, ja sabíem tots què era una puta: Tammy Stevens. La Tammy feia sisè. Seia com un angelet a l'assemblea, amb les cames encreuades al terra del gimnàs. Estava asseguda damunt de la mà del Ricky Sutherland. Ho dic de debò. Ens feia fàstic i ens fascinava. Vaig anar a casa i vaig practicar allò de seure sobre la meua mà. No sé per què però no semblava que valgués la pena. Ricky Sutherland parlava com si el fet que una noia segués a la seva mà volgués dir que ell havia deixat de ser verge. Segon curs. El setè, em sembla. L'home que hi ha al meu costat al cine passa les puntes dels dits pel meu genoll. Podria ser accidental. No em moc. Fins i tot, suposo, dic, què carai. I aviat tota la seva mà descansa al meu genoll.»

La pàgina inicial de *These Waves of Girls* comença amb la imatge d'uns núvols en moviment i el so d'un es riure; automàticament passa a una pantalla tipus menú que ofereix la possibilitat d'accedir a vuit històries diferents, que s'obren en una pantalla nova:

- «kissing girls» (<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/kissing2.html>).
- «school tales» (<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/school2.htm>).
- «I want her» (<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/want.htm>).
- «city» (<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/city2.htm>).
- «country» (<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/country2.htm>).
- «she was warned» (<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/warned.htm>).
- «dare» (<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/dare2.htm>).
- «her collections» (<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/collections2.htm>).

Quan es passa amb el cursor per sobre de cadascun dels títols de les històries es desplega un menú amb una mostra del que s'hi troba. Les pantalles que s'obren i que contenen cadascuna de les vuit històries destaquen inicialment pel seu disseny, amb uns fons de pantalla bastant estridents i acolorits –que fins i tot poden dificultar la visió del text del menú que hi apareix–, una gran quantitat d'imatges tractades i generalment distorsionades –imatges animades amb Flash que reaccionen quan es passa amb el cursor pel damunt donant una aparença de tactilitat–, diferents tipus de lletra –alguna en moviment–, i alguns arxius de so *wav*.

Moltes de les imatges que surten en aquesta hipernovel·la estan repetides en les diferents històries que es presenten. Tècnicament, aquestes pantalles que contenen les vuit històries estan compostes per quatre marcs secundaris (superior, inferior, esquerre i dret) i un marc principal que és on es relata la història. En el marc secundari de l'esquerra és on es troba el menú de navegació de cadascun dels relats, que són uns nodes amb paraules clau que porten a diferents subrelats de la història. De la mateixa manera, dins els marcs principals on es relata la història, també hi ha diferents enllaços que porten a subrelats.

Comparat amb altres hipertextos i pàgines web, es podria dir que aquesta hipernovel·la no destaca per la tecnologia utilitzada, ni per la qualitat de les imatges, ni per la velocitat d'execució, ni pel disseny general. L'única interactivitat (més aviat caldria parlar de navegació) que possibilita l'obra consisteix en la possibilitat que té el lector de trencar la continuïtat espacial en fer clic en els enllaços que es troben en el marc de l'esquerra, o en fer clic en paraules clau que porten a trames secundàries, sovint molt curtes. Aquests enllaços, que poden ser paraules o frases curtes, remetent a situacions que la memòria de l'autora associa a allò que explica, tal com sovint ens passa a tots quan recordem, i que no sempre segueixen una lògica temporal. Moltes d'aquestes trames secundàries i molts dels enllaços estan repetits, és a dir, s'hi pot accedir des de diferents històries i trames. En alguns casos, però, la història té un enllaç en forma de fletxa que condueix a la seqüència següent. L'extensió dels textos varia, encara que no arriba a ser mai excessiva. Les diferents històries d'escenes quotidianes es barregen amb imatges com si formessin part de la memòria visual, la qual cosa dona a l'obra un aspecte com de conjunt de records amb imatges distorsionades.

L'obra de Caitlin Fisher ha rebut algunes crítiques que han estat dures, com la d'Anja Rau del *Dichtung Digital*:

«És sorprenent que el text que es va escollir [referint-se als premis ELO] fos *These Waves of Girls*, construïda amb una tecnologia de fa 3 o 4 anys, amb una programació descuidada i una temàtica passada de moda, el tractament de la qual ignora totalment els seus predecessors tant del mitjà escrit com del digital. [...] *These Waves of Girls* sembla ser un cas del vell prejudici que només aquests textos estan en línia perquè no troben un editor en el món fora de línia. Si això és el millor que podem fer, la literatura digital no sortirà del forat en el futur pròxim.»

Des d'un altre punt de vista, el crític Adrian Miles assegura que no hi ha manera de saber si es tracta de disseny i de programació pobre o d'una decisió intencionada de l'autora, perquè el treball no ens ho explica. I estableix una comparació amb les maneres de fer i els «acabats» del cinema independent, diguem de directors com Ken Loach, contraposant-les al cinema de producció industrial hollywoodià. És a dir, que hi ha films que no és que secretament volguessin haver tingut un pressupost hollywoodià, sinó que creativament, estèticament, críticament i teòricament s'allunyen d'aquestes pràctiques. Miles afirma:

«A *These Waves of Girls* de Fisher trobem una novel·la d'hipertext amb un disseny complex, sorollós, bastant poc àgil i, de vegades, poc atractiu (hauria d'indicar que vaig formar part del comitè de selecció que va decidir les finalistes per al premi de ficció d'hipertext inaugural de l'Electronic Literature Organization de 2001 que va guanyar *These Waves of Girls*). Hi ha una seqüència de crèdit en Flash que es duplica com a pantalla de navegació recurrent, imatges en mosaic, marcs incrustats i 404 que produeixen una paròdia circense d'allò que constitueix un bon disseny, una bona usabilitat i una bona lectura. És un "mal" disseny? Probablement. És un codi dolent? Sens dubte. L'autora és una mala i innocent dissenyadora web o domina el tema i és irònicament poc elegant? Qui pot saber a partir del treball, i, més important, en quin punt, la seva intenció passa a ser significativa o dominant per a l'anàlisi crítica de la feina? Podria ser que activés el seu editor wysiwyg i ho entrellacés tot, o podria ser que considerés amb atenció els errors com un muntatge d'atraccions i oposicions. Penso que, senzillament, el treball no ens ho diu, i és el treball el que importa.»

D'altra banda, Raine Koskimaa, en referència a les crítiques que l'obra ha rebut, apunta el següent:

«Després de tot, podem dir que *These Waves of Girls* en molts moments sembla poc polític, i això s'ha d'entendre com una elecció conscient de l'autora. Si això no resulta estèticament agradable és una qüestió subjectiva, però catalogar el treball com a "erroni" o "disfuncional" és només un cul-de-sac intel·lectual.»

El nucli de la discussió sembla que es basa a saber si la literatura digital ha de ser multimèdia a qualsevol preu. Rau, en relació amb l'obra de Fisher, critica els problemes que presenta aquest hipertext amb algunes deficiències de programació i enllaços que aparentment no funcionen. Considera que una obra que rep un guardó com aquest, encara que la web estimuli l'obra en curs (*work in progress*), hauria d'estar acabada. Tot i estar d'acord amb Adrian Miles que una interfície inacabada pot ser intencional, contraargumenta que si realment es tracta d'això, caldria que es fes de manera evident per a l'audiència. Rau manté de tota manera que és difícil pensar que tots els problemes que s'ha trobat navegant per la pàgina siguin intencionats, com en el cas de l'obra de John McDaid's *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*. Rau considera que Fisher no hauria d'haver fet aquesta obra tota sola i hauria d'haver confiat en un equip de persones per ajudar-la en qüestions de programació; també esmenta el fet que la innovació en l'ús de les tècniques electròniques i la qualitat i l'accessibilitat de la interfície no són el que més busca la gent interessada en la literatura digital, però en opinió seva això és possible si la tecnologia s'utilitza correctament.

D'altra banda, al blog de Mark Bernstein també es fa referència a les crítiques d'Anja Rau. Segons Bernstein, les crítiques van en dues direccions. En primer lloc, falta d'elaboració (un seguit de crítiques va dirigit al funcionament i disseny de la interfície, temps de càrrega innecessàriament llargs, enllaços importants trencats, so aplicat arbitràriament) que Rau atribueix a falta de cura. I proposa solucions millors que les adoptades per Fisher. En segon lloc, falta de coherència, ja que Rau considera que sembla com si els diversos elements que componen l'obra (text, imatge, so i animació) no formessin un tot coherent. És inadequat. Bàsicament perquè considera que ignora els seus predecessors tant en el mitjà imprès com en el digital. Sobretot perquè ignora les possibilitats del que es podria haver fet i no s'ha fet en aquest treball. Per tot plegat, Rau suggereix que el format multimèdia és massa dur perquè el faci una sola persona i que els equips són indispensables per a aquesta mena de creació.

