



MÁS ALLÁ DE LOS ESPACIOS ALTERNATIVOS SITUADOS MÁS ALLÁ DEL CUBO BLANCO

Prácticas artísticas en el espacio virtual de internet

Beyond the Alternative Spaces Situated beyond the White Cube:
Artistic Practices in the Virtual Space of Internet

ISABEL GARNELO DÍEZ, ANA SEDEÑO VALDELLÓS

Universidad de Málaga, España

KEY WORDS

net.art
New Media
Digital art
Glitch
Immateriality
The Wrong
International Digital
Biennial
Other Categories
White cube
Curated

ABSTRACT

The present work is an approach to the study of the production and exhibition of net.art and digital art on the Internet, to make a comparison between the exposure budgets proposed by these new modes of art production in relation to those proposed by traditional exhibition spaces such as museums and art galleries. As an example of digital art exhibition, we will focus on the spanish context, and more specifically on the International Biennial of Digital Art that is known as The Wrong.

PALABRAS CLAVE

net.art
Arte en red
Nuevos Medios
Arte digital
Glitch
Inmaterialidad
The Wrong
Bienal Digital Internacional
Otras Categorías
Cubo blanco
Comisariado

RESUMEN

El presente trabajo es una aproximación al estudio de la producción y la exposición de net.art y arte digital en Internet, para hacer una comparación entre los presupuestos de exposición que proponen estos modos de hacer en relación con los propuestos por los espacios tradicionales de exhibición como museos y galerías de arte. Como ejemplo de exposición de arte digital nos centraremos en el contexto español, y más concretamente en la Bienal Internacional de Arte Digital conocida por el nombre de The Wrong.

El arte moderno creó el objeto estético como un sistema cerrado en reacción a la revolución industrial basada en la máquina. El posmodernismo creó una forma de arte como un sistema abierto de signos y prácticas en reacción a la revolución postindustrial de la sociedad de la información. Por el momento, el net art es la fuerza que más radicalmente transforma el sistema cerrado del objeto estético del modernismo en las prácticas abiertas del postmodernismo ...

- Peter Weibel¹

Introducción

Hasta finales del siglo XX y principios del XXI, los debates y textos escritos en relación con la producción, comercialización y exposición de net.art, supusieron un reto para la crítica, para los espacios expositivos y aún para el propio sistema del arte. En este contexto, también ha sido motivo de análisis, debate y definición el propio término de net.art, delimitando su alcance y los contextos en los que aparece. El presente artículo es una tentativa de estudio de la producción y la exposición de net.art y de arte digital en Internet, para confrontar sus presupuestos con los de la galería, el museo y la feria de arte estructurados. Como ejemplo de exposición de arte digital nos centraremos en el contexto español, y más concretamente en la Bienal Internacional de Arte Digital conocida por el nombre de *The Wrong*. Nuestro objetivo ha sido dar respuesta a las siguientes cuestiones iniciales de investigación:

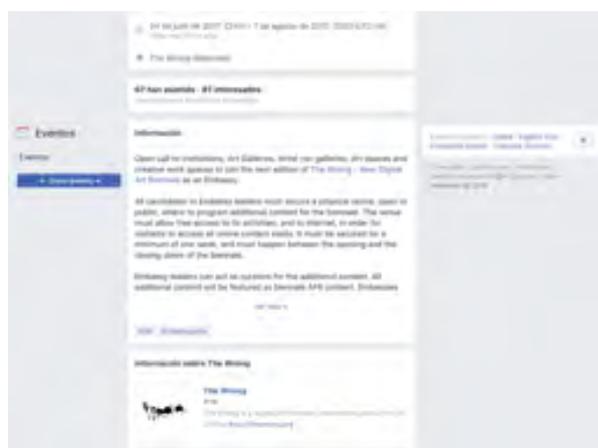
1. ¿De qué modo las iniciativas de exposición de arte en red son parte de las políticas culturales globalizadas o, por el contrario, suponen un desafío a los criterios aplicados por éstas en relación con las formas de selección, difusión y comercialización dentro del llamado “sistema del arte”?
2. ¿Qué diferencia las prácticas que se incluyen dentro de la categoría de net.art de las que lo hacen dentro de la más general de arte digital o arte de los nuevos medios?
3. ¿Entran las obras incluidas en las ferias y bienales en Internet y en concreto en *The Wrong* dentro de la categoría de net.art?
4. Si estas iniciativas de arte en red se postulan como más inclusivas que los métodos utilizados dentro del sistema del arte, ¿qué método de selección utilizan?
5. También nos proponemos observar estas producciones desde la perspectiva de género, valorando si las mujeres artistas/comisarias tiene una mayor representación en estos entornos de la que mantienen en los lugares de exposición estructurados.

