

# Arte en red: algunas indagaciones sobre creación, experimentación y trabajo compartido

Gilberto Prado \*  
Universidad de São Paulo

\*Dirección para correspondencia (Correspondence address): Gilberto Prado <sup>1</sup>, Escola de Comunicações e Artes de São Paulo (Brasil). e-mail: [gtoprado@ajato.com.br](mailto:gtoprado@ajato.com.br)

#### Abstract

Experiments with art and on-line networks have been increasing over the past three decades with the use of several forms of execution, production and distribution by the artists. We intend to raise some questions about online creation, process, experimentation and sharing in the diversity of contemporary production

#### Key words

network art, digital art, contemporary art, locative media

#### Resumo

As experimentações com arte e rede vêm-se multiplicando nesses três últimos decênios com a utilização, pelos artistas, de diversas formas de realização, produção e distribuição. Pretendemos trazer algumas indagações sobre criação, processo, experimentação e partilha em rede, trabalhando a diversidade da produção contemporânea

#### Palavras-chave:

arte em rede, arte digital, artemídia, mídias locativas

#### Resumen

Los experimentos con arte en red se han multiplicado a lo largo de las últimas tres décadas por el uso que los artistas hacen de diferentes formas de realización, producción y distribución. Nos proponemos aportar algunas indagaciones acerca de la creación, el proceso, la experimentación y el trabajo compartido en red dentro de la diversidad de la producción contemporánea.

#### Palabras llave:

arte en rede, arte digital, artemídia, mídias locativas

## *1. Introducción.*

Vivimos en una sociedad que ha incorporado, por medio del teléfono y otros dispositivos de comunicación, la relación de contacto a distancia independientemente de la ubicación y la movilidad geográfica de sus usuarios, particularmente a través de la internet con su popularización en la década de 1990 y, últimamente, con los dispositivos móviles. Las nuevas posibilidades de relación entre usuarios y dispositivos habilitadas por la tecnología de la comunicación mediada por ordenadores en entornos de red, facilitan un lugar de comunicación interactivo que permite participar en eventos, experiencias de presencia y acción a distancia, aprovechando un sentido de ubicuidad, desplazamiento y simultaneidad. A partir de estos sistemas de percepción y desplazamientos conectados, estamos redescubriendo y reconstruyendo nuestras relaciones con el mundo, acostumbrándonos a vivir cada vez más con una enorme cantidad de datos e interfaces que se distribuyen en infinitos trayectos e interconexiones. Al mismo tiempo, la individualización y la movilidad en el uso de los medios de comunicación señalan las diferencias culturales en la interpretación de lo que percibimos y procesamos. Se acelera la transformación de la forma en que nos relacionamos y nos organizamos social, política, económica y artísticamente. El funcionamiento actual de las redes nos permite vislumbrar un nuevo paradigma con la posibilidad tecnológica de difusión de «muchos» a «muchos», por la cual un individuo con acceso a los recursos mínimos, puede actuar como un productor de información, ya sea de forma aislada o creando redes, comunidades o grupos que pueden «competir» o «relativizar» el flujo de información unidireccional que, aunque en transformación, aún prevalece en los medios tradicionales. La tendencia actual es que el flujo de información deje de ser de un centro a una periferia silenciosa. Por lo tanto, se observa una inversión del flujo cada vez más presente, con el uso de las llamadas redes sociales (Twitter, Orkut, Facebook, bitácoras, etc.), que permite nuevas formas de expresión, presentación y autorreferencia. Una de las consecuencias de estos cambios es la renovación de la percepción de los usuarios de las nuevas tecnologías de la información con respecto a las nociones de temporalidad, espacialidad, contacto y materialidad, que crea la posibilidad de nuevas construcciones y utopías.