David S. Miall, de la Universitat d'Alberta, analitza tant la narrativa com les complicacions del mitjà hipertext. No el considera un treball tècnicament sofisticat i tant l'estructura com els enllaços li recorden les primeres hiperficcions com *Afternoon. A story* (1987) de Michael Joyce. Moltes de les històries que es presenten estan relacionades amb les exploracions dels sentiments lèsbics dels personatges, les vides de les noies, tot i que la veu narrativa pot ser la d'un sol personatge la identitat del qual, des de la infància fins a l'edat adulta, es revela en un seguit d'instantànies. Descriu tres anys d'institut, l'interès de la narradora en la professora de ciències i la fantasia sexual que elabora

quan s'assabenta de la seva mort, entre altres històries. Miall fa una anàlisi acurada del text, es fixa en el recurs de les al·literacions, la combinació amb els gràfics o les càrregues afectives de diferents missatges inclosos en el text que ens acosten a l'univers de la nena de cinc anys, la descoberta de l'entorn i la propensió a la fantasia. Miall posa al descobert un seguit d'elements que semblen no encaixar: els núvols al cel, els sons que no semblen concordar amb la situació de la nena, com tampoc no sembla que concordi amb la situació que descriu el text. Respecte dels sentiments de satisfacció, plaer o frustració, Miall afirma que dependrà de les expectatives dels lectors, però, en canvi, pel que fa als sentiments narratius, hi ha poc espai per a gaudir-ne, perquè cada enllaç només adreça a una breu referència cap a un personatge o escenari i això deixa poc temps al lector per veure's involucrat en la narrativa i generar sentiments. Si bé reconeix que en alguns passatges els textos donen per a més en aquest aspecte, considera que en general, els sentiments de la narració queden frustrats per la brevetat dels passatges i per la desconexió que sovint s'experimenta entre l'un i l'altre.

Pel que fa als sentiments estètics, no hi ha dubte que es potencien amb l'estil de Fisher, però, una altra vegada, es veuen alterats pel salt a un altre fragment que no en desenvolupa les implicacions. En aquest punt assenyala que el risc és que els lectors deixin d'implicar els seus sentiments en el text pel fet que el conjunt es presenta més com un calidoscopi estètic que no pas com un model amb significat. Com si una ment amnèsica intentés desesperadament esgarraçar algunes cadenes d'associació però no les pogués mantenir prou temps per a reconfigurar una imatge coherent del passat. També esmenta el fet que les expectatives que tenim com a lectors lineals i les implicacions dels diferents tipus de sentiments que afloren mentre llegim, suggereixen una nova gramàtica (la que es correspon amb l'hipertext) i comporta transformacions profundes d'alguns processos psicològics. La hiperficció, en la seva opinió, no s'hi ajusta bé perquè no té en compte aquests processos. Per a Miall, el problema és, doncs, que l'estructura fa fracassar el text perquè li pren el poder que té d'atraure el lector.

5.38. Nicolas Clauss: *Legato* (2001)

Legato: <http://www.flyingpuppet.com/shock/legato.htm>.



Joëlle Gauthier (2010, 2 d'agost). «Legato, par Clauss, Nicolas». En línia a: <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/legato>.

Roberto Simanowski (2003). «Review on Nicolas CLAuss». En línia a: <http://www.dichtung-digital.org/2003/parisconnection/clauss-review.htm>.

Nicolas Clauss: <http://www.nicolasclauss.com/presse/pr34.htm>.

Nicolas Clauss va néixer a Boulogne-Billancourt, regió de París, el 1968. Va fer estudis de Ciències Humanes a la Universitat de Nanterre, on el 1993 va treure's el Diploma d'Estudis Avançats en Psicologia Social. Fou en aquella etapa d'estudiant, cap el 1988, quan va començar a pintar de manera autodidacta. El seu treball es desenvolupava sobre la tècnica del *collage* i, per extensió, cercava i experimentava sobre la matèria mitjançant l'ús de diversos materials, sobretot ciment, formigó i argamassa. El 1993, Clauss va viatjar a Àsia i a Oceania, i durant cinc anys va viure a Corea del Sud i a Austràlia; també feu estada a l'Índia. Aquests viatges van enriquir la seva obra i, a més, van incidir en l'evolució del seu treball: va ser un període de creació, amb influències de Rauschenberg i Tàpies, en què va començar a integrar objectes a les seves teles.

El 1997 començà a utilitzar fotos i imatges per incorporar-les als quadres. Paral·lelament al treball sobre la tela, també ho fa sobre objectes trobats als barris en demolició de Seul. Els disposa en composicions anomenades «natures mortes», en les quals el subjecte representat i l'objecte formen una unitat. Els objectes, trets dels seus contextos i confrontats mútuament, troben uns lligams imaginaris i interroguen l'espectador sobre les seves històries passades.

De retorn a França el 1999, Clauss va muntar una primera instal·lació en un mas dels anys trenta (Mas d'Herbeville, Departament d'Yvelines), en la qual utilitzava objectes, espelmes, projeccions de pel·lícules i diapositives (fotografies de personatges, edificis, escenes rurals i textos manuscrits que tenien alguna relació amb el lloc i l'època de construcció del mas). L'espectador estava

convidat a desplaçar-se pel lloc de la instal·lació en un ambient semi obscur i a descobrir els objectes, les imatges i la il·luminació, un tot que interactuava amb la percepció de l'edifici. En una altra instal·lació posterior, dugué a terme un treball sobre la memòria col·lectiva i individual.

Clauss va voler iniciar les primeres recerques en el camp de la informàtica i es va inscriure a la universitat en l'especialització de 3D, però sembla que va ser una experiència decebedora, massa tècnica. Tanmateix, la navegació per la xarxa li permeté conèixer les imatges del CD-Rom *Machiavel* de Jean Jacques Birgé i d'*Alphabet* de Muriel Lefèvre (Dadamédia, editor del projecte), Frédéric Durieu i l'esmentat Birgé. Va quedar impressionat pel contingut d'aquestes obres, fet que el va fer decidir-se a endinsar-se en el món dels ordinadors i de la virtualitat. Després dels primers contactes amb Durieu i Birgé, Clauss es posa a treballar amb Lingo, el llenguatge de programació que incorpora Macromedia Director, que esdevingué una eina imprescindible, amb més avantatges tècnics i recursos que no pas Flash, desqualificat per la seva «feblesa gràfica» i per la manca de gestió de l'animació vectorial.

Nicolas Clauss és un artista plàstic de formació autodidacta que, amb trenta-dos anys, deixà provisionalment la pintura per a submergir-se en l'immens mar d'Internet, les noves tecnologies i la creació multimèdia *online*. El lema «la pintura ha mort» no es refereix exclusivament als quadres com a tals, sinó al lloc que ocupen i, sobretot, definint aquest lloc com un espai de visió restringit a la contemplació passiva d'una història morta. Clauss no té cap inconvenient a recórrer a Munch o a altres artistes per a expressar les seves obres. Si volem saber alguna cosa sobre la seva biografia, ho podem fer gràcies a una sèrie de quadres que, a manera de fotografies de carnet d'identitat, ens mostren una mateixa cara que cada vegada té els pèls –del bigoti, del cap o de la barba– amb una forma diferent. Clauss és la variabilitat d'ell mateix sobre el rerafons d'una identitat que no s'amaga. Per això, aviat va entrar en contacte amb nens immigrants i es va preocupar no només de les seves cultures, sinó també de les reaccions a les seves obres.

Amb un coneixement bàsic i escàs dels recursos i eines de la informàtica – poc més d'un curs acadèmic–, l'any 2000 du a terme els seus primers treballs interactius en suport CD-ROM (*Soaring Steps*) per a la BBC Online. També participa en el lloc web *LeCielEstBleu* (<http://www.lecielestbleu.com>) (inactiva), un espai creatiu en el qual també participaven Frédéric Durieu, Jean-Jacques Birgé i Kristine Malden. A l'abril de 2001, comença *Flyingpuppet* (<http://www.flyingpuppet.com/>), on es pot veure el seu treball *online*.

Artista resident en diferents centres culturals i mediateques (ECM) de tota França, Clauss ha realitzat projectes i activitats pedagògiques en línia amb infants (*J'ai 10 Ans*), grups d'adolescents de les barriades (*De l'Art Si Je Veux*) o col·lectius d'immigrants i gent gran (*Cinq Ailleurs*). Aficionat i gran apassionat de la dansa contemporània, l'any 2003 torna a la xarxa per endegar conjuntament amb dos dels seus col·laboradors habituals –el compositor Jean-Jac-

ques Birgé i el coreògraf Didier Silhol– el projecte coreogràfic *Sommambules.net*, guardonat en diverses ocasions a festivals i certàmens internacionals vinculats al net.art (Seoul Film and Net Festival-SENEF 2003, Net Art France Telecom 2004, Ars Electronica-Net Vision 2004 i Vidéoformes 2004, entre d'altres). El mes de maig de 2005, va muntar amb Jean-Noël Montagné la instal·lació expositiva *De l'Art Si Je Veux* a l'Espal de Le Mans. Durant l'estiu del 2005 exposà part de la seva obra al Museu d'Art Contemporani de Tamayo (Mèxic).

Flyingpuppet.com és l'espai de creació i experimentació de Nicolas Clauss, un lloc web on la dansa, la música, la pintura i les animacions en Flash s'uneixen, es barregen i s'entrecreuen per a teixir la trama d'un univers poètic i fantàstic. Un estudi on l'artista imagina titelles, crea interfícies, inventa els fragments d'univers que, gràcies a la màgia de les animacions, adquireixen moviment quan l'interactor «crea» per ell mateix amb el desplaçament del ratolí pels diferents quadres animats.