¹ *Net Condition: Art and Global Media*, 2000. Peter Weibel and Timothy Druchrey (Eds.). catálogo de exposición.

Metodología

Nos hemos aproximado al tema utilizando una metodología descriptiva y empírica. La herramienta principal empleada, ha sido la entrevista semiestructurada online con su director David Quiles Guilló. Esta entrevista en profundidad realizada a distancia estuvo dividida en preguntas sobre determinados aspectos de la muestra: criterios de selección de comisarios, formas de financiación y sostenimiento económico, ámbitos diferenciales con las muestras de arte en el espacio físico, objetivos de este tipo de muestra. Si fuese posible seguir con este objeto de investigación y línea, querríamos ampliar este tipo de entrevistas a otros responsables de esta bienal en un futuro. Mientras tanto, se ha realizado un seguimiento de las redes sociales en las que la bienal hace sus *calls* a la participación de comisarios/as y líderes de las embajadas offline (en la terminología de *The Wrong*), para conocer sus criterios de admisión y participación. Se han analizado, además, los documentos que las webs de las diferentes ferias, galerías, museos y la propia bienal tienen a disposición de los usuarios en sus webs o espacios de prensa. La exploración documental en páginas de comisarios, blogs y artistas participantes ha servido para conocer cómo se realizaba la curaduría, cómo se elegían las obras y se organizaban las relaciones entre comisario y artistas.

Imagen 1. Captura de pantalla del Call for curators en la página de Facebook de The Wrong <https://screenshots.firefox.com/3dn3yrgBRKeybuO1/www.facebook.com>



Del mismo modo, una vez inaugurada la bienal, y a lo largo de un breve periodo de tiempo, se ha realizado la observación de algunos de sus pabellones y una exploración sistemática de las obras, fijándonos en qué tipo de propuesta disciplinar involucran y estableciendo una conclusión sobre su contexto dentro del net.art. Es decir, se intentaba concretar si se trataba de una obra propia del lo que en la literatura especialidad

se llama arte *postinternet* o, por el contrario, la web, su presentación y su software eran parte de la propia naturaleza de la obra, característica específica del net.art, como se ha podido concluir tras la revisión de una extensa bibliografía on y offline sobre el tema (literatura especializada, fuentes en Internet y artículos académicos), y que se desarrollará en los apartados teóricos. Por otro lado, se han cuantificado el número de mujeres y hombres comisarios y artistas, para comprobar la participación igualitaria en esta bienal. Esta última indagación cuantitativa, ha consistido en el análisis de las fuentes primarias que constituyen los propios *sites* de soporte de los pabellones de la bienal. También, a través de los artículos y entrevistas publicados en la red por los comisarios y el propio director de *The Wrong*. Estos materiales nos han permitido cuantificar los nombres de los y las artistas implicados.