## *2.La experimentación artística y el trabajo compartido.*

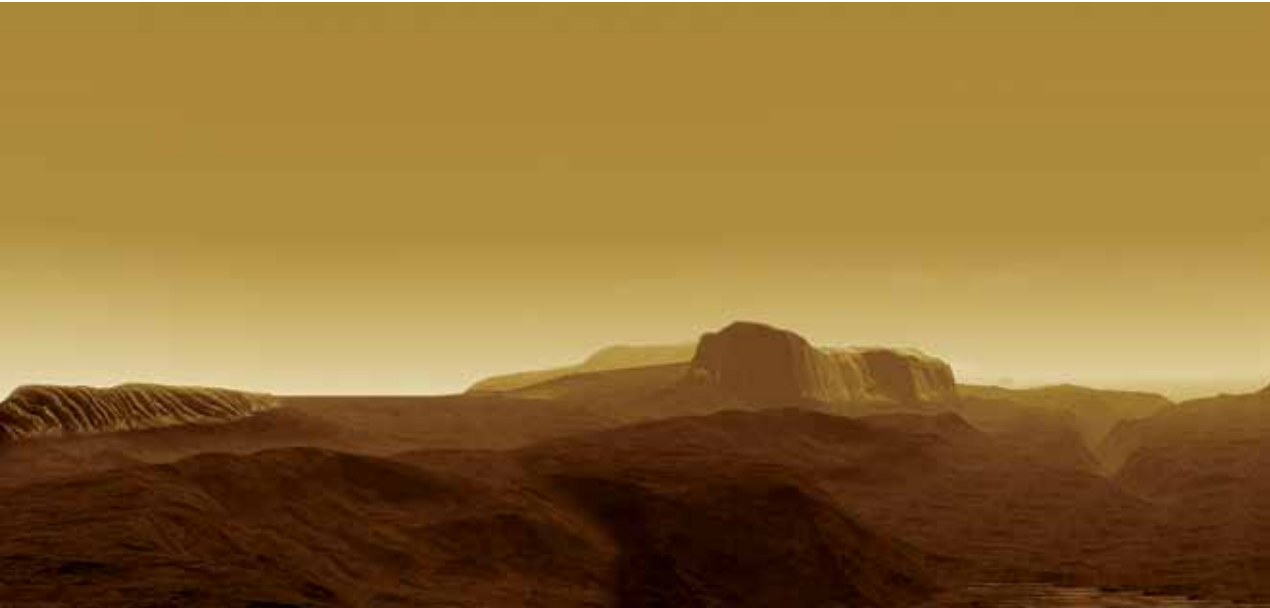
Los artistas que exploran los medios, los instrumentos y las interfaces tecnológicas en formas no tradicionales, tanto en lo que respecta a la hibridación de los soportes y lenguajes, como a los procesos y sistemas interactivos, promueven una estética de la sorpresa y la colaboración, en desafío de los límites y las convenciones en vigor.

A principios de la década de 1970 ya existía, por parte de algunos artistas, la intención de usar los medios y procedimientos instantáneos de comunicación y soportes «inmateriales». Era necesario hacer en forma rápida y directa, pasar de lo asíncrono a lo síncrono. El deseo de inmediatez y de transmisión en directo revelaba que las inquietudes de ubicuidad y tiempo real ya existían en aquel momento. Otra característica de los años 70 era «instrumental». Durante este período, comenzaron a establecerse y desarrollarse las bases de una relación entre el arte y las telecomunicaciones, con los artistas que creaban proyectos de alcance mundial. Las experiencias de esta naturaleza proliferaron, con el uso de satélites, SSTV, redes de ordenadores personales, teléfono, fax y otras formas de producción y distribución a través de las telecomunicaciones y la electrónica.

Los tiempos han cambiado. Antes, los artistas creían que era suficiente poner el trabajo al alcance de todos (como intentaron o creyeron varios artistas de los años 60 y 70)<sup>2</sup>. Más «realistas», los que, a partir de los años 90 experimentaron los nuevos medios de difusión, buscaron menos ese gran público, casi mítico y soñado, y optaron por un público que tuviera más afinidad con sus ideas y propuestas.