Tota l'obra de Clauss configura una al·legoria de l'univers, de la Terra, la vida, l'art i el progrés. I tot això amb contingut de veritat. Perquè és veritat la dona com a nina cuirassada, és veritat la deformació del temps en el somni, és veritat la lluita entre homes i dones, és veritat el qüestionament del progrés, és veritat que els impermeables volen, es posen i es treuen, i és veritat que per als sonàmbuls els somnis són reals i que la humanitat no està desperta.

Les obres de Clauss s'acompanyen de música. Els personatges que hi apareixen vibren amb les notes, es convulsionen, es retorcen, de vegades sembla que volen dirigir el so. Però el so continua implacable. El so sembla no dir res i, no obstant això, els governa, els dirigeix, es queixa, dona voltes sobre ell mateix. Perquè la música autèntica ja no està dirigida a calmar el món sinó a convulsionar-lo, a trencar-lo, a provocar, no la calma, sinó la desesperació. El so colpeix les seves oïdes com cops de martell. La imatge i el so són un.

El *Legato* és una peça musical on el nostre cursor és un ballarí que desencadena acompanyaments i solos de violoncel (el darrer desafina), a tres veus, tres melodies superposades, amb la melodia que marca la diferència. La tècnica de composició és contrapuntística: una veu entra després de l'altra i conviuen en harmonia al mateix temps. Cap és més important que l'altra ni cap predomina sobre l'altra, com els ballarins; per això és contrapunt. Els ballarins interpreten els mateixos passos en tots els casos (llàstima! hauria estat perfecte si fessin variacions similars a la melodia), mentre que la melodia a tres veus és d'estil compositiu barroc però melòdicament pertany al segle XX (hi ha ritmes de tango). També hi apareix un piano fent de vegades pinzellades molt breus.

5.39. Tina LaPorta: *voyeur_web* (2001)

voyeur_web: <http://artport.whitney.org/commissions/voyeurweb/>, <http://artport.whitney.org/gatepages/artists/laporta/tina.html>.



Tina LaPorta: <http://tinalaporta.net/>.

«Tina LaPorta: voyeur_web»:

<http://www.ucl.ac.uk/slade/not-tv/Being%20There/projects/tina.html>.

El treball de Tina LaPorta ha estat molt marcat per lectures sociopolítiques, sobretot per qüestions vinculades al cos i a la identitat a Internet. Ha estat artista en residència al Manhattan Graphics Center (Nova York, 2004), al Momenta Art (Brooklyn, Nova York, 2003) i a la Gumusluk Academy (Bodrum, Turquia, 2002) i ha rebut nombrosos premis pel seu treball artístic digital. Ha impartit conferències i tallers sobre art i mitjans en diversos esdeveniments.

Com afirma ella mateixa al seu lloc web:

«Aplicant les investigacions multimèdia, la fotografia i les tecnologies de la comunicació, el meu treball invita l'espectador (usuari) a connectar amb una diversitat de pensaments sobre l'impacte de la globalització en la identitat de gènere, el desig humà de connexió cultural i social i la relació entre l'espai públic i l'espai privatitzat. L'usuari esdevé un cos consumit, que negocia el conflicte i la disseminació de la informació camuflada amb la qual es bombardeja el públic a través dels mitjans. El que es presenta és un diàleg personal creat per a intervenir i exposar el procés natural de l'observació de cada individu. Les imatges, els mapes i els plànols de les plantes en el disseny del lloc web i de la instal·lació s'han configurat per a reiterar com les petites distàncies entre el que observa (vigilant) i l'observat, permeten intercanviar els rols entre l'observador i el voyeur.»

Com Internet (espai públic) modifica (pot modificar) la vida a l'esfera privada? *voyeur_web* va ser desenvolupat durant el mes de juliol de 2001 com a plataforma d'accés (mitjançant *webcams*) a la vida en directe en un espai privat. Durant aquest temps va estar accessible a la pàgina principal del projecte *Artport* del Whitney Museum. L'obra volia explorar aquesta intersecció entre el que és públic i el que és privat en el frec de la vida i a través d'Internet.

De fet, l'especificitat de la comparació llar/internet sovinteja a la xarxa. La xarxa com a nou hàbitat pot funcionar com a substitució o ampliació d'un espai delimitat físicament per parets –o parets-barrots– que, transvestit de llar, ha confinat nombroses dones al que és privat (i el que és privat al que és invisible).

El plànol d'una casa és la interfície elegida per LaPorta per a facilitar una navegació real i representada entre la web i la llar. La delimitació és suggeridora, no fixa, sobreposada i versàtil, no només per la fragilitat que sembla tenir una línia com a paret dibuixada, en lloc del maó al que representa, sinó per la combinació de la navegació fictícia amb la navegació real pels espais connectats a la xarxa mitjançant *webcams*. La interferència que allò públic (la xarxa) genera en allò privat (espais físics de la llar) genera una fissura irreversible que fa que ja res sigui igual. L'obra de Tina LaPorta proposa un apropament a la vida en cadascuna de les habitacions de la llar (fer de *voyeur* des del que és públic cap el que és privat), la lectura es planteja també en sentit invers (el que és privat arriba també al que és públic).

L'ull que tot ho veu té una lectura política indiscutible «la possibilitat de ser vist com la possibilitat d'existir», allò que és domèstic ja no és necessàriament invisible. Però també s'alerta de la possibilitat de manipulació d'allò que és vist, tot allò que apareix interficiat per la màquina adquireix la seva veracitat per factors contextuais que mai estan del tot definits, de manera que allò que veiem a l'obra no és la vida en directe, sinó la vida gravada.

Actualment, les finestres de *voyeur_web* només accedeixen a la memòria d'un ordinador i no a la vida en directe. El cos es barreja amb l'habitació, el «moble vivent» no es diferencia de l'immoble. El *voyeur* pot accedir a un espai paratitzat, eternitzat mitjançant la màquina. Si *voyeur_web* reconeix el seu component biològic, el fet d'apagar la càmera no suposa només el tancament de la connexió, sinó el possible inici d'una simulació, on la realitat està darrere però no es veu, només s'aprecia el que l'ull mateix de la càmera emet, és a dir, el que reproduïx connectant-se no amb la realitat present, sinó amb la memòria gravada o simulada.

5.40. Annette Weintraub: *The Mirror That Changes* (2001)

The Mirror That Changes:

<http://www.annetteweintraub.com/mirror/flashindex.html>.



«The Mirror that Changes by Annette Weintraub»: http://www.olats.org/afri-ca/projets/gpEau/genie/contrib/contrib_weintraub.shtml.

The Mirror That Changes ('El mirall que canvia') és una extensió del treball d'Annette Weintraub sobre el paisatge urbà a l'entorn natural, un projecte que ens mostra l'ús de l'aigua en ambients domèstics i en la naturalesa. Els fils ficticis de la narració ens marquen la connexió entre les accions a petita escala i els efectes a gran escala. Les aplicacions habituals de l'aigua en l'ambient domèstic –rentar la roba, banyar-se, cuinar– troben el seu paral·lel en les forces de la naturalesa –pluja, gel i inundacions– i amb els temes de l'escassetat i la sostenibilitat.

The Mirror That Changes és un treball fet en Flash que presenta una interfície formada per nou segments verticals. Cada línia d'aigua vertical actua com un contenidor de diferents *movies* que barregen textos, vídeo i so. S'estableixen paral·lelismes entre l'ús domèstic de l'aigua i l'aigua en la naturalesa. Una cita de Leonardo emmarca l'obertura del projecte:

«L'aigua de vegades és afilada i de vegades dura, de vegades àcida i de vegades amarga, de vegades dolça i de vegades gruixuda o prima, de vegades porta el mal o la pestilència i en algun moment dona salut, de vegades és verinosa. Té tantes natures com diferents són els llocs per on passa. I com el mirall que canvia amb el color del seu reflex, així canvia amb la natura del lloc, tornant-se fètida, relaxada, salada, sulfurada, severa, malenconiosa, negra, groga, verda, vermella, blava, greixosa, feraç, o gasiva. De vegades comença un incendi, de vegades l'extingeix; pot ser calenta i pot ser freda, arrossega o abandona, escumosa o estancada, destrueix o estableix, omple o buida, cultiva o excava, accelerada o tranquil·la, de vegades és causa de vida o de mort, o de progrés, o de privació, de vegades nodreix i d'altres fa el contrari, de vegades té regust, de vegades no té sabor, de vegades submergeix les valls amb grans inundacions. Amb el temps i amb l'aigua, tot canvia [...].»

En prémer una de les nou columnes d'aigua, aquesta empeny les altres cap als costats i s'obre amb una barreja d'animació i àudio que exemplifica l'aparellament de l'aigua domèstica amb la de la naturalesa. L'internauta pot

escollir entre la *movie* domèstica o la de la naturalesa. Cada *movie* es compon de diversos fils narratius, reals i ficticis, sobre l'ús personal de l'aigua i l'impacte ambiental d'aquest ús.

The Mirror That Changes utilitza les qualitats visuals i el so de l'aigua en moviment per a crear una atmosfera lànguida en la qual les representacions clarament romàntiques i líriques de l'aigua s'intercalen amb narracions que introdueixen l'escassetat, la puresa i l'equitat. Presenta molta informació en un format íntim per tal de convertir a l'escala íntima un problema global. L'obra és una meditació sobre l'ús de l'aigua i els seus límits. Els seus fragments entrelaçats de narrativa de ficció i de fets reals relaciona l'acció individual amb les conseqüències globals.