En la página oficial de la bienal, actualmente se pueden consultar los datos de las tres ediciones a través de su *Press Room*, en la que se archivan artículos publicados en diferentes medios de comunicación que han recogido los datos que hemos utilizado en este artículo. También se pueden consultar algunas selecciones de embajadas y pabellones que, si bien ya no pueden visitarse en sus *sites* originales, no obstante permiten visualizar las obras en las webs de sus autores o de las galerías que los representan, y con las que participaron en la edición correspondiente. Dado que la bienal se cerró el 31 de Enero de 2018, antes de terminar este artículo, se procedió a la búsqueda de las piezas por sus títulos y por los nombres de los artistas en sus webs o blogs; lo cual también permitió acceder a alguna fuentes secundarias allí publicadas, como biografías, textos críticos procedentes de diferentes medios y, por supuesto, el visionado en detalle de las piezas concretas que habían formado parte de la exposición dentro del pabellón específico en el que participaron en la bienal. Igualmente, pudimos así contrastar y ampliar los datos de las instituciones públicas y privadas que participaron on line y off line.

Es destacable la buena organización y diseño de la web de la bienal *The Wrong*, durante y después de cerrarse la bienal. La accesibilidad, navegabilidad y el archivo pormenorizado de los datos, la selección de pabellones destacables por algunos comisarios o artistas representativos del medio; todo ello nos ha permitido desarrollar nuestro trabajo con facilidad. Si lo iniciamos con una orientación determinada por estas sugerencias, posteriormente nuestras indagaciones estuvieron guiadas por las cuestiones planteadas y la adquisición de los datos necesarios, todo ello con el doble objetivo de dar respuesta a las preguntas planteadas y encontrar un objeto de estudio de cara a futuras investigaciones.

Sobre las posibles diferencias entre Net.art y Arte Digital

Para comenzar nuestra investigación, hicimos un recorrido que nos permitiera seguir las historias o los relatos oficiales del arte de los nuevos medios. La idea era conseguir delimitar las categorías y la definición de esta forma de arte surgida cuando la tecnología comenzaba a despegar y a proporcionar acceso personal al uso del software a nivel casi internacional. Por supuesto esta oficialidad, como la hemos llamado, no lo era tanto. Vemos que como constatan algunos destacados artistas del medio, para los museos, galerías e instituciones públicas, el arte digital no termina de ser considerado como una producción por la que les interese apostar en igualdad de condiciones con otras producciones artísticas. Tampoco serán los teóricos o críticos más influyentes dentro del sistema del arte los que se encarguen de teorizar sobre esta nueva práctica artística, aunque en las últimas décadas han ido surgiendo figuras muy importantes que se han hecho cargo de ello. Ni las referencias de dichas producciones pueden buscarse con absoluta propiedad en las historias oficiales del arte, o no únicamente. Nos parecía que era una historia por contar en la que unos y unas pocas intrépidas habían dado los primeros pasos.

Las cuestiones tratadas por autores de referencia como Laura Baigorri, Christiane Paul, Alex Galloway, Jon Ippolito, Claire Bishop, Lev Manovich, Claudia Giannetti, Peter Weibel o José Luis Brea, entre otros y otras, en cuanto a cómo los museos o galerías tradicionales off line, se han enfrentado a las problemáticas derivadas de la inmaterialidad de las producciones digitales son, fundamentalmente, las referidas a la conservación, archivo y exposición. Otro tema que preocupa especialmente en el entorno del net.art es la cuestión de la "traducción" (Baigorri, 2013) de las obras a nuevos soportes, debida por ejemplo a la obsolescencia programada y la rápida caducidad de los soportes y sistemas de reproducción; o debido también a la aún más rápida evolución operada por la propia red. Una de las conclusiones que parece poder extraerse de estos autores es que las instituciones de arte contemporáneo, cuando se dejan ver por la red, no lo hacen como forma de relacionarse con las estéticas revolucionarias que este espacio viene generando desde los años 90 del siglo XX, sino que se sirve de Internet como forma de darse visibilidad comercial y hacer difusión de sus actividades, entre otros usos siempre bastante convencionales.

Con la idea de consensuar una definición de las prácticas desarrolladas dentro de los nuevos medios, nos encontramos con las categorías que definen lo que es net.art, tal como lo hacen Baigorri y Cilleruelo en su texto conjunto *net.art: Prácticas*

estéticas y políticas en la red, donde definen este arte medial del modo siguiente:

El término net.art, hace referencia a las obras de arte creadas para internet que explotan al máximo su potencial de comunicación e interacción con el usuario y su capacidad para crear contenidos a partir de estructuras complejas que enlazan imágenes, textos y sonidos (...) Se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explotar –y a veces traspasar– los límites éticos, políticos y tecnológicos de la red. (Baigorri y Cilleruelo, 2006. p. 11).