En la década de 1990, con la popularización de la internet, el uso táctico de los medios de comunicación adquiere una nueva vida y oportunidades que fomentan la aparición, más tarde, de los entornos multiusuarios<sup>3</sup> y los medios tácticos<sup>4</sup> con grupos y colectivos de acción artística, formas distintas pero no excluyentes de acción artística en red. Una, trabajaba el tema de la inmersión y la eventual realidad virtual compartida y, la otra, tenía un carácter más social, pero ambas eran interactivas y, por lo general, de autor e independientes del mercado de arte. Plantearon interrogantes acerca de la relación con el entorno real o virtual, la posibilidad de moverse

entre el ciberespacio y el mundo físico, permitiendo al usuario varias capas o planos de existencia. La posibilidad de adquirir constantemente estos diferentes «pliegues» y capas potencia la generación de singularidades y formas de organización del hombre, arraigado en el mundo, del mismo modo que la tecnología que usa, pero en constante mutación y movilidad, que es una de las características de la cibercultura.



En otras palabras, nuevas formas de participación social directa basadas en las redes, los medios tácticos, el uso de sistemas de distribución multiusuarios para la creación de obras en colaboración, compartidas, la búsqueda de nuevas políticas de expresión, de identidades culturales diferenciadas, etc., es objeto de investigación y crítica por parte de artistas que usan los medios de comunicación como prácticas desviadoras y experimentales. Vivimos ahora en un mundo donde todo está estrechamente entrelazado, todo es interdependiente. La estructura en red, las interfaces y los dispositivos de comunicación hacen posibles nuevos esquemas de acción y de participación artística. Recordemos que ya no vamos necesariamente a los nodos de las redes, como lo hacíamos hasta los años 90, sino que llevamos con nosotros los puntos de esta red que se amplía y se propaga. Hemos incorporado las redes. Así, a través de los medios locativos<sup>5</sup>, los intercambios de información ya no proceden de medios de comunicación en masa, ni del ciberespacio al que se accede por nodos fijos, sino que emergen de

<sup>5</sup> *Desertesejo*, proyecto artístico virtual de ambiente multiusuario, Gilberto Prado, 2000.

instrumentos que emiten información a nivel local, procesada a través de dispositivos móviles. Se trata de reorganizar la forma de estar/ ver el mundo, de reinsertarse continuamente como interagente. El trabajo artístico y el artista se encuentran en profunda (y constante) transformación. Es importante señalar que muchos de estos trabajos de arte en red se posicionan junto a la persona en su vida cotidiana, en las calles, en la internet, en los medios de comunicación, o traen ese cotidiano o sus estrategias al interior de los espacios de exposición.

En nuestra sociedad actual mediatizada, diversos sectores redirigen su atención a la experimentación, transformación y relación con las nuevas tecnologías de información y los procesos creativos. Allí, los artistas tienen la difícil tarea de, sin perder la mirada crítica y sin desvincularse de las circunstancias de las relaciones en que concibieron sus obras, intervenir poéticamente desconstruyendo modelos y creando desvíos estratégicos y sensibles. Pero no solo eso, es necesario mencionar también la característica de experimentación y reflexión, y la posibilidad de diálogo interdisciplinario, que también se incorporan en estos proyectos y trabajos artísticos. No menos importante es el efecto del uso generalizado de estos medios e interfaces, como una toma de conciencia a través de gestos de existencia y resistencia, a través de trabajos y procesos artísticos en red, compartidos con un público emergente de interactores e interagentes.