5.41. Blast Theory: *Can You See Me Now?* (2001-2003)

Can You See Me Now?: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>.



Text publicat al catàleg d'ArtFutura 2004:
<http://www.artfutura.org/02/04blasttheory.html>.

«Can You See Me Now? - Tokyo | Blast Theory»:
<https://youtu.be/hX4kZvEllwY>.

«Can You See Me Now? Tokyo»: <https://vimeo.com/5489402>.

Can You See Me Now? Installation: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now-installation/>.

Steve Benford; Andy Crabtree; Martin Flintham; Adam Drozd; Rob Anastasi; Mark Paxton (2006). «Can You See Me Now?». *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* (vol. 13, núm. 1, pàg. 100-133).

El col·lectiu britànic Blast Theory utilitza les possibilitats de la tecnologia sense fils per a concebre un treball que investiga la mobilitat digital des del punt de vista cultural, essent alhora una *performance* i un joc.

Can You See Me Now? va guanyar l'edició 2003 dels premis Ars Electronica en la categoria d'art interactiu. Es tracta d'un joc en què la meitat dels participants és davant de l'ordinador i l'altra meitat al carrer, interactuant en una persecució que té lloc simultàniament en una ciutat real i en la seva còpia virtual.

Matt Adams és cofundador de Blast Theory, un grup que crea jocs multijugador que fusionen l'espai virtual i el real, que es va formar el 1991 amb la producció de *happenings* multimèdia en una època en què l'*underground* estava en vigor al Regne Unit. En aquell moment, les *raves* constituïen un esdeveniment contracultural, sovint il·legal, i només es duïen a terme en llocs aïllats. Des d'aleshores, les experiències d'art tecnològic generades pel grup s'han traslladat dels clubs *after-hours* als dispositius de mà. L'any 2004 el grup va desenvolupar un programa pilot de televisió per a la BBC Interactive que es basa en *Can You See Me Now?*.

Blast Theory va substituir les *raves* pels jocs digitals per tal de poder explorar un tipus de comunicació digital més subtil i amb més matisos que la que es dona als xats, al correu electrònic o als fòrums. Volien que els límits discrets de la comunitat en línia s'esquincessin per tal que es produïssin filtracions al món real, i volien veure de quina manera podia afectar aquest fet a les persones. L'ús de dispositius mòbils s'explica pel fet que a la Gran Bretanya, ja aleshores, tothom fa servir el telèfon mòbil. Es tractava, segons Matt Adams, d'una força cultural amb un gran poder de transformació, atès que molta gent el va adoptar amb gran rapidesa.

Can You See Me Now? va aparèixer el desembre de 2001 i va ser el primer d'aquests jocs del món sense fils. Es tracta d'una persecució que es va desenvolupar simultàniament en línia, amb un públic, i en els carrers, amb participants designats pels organitzadors del joc. El jugador és dipositat en una ciutat virtual, navega fent servir avatars i hi ha una interfície de xateig, de manera que els participants que estan en línia i els del món real poden parlar entre ells. El jugador és perseguit a la ciutat veritable i a la ciutat virtual al mateix temps. Hi ha tres corredors al carrer equipats amb PDA, dispositius de GPS i *walkie-talkies*. Per a atrapar el jugador cal situar-se a cinc metres de la seva posició. El joc és físic i fa emergir una sensació de presència en el temps i en l'espai. Jugadors de Seattle, Tòquio i Alemanya es comunicaven amb els jugadors d'un

carrer de la Gran Bretanya, parlaven del temps i del trànsit, i aprengueren en quin lloc del terreny cobert pel joc hi havia pujades i baixades: «Aquesta és massa pronunciada, vés per aquella!». Matt Adams comenta:

«Els jugadors virtuals ens van explicar que quan sentien dir a un jugador: “Bé, ja és molt a prop..., correm a agafar-lo”, se’ls posaven els pèls de punta amb l’adrenalina, tot pensant “Òndia! Que vénen!”. Va ser una d’aquestes coses que havíem pensat que podien resultar interessants, però mai vam creure que podria haver-hi una reacció emocional i física tan forta en un entorn en línia.»

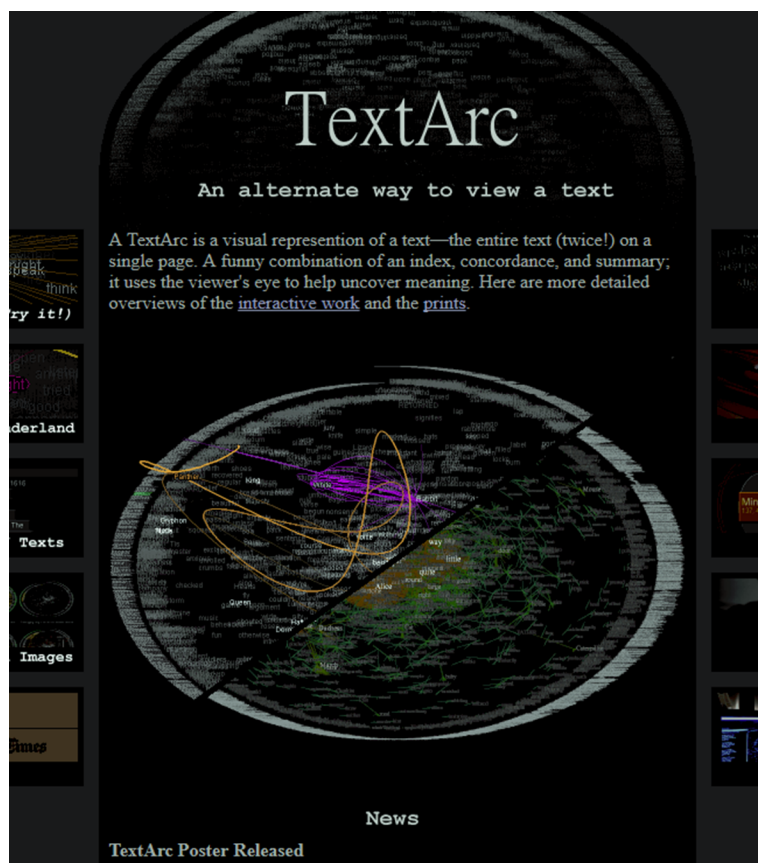
Can You See Me Now? s’inspira en la ubiqüitat dels dispositius electrònics i l’estructura de la ciutat, i la nostra posició dins seu esdevé crucial per al desenvolupament del joc. La peça utilitza l’estructura d’una ciutat real i la d’una ciutat virtual per a explorar les idees de l’absència i la presència. En compartir el mateix «espai», els jugadors *online* i els corredors al carrer entaulen una relació de confrontació, de joc.

Quant es registra un jugador, ha de contestar a la pregunta: «¿Hi ha algú a qui no hagi vist en molt de temps i en qui encara pensis?». Des d’aquest moment el tema de la presència i l’absència es fa notar a *Can You See Me Now?*

Aquest treball explora la interactivitat i les relacions entre l’espai virtual i el físic, amb una especial atenció als aspectes socials i polítics de la tecnologia. Les obres de Blast Theory se situen en un món de saturació mediàtica en què regna la cultura popular, emprant ordinadors, vídeo, instal·lacions, tecnologies en xarxa i mòbils per formular preguntes sobre les ideologies presents en la informació que ens envolta.

5.42. W. Bradford Paley: *TextArc* (2002)

TextArc: <http://www.textarc.org/>.



«W. Bradford Paley, Martin Wattenberg, & Fernanda Viegas | Talks at Google»:
<https://youtu.be/xRrmE7BFdJs>.

«Visualización TextArc de la Historia de la ciencia»: http://scimaps.org/map-detail/textarc_visualizatio_53/?lang=spa.

«Alice's Adventures In Wonderland»: <http://vallandingham.me/textarc/>.

TextArc és una eina disponible en línia que ofereix a l'usuari la possibilitat d'adreçar una mirada nova a les obres de literatura: l'usuari tria un text d'una biblioteca d'obres internacionals i el text passa pel *TextArc*, que el desmanteixa, el descompon i el fracciona per no conservar-ne més que l'única partícula que el compon: la paraula. Les paraules són inventariades, comptades i se n'extreuen algunes estadístiques. Fins aquí, *TextArc* s'assembla a nombrosos altres programes d'anàlisi lingüística. Però va més lluny: ens presenta el text de l'obra triada en forma de semicercle amb les paraules a cos 1. Les paraules més repetides en el text es veuen més clares i la seva posició en el semicercle depèn del seu ús en l'obra: les paraules repetides de manera constant en l'obra literària seran centrals (i, generalment, es tracta dels noms dels personatges principals).