Anteriormente, los artistas pioneros del net art Natalie Bookchin y Alexei Shulgín (2013) definieron las prácticas, dentro de cuya órbita se sitúan ellos mismos, a través de un manifiesto titulado *Introducción al net.art* (1994-1999) en los términos que siguen (fragmento):

- a. net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet.
- b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.
- c. Internet como medio para la producción, publicación, consumo y crítica.

Otro enfoque lo encontramos en los ámbitos de actuación del net.art y sus modos de hacer, a los que Alex Galloway se acerca en su artículo crítico “The avant-garde never gives up” [“La vanguardia nunca se da por vencida”] (2010). Galloway, partiendo del concepto de net-art como táctica política, establece tres arenas donde los medios digitales despliegan su activismo. Estos escenarios serían: el activismo medial o net.art formal (artivismo), cuyos lugares de encuentro serían las llamadas zonas temporalmente autónomas [TAZ] de la red; las estéticas puramente tácticas, que tratarían de definir una estética nativa del ordenador y se alojan en webs site-specific; y el net.conceptualismo, que se reconoce porque el objeto artístico se ha disuelto en la red. La red y su propósito relacional son el objeto artístico.

El crítico y teórico del arte José Luis Brea, se acerca al tema partiendo del *e-show*, o “exposiciones online”, que considera el dispositivo privilegiado de difusión pública de net.art de las primeras épocas. Para el autor, el net.art ha seguido una trayectoria que va desde su práctica entendida como “investigación y generación formal y narrativa o de investigación motivada por desarrollo de piezas encaminadas al cambio social” (Brea, 2002, p:40), al net.art entendido como forma de arte en vías de ser fagocitado por la comercialización de la red. A partir de 1999, señala el autor, los debates entre activismo en la red y comercialización del net.art crecerán y ampliarán su alcance, dando lugar a intervenciones teóricas que permitirán definir y determinar sus ámbitos de acción; al tiempo que su purismo inicial

se ve desplazado por el desarrollo cada vez más rápido de los usos económicos de Internet. En *La era postmedia*, José Luis Brea presenta un análisis minucioso de la época incipiente y posterior del net.art, y señala algunas características del nuevo medio que le ayudarán a perfilar su definición. En este intento, se refiere precisamente a Broeckmann, director artístico desde 1998 de la feria Transmediale-International Media Art de Berlín, quien lo teorizó en términos de “presencia y participación”. No obstante, al margen de su definición exacta, para Brea, lo verdaderamente interesante del net.art debería verse en el potencial crítico que tiene dentro del *campo expandido* del concepto de práctica artística y cultural, y de los desafíos que plantea en la actualidad la redefinición global de los regímenes de representación, y no tanto en la especificidad de su definición. Y yendo a las cuestiones que trataremos también en este artículo, Brea alude a la confrontación que plantea el net.art entre los dispositivos de exposición pública y los dispositivos de presentación “no espacializados”, dilema que nos retrotrae de nuevo, dice el autor, a la cuestión planteada por Benjamin sobre el desplazamiento del interés expositivo en la percepción de la experiencia estética, hacia la experiencia de la recepción que suscitan y reduplican los nuevos medios, lo cual ha hecho que esta cuestión adquiera tanta importancia que confirma sin duda la afirmación benjaminiana inspirada en las posibilidades de la reproducción; y que en el caso del net.art y el arte de los nuevos medios se traduciría por las complejidades que añade además su inmaterialidad. Una cuestión que también ha sido vista por autores como Dietz, como una paradoja, al provenir muchos de los problemas de difusión y mantenimiento del net.art, por ejemplo, de la obsolescencia o el cambio vertiginoso de la materialidad de los soportes de la red y de sus usos.