### *3. Consideraciones finales.*

El arte es una cuestión dialógica de esta (im)posibilidad de interlocución contigo y con los demás. El artista busca una confluencia/dispersión de puntos de vista, a través de obras/ eventos que se yuxtaponen o contraponen, señalando temas o replanteándolos recortados en otros, generando indagaciones que causan picazones, de dolor o placer, a compartir. Muchos de estos trabajos de arte en red, en realidad, sacan a la luz su propio funcionamiento, su estatuto, producen acontecimientos y ofrecen procesos, mientras se exponen en calidad de potencia y condiciones de posibilidad. Los trabajos no solo se presentan para ser disfrutados visualmente o contemplativamente, sino que plantean otras solicitudes para vivenciarlos. Otras solicitudes de diálogo e hibridaciones<sup>6</sup> en varios niveles y con otras referencias y conocimientos, incluidas las máquinas programables o de *feedback*,

la inteligencia artificial, el estado de imprevisibilidad y emergencia controlados por sistemas artificiales en una ampliación del campo perceptivo, y ofrecen formas expandidas de sentir entre el cuerpo y la tecnología, mezclando lo real y lo virtual tecnológico, como una actualización de poéticas posibles.

El arte se ha constituido como un lugar de intercambio y de contaminación y, ciertamente, nunca ha sido ajeno al conocimiento científico y técnico (ASCOTT, 2003). Las prácticas y procesos artísticos tienen la capacidad de ajustar interferencias y aceptar la entrada de variables procedentes del contexto, sin tener que suponer la extinción de sus características específicas, sino solo aumentar su capacidad de absorción y reorganización<sup>7</sup>. El arte es un sistema abierto que también se plantea la pregunta ¿y por qué no? Sin embargo, entre las dificultades de realización y apropiación, podemos señalar el uso y la comprensión de las estructuras específicas, las nuevas interfaces y dispositivos<sup>8</sup> de las diferentes intervenciones poéticas inherentes. Dificultades también que, a menudo, comienzan en la extrañeza del uso de instrumentos digitales y su lógica operativa. A día de hoy, estas dificultades se están disolviendo en cuanto a sus usos, y se reproducen en el uso diario de las máquinas, las interfaces y los utilitarios, tales como ordenadores, navegadores, DVD, cámaras digitales, móviles, GPS, cajeros automáticos de bancos, metro y autobuses, detectores de presencia, puertas de bancos, etc.

Pero, es allí, en la confluencia de campos, donde se encuentran algunos de los problemas o fricciones, porque ¿cómo lograr ese equilibrio o desvío, en el uso, el concepto, o por el encanto o desencanto y las trampas encontradas en el uso de los dispositivos, medios e interfaces si no tenemos la cultura de estas prácticas (que, por supuesto, no son intuitivas, sino aprendidas)?

¿Cómo puede alguien entrar en un campo híbrido, sin tener conocimientos, aunque sean precarios, o al menos interés en estos asuntos? Otro problema concomitante es ¿cómo los artistas podrían (pueden) trabajar con estas nuevas posibilidades e interfaces si no tienen acceso a ellas? Véase el caso del videoarte en sus inicios, cuando solo en la medida en que los artistas pudieron experimentar los equipos tuvieron capacidad para comenzar a construir proyectos, trabajos y un lenguaje específico (MACHADO, 2003). Con el ordenador y otros dispositivos tales como los medios locativos no podría ser diferente, únicamente con su difusión se construyen

no solo los experimentos y trabajos, sino también la asistencia, el público de estas obras, una masa crítica.

Pero los trabajos van más allá de estas apariencias y páginas de código, más allá de los dispositivos, las interfaces y los posibles encantamientos y descubrimientos: son también la discusión que plantean y la sutileza que incorporan, la necesidad de estas nuevas formas de ver, oír, tocar y hacer en otras conjugaciones. Si el científico busca la sistematización y la reproducibilidad de determinados fenómenos, el artista busca una (in)coherencia en los artefactos, sin necesidad de repetición o prueba, pero igualmente provechosa. El artista establece un enlace entre universos aparentemente inconexos. Es una lectura del mundo, es una aproximación que los científicos probablemente no harán, puesto que no es coherente dentro de su universo, y viceversa.