TextArc és una eina d'anàlisi extremadament interessant que permet abordar un text de manera ràpida i eficaç en escollir certes claus estadístiques d'una obra. Permet igualment l'anàlisi comparativa de diverses obres o de diversos

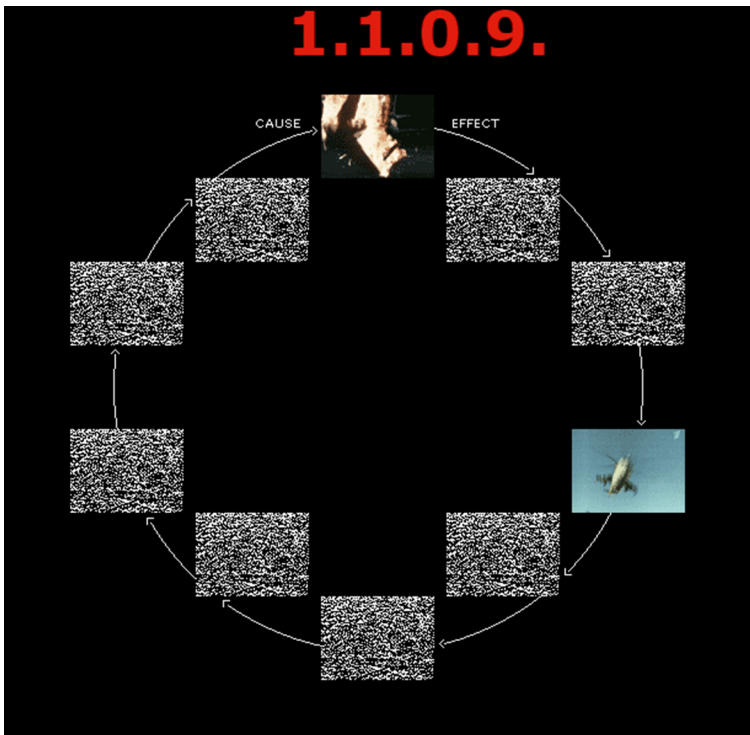
estils d'una mateixa època o d'èpoques diferents, en explorar la riquesa del vocabulari, la seva evolució a través dels segles, de manera que dibuixa una mena de retrat del llenguatge d'un temps donat.

L'aplicació, a més de cartografiar textos, està igualment concebuda per a fer-ne una lectura inèdita. Quan s'activa l'opció «Read», una línia taronja serpenteja d'un mot a un altre respectant la linealitat de la narració original. A sota de la pantalla, el text desfila en paral·lel, línia rera línia. Aleshores, els mots es relacionen entre ells (fent abstracció dels articles i d'algunes partícules gramaticals) en aquesta línia sinuosa que dibuixa corbes i bucles més o menys suaus o abruptes. Així, cada obra literària té una corba pròpia i fins i tot podríem proposar la hipòtesi que cada autor podria tenir un tipus de corba, com una mena de revelador del seu estil, de la seva identitat.

Aquesta xarxa que s'estén entre les paraules és una materialització visual del text, un esquelet que es dibuixa en l'espai interactiu del *TextArc*, sostingut per un altre tipus de corba, violeta aquesta vegada, que representa la correlació entre certes paraules, la representació visual de les associacions que hem vist més repetides. Així, Paley apel·la a «un recurs poderós i subexplotat, el procediment de visualització de l'home.» La lectura d'una obra via *TextArc* no es fa més només de manera intel·lectual, sinó també de manera intuïtiva. De fet, basant-se en la intuïció del lector, *TextArc* obre el camp a una comprensió que neix d'un procés d'associació de paraules que fa el lector posant en relació informacions que provenen en paral·lel de la seva visió directa i de la seva memòria visual. *TextArc*, reapropiant-se de l'estructura d'un text i del seu contingut, infligint-li aquesta meticulosa autòpsia, aixecant aquesta cartografia interactiva d'una obra, es recolza en un procés de creació inconscient d'enllaços i de comprensió intuïtiva. La lectura d'un text i la seva intel·ligibilitat via *TextArc* es recolza aleshores en el predomini de l'intuïtiu sobre el racional.

5.43. Andrey Velikanov: 1.1.0.9 cause & effect (2002)

1.1.0.9 cause & effect: <http://velikanov.ru/1109/default.asp>.



1.1.0.9 cause & effect: <http://www.kultur.at/archiv1/jump/war/war01.htm>.

«1.1.0.9 cause & effect»: http://www.ciac.ca/files/magazine/no_21/en/oeuvre1.htm.

El matí de l'11 de setembre dos avions es van fer estavellar contra el World Trade Center, un altre avió ho va fer contra el Pentàgon, i un quart en un indret de Pennsilvània. La tarda del mateix dia, la CNN informava que Osama Bin Laden estava implicat en els atacs. Al vespre, finalment, la CNN parlava de grans explosions a Kabul, a l'Afganistan. Encara que l'emissora va evitar acuradament confirmar qui era el responsable de les explosions, com a espectador assegut davant del televisió, la causa i l'efecte semblaven clars: Osama Bin Laden havia atacat els Estats Units, Osama Bin Laden viu suposadament a l'Afganistan, i per tant els Estats Units ha atacat l'Afganistan. Tanmateix, aquest raonament aparentment lògic ens porta a una conclusió errònia: oficials americans han afirmat més tard a la CNN que els Estats Units no han jugat cap paper en l'incident, i la CNN ha explicat aleshores que era l'Aliança del Nord la que havia fet saltar un dipòsit d'armes dels Talibans (una altra conseqüència de la guerra civil a l'Afganistan).

A 1.1.0.9. Andrey Velikanov presenta diferents sèries d'imatges animades escollides de manera aleatòria. Cada imatge està visualment connectada amb la que la segueix amb fletxes que van de la paraula «CAUSA» a la paraula «EFECTE». Es tracta d'una sèrie d'esquemes abstractes que simulen descriure la lògica històrica que condueix als atacs. Cada etapa consisteix en una sèrie d'imatges d'un segon (emissió en un bucle) de notícies televisives o pel·lícules americanes. L'obra conté aproximadament una desena de sèries diferents, i després d'aproximadament cinc pàgines les imatges es comencen a repetir.

Aquestes imatges són manllevades de les notícies de l'11 de setembre, dels enregistraments d'Osama Bin Laden i de pel·lícules de terror i de ciència ficció de Hollywood. Les imatges són bastant petites i apareixen i desapareixen tan ràpidament que sovint l'espectador no en pot veure els detalls sinó només els seus efectes, explosius i convulsius.

En el llenguatge visual de Velikanov, l'error de raonament és il·lustrat per seqüències d'imatges múltiples i variables. Així, en una de les seqüències, una imatge del vol 175 que esclata contra el World Trade Center es connecta amb una fletxa a una imatge de Bin Laden parlant; aquesta, al seu torn, ho fa amb la imatge d'un policia (presa, suposem, a Nova York l'11 de setembre, encara que no estigui clar); aquesta altra, amb una imatge del President Bush fent un discurs, que es connecta amb una imatge nocturna d'explosions de colors verds emesa per la CNN. Aquesta versió de la nostra seqüència acaba aquí, però la de l'artista continua introduint altres relats i altres històries en la seva cronologia: la imatge de la CNN va seguida d'una imatge de la pel·lícula *Independence Day* on la Casa Blanca és destruïda per extraterrestres amb l'ajuda d'un raig làser, seguida per la imatge d'un míssil, després per la imatge d'una *starlette* de Hollywood, aquesta per de la d'homes àrabs brandant el puny...

Velikanov esmicola la creença que un esdeveniment en particular, poc importa quin sigui, en pugui causar necessàriament un altre. La cerca d'una veritat en la cronologia de les imatges es revela absurda, fins i tot abans que comenci a incloure imatges de pel·lícules: la presentació és intencionalment simplista i l'usuari s'adona ràpidament que les imatges aviat es repeteixen. És per la simplicitat de l'absurd que l'artista treu a la llum la complexitat de la situació.

Alhora, la presència de les imatges extreïdes de les pel·lícules obre la porta a la possibilitat (si no a la probabilitat) que les nostres històries afectin les nostres Històries. Ens podríem preguntar, així, si el personatge interpretat per Will Smith a *Independence Day* no podria haver inspirat certs membres de l'exèrcit americà, però no resulta inútil fins i tot formular-se la qüestió? Perquè ja sabíem que els Marines havien envaït Fallujah fent sonar la música de la pel·lícula, ja clàssica, de Francis Ford Coppola sobre el Vietnam, *Apocalypse Now*.

Velikanov respon inexactament a certes preguntes amb l'objectiu de crear el dubte i així interrogar sobre el valor de les respostes convencionals a aquestes preguntes. Ens ajuda a comprendre la complexitat de qüestions com «Per què s'han produït els atacs de l'11 de setembre?», «Com, el President Bush, ha pogut convèncer el públic americà de sostenir una guerra contra l'Iraq quan no hi havia cap relació de causa-efecte entre l'Iraq i els atacs de l'11 de setembre?» o, encara, «Quina visió (quina versió) de la Història del nostre temps es retindrà?».

5.44. Andy Deck: *Ceci n'est pas un mensonge* (2003)

Ceci n'est pas un mensonge: <http://artcontext.org/act/03/surrealism>.



Deck, a *Psy Op-Art*, una manipulació dels fulls volants llançats pels americans a les zones de guerra, revelava l'estratègia ferotge de manipulació psicològica amagada rere de la promesa de protecció de les poblacions autòctones. L'artista invitava els internautes a imprimir els seus fulls volants i a difondre'ls pels països aliats, sobretot als Estats Units, la Gran Bretanya i Espanya. I, per si de cas algú encara tenia dubtes, a *Ceci n'est pas un mensonge*, Deck demostra el poder de la tecnologia de la informació com a instrument decisiu de la guerra del segle XXI basant-se en els informes presentats per Colin Powell per a justificar l'atac a l'Iraq.