Autoras y autores como Lev Manovich (2005), Christiane Paul (2007) o Dietz (2014), consiguen aislar ciertas categorías que singularizan y distancian estas prácticas de otras formas de arte, incluso genéricamente digital. En este sentido Christiane Paul recopila algunas de las más características elaboradas por estos autores, destacando entre otras: la capacidad de cálculo, el carácter computacional y el basarse en algoritmos. A estas tres categorías se añadirían las que suelen ser denominador común en muchas de ellas: proceso; basado en tiempo (en contraposición al basado en objetos, propio del arte no medial); generativo; personalizable; colaborativo; interactivo; participativo; entre otras.

No es por ello extraño, que muchos trabajos pioneros de net.art repliquen redes sociales o juegos de ordenador, pero generando políticas de reciprocidad e intercambio, y otras alternativas de relación entre usuario y máquina que incluyen la posibilidad de reconfiguración del sistema y un

compromiso que va más allá del puro entretenimiento, o de vivir una experiencia artística o estética.

Nos ayuda en su definición, tener en cuenta que el net.art cuestiona los modelos museísticos propuestos para el arte en red por los propios museos, o la pretensión de equiparar las exposiciones de net.art en la red con la aparición del llamado museo aumentado. No debemos olvidar que los net artistas se mueven por un espíritu anti institucional y anti mercantilista, por lo tanto, en muchos casos aspiran a la obra contextual y efímera. Como señala Baigorri, este tipo de iniciativas lo que hacen es tratar las producciones de net.art como objetos y no como lo que son: "acciones, procesos o estrategias de reflexión relacionadas con el acceso a la tecnología, los procesos de legitimación y el mercado del arte" (Baigorri, 2002).

En conclusión, definir lo que es el net.art es necesario porque a la larga cualquier intervención en la red podría ser considerada como net.art y es la razón que lleva a sus defensores a querer cerrar filas y acotar su definición de la forma más acertada posible. En este sentido es muy clarificadora la conversación mantenida entre Arcángel Constantini (Méjico), Brian MacKern (Uruguay), Belén Gache, Jorge Haro y Gustavo Romano (Argentina), publicada en Cuadernos del LIMbØ, en la primavera de 2003.

(...) Podríamos llegar a pensar que los primeros artistas net.art tenían cierta línea, ciertos conceptos, apuntaban a cierta dirección [...] Sí, una táctica [...] Una ideología [...] una estética [...] en todo caso, ese trabajo con la interfaz en JODI podría llevarte a una primera definición del net.art como un arte que trabaja autoreflexivamente sobre su propio lenguaje [...] me parece más apropiado hablar sobre todo de obras que ocurren dentro de Internet o que manejan elementos inherentes a Internet [...] Pero el problema es que, sin una terminología clara (...) aparece el nombre net.art por el uso del dispositivo y nada más. Y así queda como net.art cualquier cosa que se ponga en Internet (Constantino, MacKern, Gache, Haro y Romano, 2006, pp. 82-86).

Imagen 2. www.jodi.org



Fuente: Jodi (Joan Heemskerck and Dirk Paesmans), 1995.

Teniendo planteados la definición y los espacios de actuación del net.art, exponemos las posibles diferencias entre las prácticas que se inscriben bajo la etiqueta de "net.art" y aquellas otras que lo hacen de forma más indiferenciada bajo la más general de "arte digital", también denominado en diferentes contextos como web.art, o arte de los medios, entre otras acepciones. Como definición de arte digital, que se irá ampliando con otras aportaciones a lo largo del estudio, nos quedamos por ahora con la más reductiva dada por el director de la Bienal Internacional de Arte Digital *The Wrong*, David Quiles Guilló, el cual dice que: "son obras creadas y/o almacenadas en formatos digitales, o con influencia digital, o distribuidas vía medios digitales, o inspiradas en lo digital... yo lo llamo "arte digital", y con cada nueva edición, *The Wrong* ayuda de forma colectiva a delimitar el perímetro de esa denominación". Vemos como esta definición coincide en gran medida con la definición que dará Martín Prada del *post-internet art* o arte postinternet.