La tecnología (al igual que la ciencia) no es neutral, ni su presencia ni el uso que hacemos de ella es inerte o inocente. Pero no podemos olvidar que vivimos en un mundo rodeado de aparatos e interfaces tecnológicas. Personalmente, como artista, veo su uso como una opción, una alternativa posible, pero que no podría ser reemplazada por ninguna otra. La tecnología es parte de mi universo de referencias y vivencias. Para mí, cumple un papel fundamental, pero no es ella la que determina el trabajo o el proceso. La relación es diferente, es de trabajo en equipo. Es el trabajo/tema que señala lo que es necesario, indica vínculos, hibridaciones, vectores. Cada trabajo es un proceso, cada obra es un diálogo. Este es mi punto de vista como artista: tratar de aprovechar estas posibilidades es, de alguna forma, crear zonas de suspensión, abrir hiatos y soñar el mundo en que vivimos.

#### Notas

- 1 Artista multimedia, professor do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes – USP. Doutor em Artes pela Universidade de Paris 1 – Panthéon Sorbonne (1994). Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Trabalha com instalações interativas e arte em rede. <http://www.cap.eca.usp.br/gilberto> <http://poeticasdigitais.wordpress.com/>
- 2 Como un caso paradigmático, respecto al arte en red, podemos citar el dúo formado por Kit Galloway y Sherry Rabinowitz, por sus proyectos pioneros con el uso de satélites y la creación, en 1984, del *Electronic Cafe (Communication Access For Everybody)* en el Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles, que, más tarde, con sede en Santa Mónica (California), se



convirtió en punto de contacto y conexión de varios proyectos y artistas. El ECI fue uno de los predecesores de nuestros cybercafés actuales. Acerca de las manifestaciones artísticas del arte en red, consultar también *Arte Telemática* (PRADO, 2003 y 2004).

- 3 Con respecto a las experiencias artísticas en entornos virtuales multiusuarios, podemos citar, entre otros proyectos, *Desertesejo*, de Gilberto Prado, desarrollado, en el 2000, dentro del marco del Programa *Rumos Novas Mídias* del Instituto Itaú Cultural. El proyecto es un ambiente virtual interactivo multiusuario construido en VRML, que admite la presencia simultánea de varios participantes. *Desertesejo* explora poéticamente la extensión geográfica, las rupturas temporales, la soledad, la reinención constante y la proliferación de puntos de encuentro y de trabajo compartido. ([www.itaucultural.org.br/desertesejo](http://www.itaucultural.org.br/desertesejo) ; [www.cap.eca.usp.br/desertesejo](http://www.cap.eca.usp.br/desertesejo)). Sobre el proyecto véase: GIANNETTI (2001), GARCIA (2002), MELLO (2002 y 2008), FRAGOSO (2005) y FOREST (2008).
- 4 Sobre medios tácticos, podemos mencionar, a modo de ejemplo, algunas partes del manifiesto, «El ABC de los medios tácticos» de Geert Lovink y David García, de 1997, que me parece que expresan muy bien el espíritu de estas manifestaciones: «Los medios tácticos son lo que sucede cuando medios baratos de tipo «hágalo usted mismo» son puestos al alcance por la revolución de la electrónica, algo que los separa de los medios de comunicación dominantes. ... Los medios tácticos son los medios de la crisis, la crítica y la oposición. ... Aunque los medios tácticos incluyan medios alternativos, no se limitan a esta categoría. De hecho, hemos introducido el término táctico para neutralizar y superar las dicotomías rígidas que han limitado el pensamiento en esta área durante tanto tiempo, dicotomías como aficionado/ profesional, alternativo/ popular. Incluso privado/ público. ... Nuestras formas híbridas son siempre provisionales. Lo que vale son las conexiones temporales que se pueden establecer aquí y ahora, ... » (traducción nuestra)
- 5 Los medios locativos (término acuñado en el 2003 por Karlis Kalnins) surgen como tecnologías y procesos que prometen reconfigurar nuestras ideas y experiencias relativas al espacio y la cultura, a través del intercambio de información sobre movilidad, proporcionando datos dinámicos acerca de lugares y situaciones específicas. Los proyectos de medios locativos usan tecnologías como el GPS, ordenadores portátiles, móviles, GIS (Geographic Information System), Google Maps, entre otros. Sobre medios locativos, véase: LEMOS (2008); GALLOWAY e WARD (2005); HEMMENT (2004).
- 6 Peter ANDERS (2001) propone el término «espacio cibrado» para las nuevas relaciones entre hibridación y cibernética, en las que se hibridan lenguajes, se conectan nuevos espacios y, por lo tanto, el entorno aúna las propiedades del ciberespacio.
- 7 Texto de introducción al seminario «Y+Y+Y Arte y ciencias de la complejidad» Arteleku (2009).
- 8 El dispositivo permite integrar o hibridar varios elementos heterogéneos y permite que los artistas tengan más libertad en sus apropiaciones. Así, el dispositivo puede ser tanto el concepto de la obra, como un instrumento para su ejecución. Acerca del dispositivo: Anne-Marie DUGUET (2002).