Quan accedim a l'obra, se'ns mostren dues fotografies de satèl·lit que, com a única referència, porten una data a la part superior dreta. Les dates són el 10 de novembre de 2002 i el 22 de desembre de 2002. Aquesta pàgina porta associada un arxiu sonor, que continua al llarg de tota l'obra i que sembla el típic so dels jocs de guerra d'ordinador que et van donant punts en abatre possibles objectius.

Les fotografies són imatges d'algun tipus d'instal·lació militar o industrial. A la de novembre es veu una mena de búnquer o dipòsit i tres indicadors sense cap mena de nom assenyalant el que podrien ser els blancs d'un atac amb míssils. A la fotografia corresponent al 22 de desembre, vista des d'una altura superior, s'hi veu una carretera amb vehicles i uns dipòsits, un dels quals es veu a la fotografia anterior.

Tant si es fa clic a la primera fotografia com a la segona, s'accedeix a una altra vista que porta la data de 10 de novembre, amb edificis, vehicles i dipòsits marcats amb uns indicadors. Fent clic en qualsevol d'aquests indicadors, es passa a una altra fotografia d'una instal·lació industrial, datada el 25 de novembre, amb fletxes que indiquen diversos vehicles estacionats. Fent clic en qualsevol indicador passem a la panoràmica general d'un zona, amb data 10 de novembre, damunt de la qual s'han marcat uns cercles i uns quadrats que delimiten unes construccions. Clicant en qualsevol d'aquestes construccions accedim a la visió d'unes instal·lacions amb data 25 de novembre, i des d'aquí es passa a una reconstrucció en 3D d'un remolc de camió i d'un remolc de tren, a l'interior dels quals apareixen uns dipòsits. D'aquesta reconstrucció s'accedeix a una panoràmica on es veuen uns camions reals, similars al de la simulació, amb data maig del 2002, i d'aquí es passa a una altra panoràmica de l'abril de 2002, etc.

Després d'unes tretze pàgines, el cicle recomença, però ara les imatges són més borroses. El conjunt d'aquestes imatges van ser la prova irrefutable de l'existència d'armes de destrucció massiva!

6. A manera de resum

L'ordinador, objecte fonamental per a experimentar l'art d'Internet, és alhora un canal i un mitjà de producció. Cada tipus d'ordinador (portàtil, integrat en un telèfon o d'oficina) posseeix característiques tècniques (pantalla, programari, velocitat i capacitat) que li són pròpies i que afecten la nostra percepció de l'obra d'art. Com les grans obres d'art que decoraven places i edificis públics, l'art d'Internet resideix en una zona en gran part oberta –el ciberespai– i es manifesta en les pantalles dels ordinadors de tot el món, però rarament en sales de museus i galeries d'art.

És important observar els paral·lelismes que hi ha entre l'art d'Internet i les idees presents en l'obra d'artistes anteriors. Molts net.artistes reivindiquen l'herència de Marcel Duchamp (1887-1968) i dels membres del grup dadà (el moviment artístic internacional nascut Zuric el 1916 com a reacció a la Primera Guerra Mundial i al públic d'art tradicional), que van contribuir a trencar amb les formes tradicionals de la representació pictòrica. El dadà abraçava l'atzar, l'aleatori, com a mitjà d'expressió. Els seus membres eren també coneguts pels seus poemes basats en l'execució d'un seguit d'instruccions i en la variació aleatòria dels mots. En el camp d'Internet, aquestes instruccions són comparables a «codis», és a dir, a algorismes (una sèrie d'etapes que permeten la resolució d'un problema) que formen la base de totes les operacions executades per un programari o un ordinador.

Igual que ja van fer surrealistes i situacionistes, els net.artistes van tenir des del principi una gran afició per publicar manifestos i suscitar polèmiques. Potser molta de l'energia provinent de l'art i les comunicacions va ser motivada pels importants canvis polítics que van tenir lloc a Europa a mitjans dels noranta²², moment a partir del qual el net.art va començar a prendre forma.

Els esdeveniments i *happenings* organitzats a partir de finals dels anys 1950 per artistes vinculats al grup Fluxus –sobretot Allan Kaprow (nascut el 1927), Robert Watts (1923-1988), George Brecht (nascut el 1925) i Yoko Ono (nascuda el 1933)– estaven igualment basats en l'execució imprevisible d'instruccions o de premisses. EAT, grup fundat el 1966 per Billy Klüver (1927), enginyer a Bell Labs, constitueix una iniciativa que prefigura el treball en col·laboració que trobem avui en dia a la xarxa, en la qual un artista s'associa amb programadors, dissenyadors o altres especialistes per a dur a terme una obra.

A final dels anys seixanta i començament dels setanta, diversos curadors i crítics intentaren articular un vocabulari capaç de superar el concepte d'*objecte d'art* per tal d'analitzar les nocions d'informació i de sistemes. Grans museus organitzaren importants exposicions innovadores, entre les quals podem citar «Cybernetic Serendipity», organitzada el 1968 a l'Institut Contemporari

⁽²²⁾El 1990 acaba la dictadura de Pinochet a Xile, es reunifica Alemanya i dimiteix Margaret Thatcher; el 1991, esclata la Guerra del Golf, la de Bòsnia i es desintegra l'URSS; el 1992, es fa el Tractat de Maastricht; el 1995 entra en vigor l'acord de Schengen; el 1996 Aznar esdevé cap de govern a Espanya; el 1997 neix l'ovella clonada Dolly; el 1998, tractat de pau a Irlanda del Nord i inici del *boom* de la telefonia mòbil.

d'Art de Londres (a cura de Jasia Reichardt), «Software», presentada el 1970 al Museu Jueu de Nova York (comissariada per Jack Burnham), i «Information» al Museu d'Art Modern de Nova York (comissariada per Kynaston McShine), també el 1970.

Durant els anys vuitanta i noranta, són essencialment les obres basades en una temàtica identitària les que ofereixen un punt de comparació pertinent al nostre propòsit. De la mateixa manera que alguns artistes reprenen pel seu compte diversos estereotips sexistes per tal de mostrar i desconstruir millor els prejudicis, els artistes d'Internet manlleven algunes tàctiques pròpies del món dels negocis per tal de reapropiar-se de l'espai públic. Entre les tendències remarcables dels vuitanta, cal citar l'apropiació, l'hiperrealisme i la simulació, pràctiques i tècniques àmpliament influïdes pel teòric Jean Baudrillard (1929) i la teoria literària francesa. En el seu llibre de 1981 *Simulacres i Simulació*, així com en altres escrits seus dedicats al simulacre –la còpia privada d'original– Baudrillard se centra a descriure la dialèctica entre el virtual i el real, així com en el paper del context i de l'aura d'una obra, prenent com exemples, entre altres, les obres «refotogràfiques» de Sherrie Levine (1947) i Richard Prince (1949), o les pintures fotorealistes de Malcolm Morley (1931). L'apropiació i el plagi, que un simple teclat permet executar, són formes de creació relativament habituals en el camp de l'art d'Internet. Aquest període fou marcat entre altres per les obres de Peter Halley (1953), Barbara Kruger (1945) i Jenny Holzer (1950), artistes que s'apropien respectivament de sistemes, teories i mitjans publicitaris, així com per les de Haim Steinbach (1944), Ashley Bickerton (1959) i Sylvie Fleury (1961), creadors d'escultures basades en la utilització d'objectes i de materials sortits de la societat de consum.

Rirkrit Tiravanija (1961) i Félix González-Torres (1957-1996) es van donar a conèixer als anys noranta amb les seves instal·lacions i la seva manera de considerar-se més com a productors o facilitadors que com a constructors d'objectes d'art. La creació d'esdeveniments socials participatius, element central del treball de Tiravanija, és emblemàtica d'allò que el crític d'art Nicholas Bourriaud anomena «l'estètica relacional». Tot i que aquesta expressió no sigui directament utilitzada en referència a Internet, crítics i artistes del net.art han desenvolupat models comparables, sovint informats per tecnologies i sistemes de xarxa com els programaris lliures o les llistes de distribució.

Entre els altres artistes d'aquesta època que han estat importants per l'art d'Internet, citem els vídeoartistes Gary Hill (1951), Bill Viola (1951) i Tony Oursler (1957), els artistes d'instal·lacions Maureen Connor, Toni Dove, Jeffrey Shaw (1944), Shu Lea Cheang (1954), Julia Scher (1954), Perry Hoberman (1954) i Ken Feingold (1952), i les fotògrafes Isabell Heimerdinger (1963) i Cindy Sherman (1954). Aquests artistes han volgut mostrar amb les seves obres que les tecnologies i la vida quotidiana estan estretament barrejades: com més es desenvolupa la cultura i la tecnologia d'Internet, més fàcil esdevé mostrar-ho i il·lustrar-ho. És el cas de *Participation TV* (1963) de Nam June Paik, una obra que transforma el televisor, abans un mer receptor, en te-

la interactiva. L'aparell de recepció i de producció de Paik prefigura l'art del navegador (el *browser art*), que utilitza els navegadors com a primera matèria per a l'experimentació. L'art d'Internet deu molt a l'art conceptual, sobretot en termes d'interacció amb el públic, de transferència d'informacions i d'ús de les xarxes, nocions que van totes a l'encontre de l'estatut autònom tradicionalment atribuït als objectes d'art.