## Referencias

- ANDERS, Peter.**(2001) *Toward an Architecture of Mind*. In: CAiiA-STAR Symposium: Extreme parameters. New dimensions of interactivity.
- Arteleku.** Y+Y+Y *Arte y ciencias de la complejidad*. Available at [http://www.arteleku.net/4.1/seccion.jsp?id\\_seccion=2&id\\_articulo=2557&idioma=castellano&ids=id1=2557](http://www.arteleku.net/4.1/seccion.jsp?id_seccion=2&id_articulo=2557&idioma=castellano&ids=id1=2557) 2009. Acessado em 2009.
- ASCOTT, Roy** (2003) *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. University of California Press.
- DUGUET, Anne-Marie** (2002) *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*. Nîmes: Edition Jacqueline Chambon.
- FOREST, Fred** (2008) *Art et Internet*. Paris: Editions Cercle d'Art.
- FRAGOSO, Maria Luiza** (Org.). *[Maior e igual a 4D] arte computacional no Brasil: reflexão e experimentação*. Brasília: UnB; PPGIA, .
- GALLOWAY, Anne; WARD, Matthew.** (2005) *Locative Media As Socialising And Spatializing Practice: Learning From Archaeology*. Leonardo Electronic Almanac, MIT Press, 2005. Disponível em [http://www.purselip-squarejaw.org/papers/galloway\\_ward\\_draft.pdf](http://www.purselip-squarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf) . Accessed in 10/2009.
- GARCÍA, Iliana Hernández**(2002) *Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos*. Bogotá: CEJA.
- GIANNETTI, Claudia**(2001) *Link\_Age - Muestra de arte participativo on-line y off-line*, Centro Cultural Cajastur, Gijon, catálogo.
- HEMMENT, Drew** *Locative Arts*, 2004, available at <http://www.loca.org.uk> Accessed in 2009.
- KWON, Miwon**(2004) *One Place after Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. Massachusetts: MIT Press.
- LEMOS, André**(2008) “*Mobile Communication and new sense of places: a critique of spatialization in cyberculture*” in *Galáxia* (PUCSP), v. 16, pp. 91-10.
- LOVINK Geert; GARCIA David** *O ABC da mídia táctica*. Available at: <<http://www.midiaindependente.org/pt/red/2003/03/249849.shtml>>. Accessed in 10/2009.
- MACHADO, Arlindo (Org.)**. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- MELLO, Christine**. *Extremidades do Vídeo*. São Paulo: Senac, 2008.
- \_\_\_\_\_. “Net Art” in 25ª Bienal de São Paulo – *Iconografias Metropolitanas – Brasil* (curador Agnaldo Farias), catálogo, 2002, pp. 162-184.
- PRADO, Gilberto**. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Artistic experiments on telematic nets: recent experiments in multiuser virtual environments in Brazil*. Leonardo, Cambridge, v. 37, n. 4, p. 297-303, 2004.
- \_\_\_\_\_. “*Apontamentos para o game Cozinheiro das Almas*”, in SANTAECLA, Lucia; ARANTES, Priscila. *Estéticas Tecnológicas: Novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.