El punt de partida geogràfic d'aquesta història se situa a Europa, en particular a l'Europa de l'Est: al final de la Guerra Freda, iniciatives tecnològiques i democràtiques van fer emergir espais en els quals es van formar nuclis de creació i d'activisme que van ser els orígens de l'escena del net.art. Encara que Internet ha arribat a ser recentment controlat per les grans companyies de comunicacions americanes, no podem oblidar que, per a Europa –especialment per a l'Europa de l'Est– i Rússia, Internet va ser especialment crucial en els seus primers anys com a entorn artístic. El naixement i el desenvolupament d'una «societat civil» a l'Europa de l'Est a principis i meitat dels noranta es va caracteritzar per una obertura dels *media* al pluralisme polític. En aquell temps, Internet tenia encara cert halo utòpic per als artistes europeus i els experts en nous mitjans.

A Rússia, la creació artística a Internet era estimulada per tres grans factors. D'entrada, l'arribada de les noves tecnologies va coincidir amb el rebuig d'una escena artística local considerada com massa comercial i autopromocional per alguns artistes. A més, tot i que Internet ha estat des dels inicis associat a un producte americà i europeu, fou tanmateix adoptat pels artistes dels nous mitjans per tal de comunicar-se amb l'estranger i de reinterpretar la xarxa a la seva manera. Finalment, la rica història del cinema d'avantguarda rus ha educat nombrosos joves artistes en matèria de narració i d'iconografia, coneixements que han sabut ampliar i adaptar a la pantalla de l'ordinador i al seu potencial interactiu. Els efectes d'aquests tres factors són palesos en les obres d'Olia Lialina (1971) i d'Alexei Shulgin (1963), dos artistes que van començar a utilitzar Internet a mitjan anys 90 i que van adoptar plenament el seu llenguatge i les seves eines en el marc de la seva pràctica.

L'art d'Internet està molt vinculat des dels seus inicis a la tecnologia i al context sociopolític dels anys noranta i principis del segle XXI, encara que les seves preocupacions, amb temes com la «informació», la «comunicació», la «interacció» i els «sistemes» connectaven el gènere amb l'art postconceptual. L'art d'Internet es distingeix igualment de les formes tradicionals perquè el seu públic pot no només reaccionar quasi instantàniament a una obra, sinó també tenir accés a les eines que permeten la seva producció. El públic de l'art d'Internet és molt variat i representa molts punts de vista: dispersats geogràficament, sortits de contextos socioculturals molt diferents, els seguidors de l'art d'Internet són capaços de modificar constantment la naturalesa de la seva relació amb les obres convertint-se en artistes, crítics, col·laboradors o *voyeurs* (quan només llegeixen o miren sense participar). En fi, els espectadors tenen

una relació eminentment directa amb l'art d'Internet: poden connectar-se a partir de qualsevol ordinador equipat amb accés a Internet i amb programaris adaptats per a visionar l'obra, carregar-la, compartir-la o copiar-la.

Molts artistes d'Internet, com Heath Bunting (Gran Bretanya), Olia Lialina (Rússia), Alexei Shulgin (Rússia) i Vuk Ćosić (Eslovènia), van començar la seva carrera *offline* com a fotògrafs, grafeters i cineastes abans d'experimentar amb l'art en línia. Després de deixar enrere aquestes pràctiques estètiques més «tradicionals», van crear des de casa seva o des del seu lloc de treball obres amb l'ordinador per a centres especialitzats en l'art dels nous mitjans com T0 (Vienna), C3 (Budapest) i Backspace (Londres). En comptes de fer servir pel·lícula o pintura a l'oli, utilitzaven eines de producció *low-fi*: HTML, programaris de grafisme i Photoshop formaven part de la panòpia habitual, que es completava amb Java, HTML dinàmic i Flash). Aquests artistes es van posar en contacte els uns amb els altres via Internet, van fer-se amics, col·laboradors o companys de viatge ràpidament, i es trobaven en esdeveniments d'art tecnològic com Next 5 Minutes, Cyberfeminist International i Ars Electronica. Aquests artistes es van inspirar en el treball dels qui havien estat els primers a adoptar l'oferta més bàsica d'Internet (les BBS i els *e-mails*), així com de l'experiència d'alguns artistes creadors d'instal·lacions «tecnològiques» i de projectes «intermèdia» (que barrejaven vídeo, satèl·lit, so i ordinadors), com Robert Adrian X (1935), Hank Bull (1949), Roy Ascott (1934), Sherrie Rabinowitz i Kit Galloway.

Entre 1994 i 1998, moment en què es van formar moltes de les comunitats orientades a l'art, Internet va permetre que els net.artistes treballessin i conversessin al marge de les burocràcies dels àmbits institucionals, sense que això els suposés estar marginats o necessitats d'aquesta comunitat. Ens ho recorden llistes de correu com *Rhizome*, *Syndicate* i *Nettime*.

El 1994 i 1995, petits grups d'intel·lectuals d'esquerra, virtuosos de la tecnologia, activistes i artistes havien començat a reunir-se en punts concrets de la xarxa com *The Thing*, *Echo*, *Nettime* i *The WELL*. Les llistes de correu i els BBS (*Bulletin Board System* –sistema d'informació mitjançant butlletins electrònics) van suposar alguna cosa més que estructures de distribució i promoció: eren alhora contingut i comunitat. Com la Factory d'Andy Warhol, on tant les persones com els mètodes de producció i distribució formaven part del sentit del projecte. Entre els *sites* memorables d'aquests començaments hi ha *ada'web*, *Irrational.org* i *jodi.org*.

El 1996 estava clar que les tecnologies d'Internet es convertien a gran velocitat en un fenomen econòmic i cultural de gran rellevància, i que l'economia digital semblava oferir noves possibilitats.

El 1997, el net.art va esclatar. Van veure la llum treballs com *7-11*, *Desktop Is* (comissariada per Shulgin), *Form Art* (també comissariada per Shulgin), *Documenta Done* (Vuk Ćosić) i *Easylife*, així com treballs seriosos com ara *My boy-*

friend Came Back From the War de Olia Lialina i el programari *Web Stalker* del col·lectiu I/O/D. Dones net.artistes comencaven a ocupar el primer pla. Rachel Baker, Beth Striker, Josephine Bosma, Shu Lea Cheang i les VNSMatrix són alguns dels noms que cal retenir. Les VNSMatrix (llegiu «Venus Matrix») han estat destacades precursors per als net.artistes que exploren qüestions feministes; van publicar el seu «Manifest Ciberfeminista» el 1991 (http://www.2-red.net/habitar/tx/text_vns_cat.html).

Potser el treball artístic més ambiciós de 1997 va ser el del col·lectiu I/O/D, que va presentar un navegador web amb el qual intentaven difondre la idea de «cultura com a programari». *Web Stalker* llegeix HTML d'una manera diferent a la dels navegadors tradicionals. En comptes de visualitzar el que van pensar els dissenyadors i els productors, *Web Stalker* projecta els enllaços externs des de la pàgina concreta d'HTML. En la mateixa línia es troben, l'any 1988, dues peces de Mark Napier que destrueixen i desfiguren respectivament els objectes HTML: *Digital Landfill* i *Shredder*, que utilitzen els components de qualsevol pàgina web i reconfiguren el seu codi en un nou disseny (*Shredder*) o els afegeix una sèrie de nous components d'altres pàgines (*Landfill*).

El net.art va produir una sensació molt diferent el 1999, quan un cert sentit de popularitat i rellevància semblava autoritzar el treball dels net.artistes. Diversos artistes van començar a treure partit a les possibilitats del comerç electrònic, tant en l'accés a l'oferta com en la construcció de les seves pròpies galeries en línia, com han fet, entre altres, Olia Lialina i John Simon Jr. Wolfgang Staehle, Tamas Banovich, Maarie Ringler, Rachel Baker, i van començar a rebre invitacions per parlar en seminaris i conferències sobre Internet. Realment, el net.art havia adquirit reconeixement i prestigi, fins al punt que va ser inclòs a la Biennial del Whitney i representat amb una àmplia varietat de projectes, entre els quals hi havia treballs de Fakeshop, Ben Benjamin, Annette Weintraub, Mark Amerika, Ken Goldberg i @TMark, entre d'altres (Greene).

Les obres d'art d'Internet tenen poc a veure amb objectes de prestigi social o financer, ni, com a mínim fins ara, amb el mercat de l'art cosmopolita. Es tracta d'una forma més marginal i contradictòria, una forma capaç d'unir paròdia, funcionalitat i activisme i de reapropiar-se activament de l'espai públic navegant al voltant de les fronteres aparentment indestructibles del món de les galeries i dels museus. L'art d'Internet ha redefinit alguns dels paràmetres de la creació, la distribució i el consum artístics actuals en augmentar l'abast de les operacions, les quals ja no estan aïllades en el cub blanc de la galeria, sinó que s'estenen fins els ordinadors mes remots. L'art d'Internet obeeix a les mateixes motivacions que qualsevol altra activitat artística: la ideologia, la tecnologia, el desig, la necessitat d'experimentar, comunicar, criticar o destruir, l'elaboració d'ideals i d'emocions, la voluntat d'immortalitzar observacions i experiències.

Referència bibliogràfica

Rachel Greene (2000, maig). «Web work a history of Internet Art». *Artforum International* (núm. 9, pàg. 162-167). En línia a: http://cyberhouse.arted.psu.edu/visualculture/history_net_art.pdf.

L'art d'Internet és considerat sovint per l'*establishment* artístic o com emblemàtic de la vida actual, o com una pràctica immadura i sense originalitat. Per a crítics, curadors i espectadors que s'interessen per l'art d'Internet, aquest té unes possibilitats estètiques apassionants i forma part integrant de l'art contemporani i del seu discurs. Els que no li donen suport o no el tenen en consideració, el consideren, per contra, desproveït d'aquest saber fer i d'aquest impacte directe que ofereixen una pintura o una escultura i l'acusen de privilegiar eines comercials, de ser massa proper al disseny gràfic, de basar-se només en astúcies de programació. Des dels orígens del vídeo art, hom constata que els nous usos d'eines electròniques i les pràctiques associades als mitjans de comunicació de massa són generalment classificats en una categoria diferent de la de l'«art».

Per a molts espectadors, l'art en una pantalla d'ordinador és massa desconegut, tant conceptualment com físicament. A més, els passos tècnics necessaris per accedir-hi no s'assemblen massa a la manera com s'accedeix a l'art en una galeria o museu. Per a alguns dels seus detractors, les obres nascudes o que hi ha a Internet o en els formats comercials no poden pretendre assolir el veritable estatut d'obra d'art.

Una crítica similar s'adreça de vegades als creadors: els net.artistes o els creadors de *software art* (ells mateixos s'identifiquen sovint com a programadors) no serien «veritables» artistes. Aquesta crítica es pot considerar com a simptomàtica de l'evolució alhora de les modalitats de l'art i de les expectatives del que hauria de ser un artista, del seu saber fer i de les seves preocupacions.

L'art d'Internet també ha estat criticat pel seu suposat elitisme, per la seva posició aïllada dins del món. Alguns sostenen que la xarxa condiciona els usuaris: a força d'estar immersos en la seva pràctica i en la seva lingüística complexa, esdevindrien indiferents al món fora de línia. Aquesta crítica, que considera Internet com un espai de lleure i contemplació, un refugi on un pot pensar en els capricis de l'estètica de la xarxa o en comunitats en línia, pot estar fonamentada. En efecte, hom parla sovint d'Internet com d'un espai obert, un terreny de joc que no coneix la discriminació sexual, ètnica i social, ni els problemes vinculats a les condicions de treball o als riscos ecològics, però aquesta descripció és enganyosa.

Tanmateix, aquestes diferents crítiques no haurien d'amagar el fet que l'art d'Internet ha rebut l'atenció i el suport des de diverses esferes influents –curadors, institucions i comunitats tant de fora del món de l'art dominant com de dins. De Seül a Kassel, nombrosos museus, institucions, mecenes i festivals internacionals donen suport a l'art d'Internet: han reconegut la seva importància i han adquirit un coneixement de base per tal de promoure'n la programació.

Segons la llegenda, el terme *net.art* no és una nova encunyació lingüística sinó un accident, el resultat d'un error de programari el desembre de 1995 durant la transmissió malmesa d'un *e-mail* anònim enviat a l'artista eslovè Vuk Ćosić. Entre el laberint alfanumèric, Ćosić va trobar un fragment llegible –«net.art»– que va començar a utilitzar per referir-se a l'art de la xarxa i les comunicacions. El terme es va difondre com un virus entre les comunitats d'Internet interconnectades, i ràpidament va ser assumit per descriure una gran varietat d'activitats. El net.art permetia que confluïssin i interactuessin comunicacions i gràfics, correu electrònic, textos i imatges; facilitant que els artistes, entusiastes i crítics de la tecnocultura, intercanviessin idees i compartissin un interès comú en el manteniment d'un diàleg permanent.

Des del principi els net.artistes van estar col·laborant en propòsits i ideals col·lectius, aprofitant per a això les peculiaritats d'Internet: la immediatesa i la immaterialitat. El correu electrònic, la forma dominant de comunicació fora i dins de les comunitats del net.art va permetre a tot aquell que estigués connectat la possibilitat de comunicar-se dins d'un espai d'igualtat, on cada dia es traspassen les fronteres internacionals instantàniament. Construir una comunitat més igualitària en què l'art estigués notòriament present en cadascuna de les activitats quotidianes era un ideal col·lectiu.

Bibliografia

Aramburu Gil, D.; Gil de Prado, E. (1998). *Encuentros de arte actual, Red Arte y colectivos independientes en el Estado español*. Vitòria: Transforma.

Aronowitz, S.; Martinsons, B.; Menser, M. (ed.) (1998). *Tecnociencia y cibercultura. La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Baigorri Ballarín, L.; Cilleruelo Gutiérrez, L. (2006). *Net.art: prácticas estéticas y políticas en la red*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Baumgärtel, T. (1999). «Art on the Internet». A: J. Bosma i altres. *Readme! – Filtered by nettime*. Nova York: Autonomedia.

Baumgärtel, T. (2001). *[net.art 2.0]*. Bonn: VG Bild-Kunst.

Bosma, J. i altres (1999). *Readme!? Filtered by nettime*. Nova York: Autonomedia.

Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de arte Salamanca.

Broeckmann, A. (1999). «Are you online? Presence and Participation in Network Art». A: T. Druckery (ed.). *Ars Electronica. Facing the Future*. Cambridge: MIT Press (pàg. 438-441).

Bureau, A.; Magnan, N. (2002). *Commexions: Art, réseaux, media*. París: École des Beaux-Arts.

Campàs, J. (2006). *L'art en pantalla* (2 vol. i 1 CD-ROM). Palma de Mallorca: Servei de Publicacions de la Universitat de les Illes Balears.

Campàs, J. (2008). «El Net.art y las metanarrativas emergentes: ciberfeminismo, ficción hipertextual y activismo en red». A: Virgilio Tortosa (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. San Vicente del Raspeig: Publicaciones de la Universidad de Alicante (pàg. 335-360).

Campàs, J. (2008). «L'art com a procés: de la performance al Net.art». A: Rosa M. Isart; Anna Lleó (coord.). *Arts sòlides o líquides? Les arts visuals als Països Catalans (1975-2008)*. Vilanova i la Geltrú: Ed. El Cep i la Nansa (Col. Argumenta, 7) (pàg. 139-156).

Campàs, J. (2005). *Art digital*. Barcelona: Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya.

Carrillo, J. (2004). *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra.

Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva*. Barcelona: Gedisa.

Casares Rivas, N.-M. (2009). *Del NET.art al Web-art 2.0*. València: Institució Alfons el Magnànim (Col. Debats, 26).

Cilleruelo Gutiérrez, L. (2001). *Arte de Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico*. Bilbao: Universidad del País Vasco. Servicio Editorial.

Dixon, S. (2006). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: MIT Press.

Domench Pérez, I. (2016). *Pioneros de la producción artística en red: Internet: comunidad y herramientas creativas*. Pamplona: Sahats.

Grau, O. (2004). *Virtual art. From Illusion to Immersion* (2a ed.). Cambridge: MIT Press.

Grau, O. (2007). *Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press.

Greene, R. (2004). *Internet Art*. Londres. Thames & Hudson.

Herbert, D. (2013). *Internet Art and Interaction: A study into the Creation of a Taxonomy of Interaction in Online Art Works*. Loughborough University. <<https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/bitstream/2134/11943/5/Thesis-2013-Herbert.pdf>>

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica (Col. Paidós comunicación, 163).

- Mariani, L.** (2004-5). «Arte e Rete: net.art/art on the net». Tesi doctoral. Università degli studi di Perugia Facoltà di Lettere e Filosofia. <http://download.repubblica.it/scuola/concorso_tesi/thesi02.pdf>
- Martín Prada, J.** (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Tres Cantos: Akal. (Col. Art contemporáneo, 30).
- Martínez-Collado, A.** (2008). *Tendenci@s: perspectivas femeninas en el arte actual*. Murcia: E.P.R. Murcia Cultural.
- Mèredieu, F. de** (2005). *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo, art numérique*. París: Larousse.
- Notario Ruiz, A.** (ed.) (2008). *Estética: perspectivas contemporáneas*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Paul, C.** (2003). *Digital Art*. Londres: Thames & Hudson.
- Popper, F.** (2007). *From Technological to Virtual art*. Cambridge: MIT Press.
- Rodríguez Ibáñez, M.** (2012). *Cómo la Red ha cambiado el arte*. Gijón: Trea.
- Rush, M.** (1999). *New Media in Late 20th-Century Art*. Londres: Thames & Hudson.
- Ryan, M.** (2012). «Net.art: Dysfunctionality and Self-Reflexivity». A: K. B. Wurth (ed.). *Between Page and Screen*. Nova York: Fordha University Press (pàg. 127-143).
- San Cornelio Esquerdo, G.** (2010). *Arte e identidad en Internet*. Barcelona: Ed. UOC. (Col. Tic.cero,16).
- San Cornelio Esquerdo, G.** (coord.) (2010). *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: Ed. UOC. (Col. UOCpress. Comunicación,16).
- Sheren, I. N.** «November 9 and 11: Net.art». *New Media, New Technologies*. Department of Art History and Archaeology. Washington University in St. Louis. <<https://pages.wustl.edu/newmedia/november-9-and-11-net.art>>
- Stallabrass, J.** (2004). *Internet art: the online clash of culture and commerce*. Londres: Tate Publishing.
- Wilson, S.** (2003). *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology* (2a ed.). Cambridge: MIT Press.