Imagen 3 RMB city



Autor: Cao Fei, 2008-2011 Fotograma de RMB City: Una planificación urbana a lo Second Life.

Así pues, si el net.art es el arte hecho para y sobre la red y cuyo desarrollo podría incluir, de ser necesario, la programación, desarrollo o modificación de herramientas específicas, tanto de software como de hardware (especialmente de éste último), el arte digital podría definirse como aquel que utiliza los nuevos medios como soporte para el desarrollo de trabajos artísticos que podrían inscribirse dentro de prácticas todavía dependientes de los procesos de creación tradicionales, más vinculados a la pintura o la escultura, a la fotografía y el video, por ejemplo, aunque desde una perspectiva experimental de desarrollo a partir de las herramientas que proporcionan los medios digitales, principalmente en el contexto del software; siendo posteriormente mostrados en internet. También se han utilizado otras denominaciones para estas otras tendencias

desde 2007 como la de *post-internet art*; término que, no obstante, como nos informa Martín Prada, se ha utilizado en la literatura sobre Internet desde el año 2001, aunque se atribuye con propiedad su uso referido al arte por primera vez en 2006 a la artista Marisa Olson, entendido el término como el uso de materiales encontrados en Internet o influenciada por la navegación y llevada por la influencia de la cultura en red. En cualquier caso, el término *post-internet* ha sufrido una deriva definitoria rica en aportaciones desde entonces hasta bien entrado el año 2014; como ilustra Martín Prada en su artículo "Sobre el arte post-internet" publicado en 2017, donde comenta una extensa bibliografía y hace referencia a encuentros simposios y exposiciones que tuvieron lugar a nivel global. El autor indaga en el desarrollo de este término y concluye que tal vez lo que realmente podría diferenciar a las prácticas artísticas englobadas bajo su influencia sería el hecho de no ser obras "de" Internet –como podemos considerar al net.art-, sino "acerca" o "sobre" Internet, en las que la red sería más una referencia que el hábitat natural de presentación de las mismas. Sin embargo también señala el autor las voces críticas con las confusiones a las que puede llevar el uso de este término. Una de las que destaca este autor, es aquella que advierte sobre el riesgo de llevar a pensar que el *post-internet art* es el desenlace de un posible desarrollo progresivo desde el net.art; lo cual podría inducir a creer que el net.art ha muerto, cosa que es totalmente incierta (Martín Prada, 2017. pp: 47-48).

Si los referentes del net.art pueden situarse en los movimientos más reactivos y conceptuales que surgieron en el período de las vanguardias y las neovanguardias del siglo XX, en los que los discursos subyacentes al funcionamiento de los lugares, a nivel político y social, son considerados como ineludibles para los creadores, y solo desde este aspecto; los referentes del arte digital podrían determinarse por los resultados de estas y otras prácticas coetáneas de dichos movimientos una vez fueron fagocitados por el sistema del arte y convertidos en objeto mercantilizable y patrón de estilos reproducibles. Es decir la faceta estética de estos últimos estaría por encima de la faceta conceptual o política, bien desde su origen o por la posterior entrada en el sistema del arte para su difusión y deleite estético. Aunque no solamente, también han existido siempre formas de arte, aparentemente menos combativas, que aspiran a crear bajo presupuestos experimentales, con el objetivo de pensar sobre los mismos materiales y el desarrollo de las nuevas herramientas y técnicas a su alcance; sin aspirar a un mensaje político o a influir en el cambio social; independientemente de que a la larga pudieran haber contribuido a ello.

También parecen equipararse, a la luz de las definiciones dadas por Martín Prada, el término de

Post-internet art con el término de *arte digital* expuesto en este artículo. Aunque sin dejar de considerar que el término aquí empleado resulta más genérico aún que el propuesto con gran precisión por este autor.

Pero, en realidad, nos parece que estas dos maneras de plantear la práctica artística, y de utilizar hoy los medios digitales, son el resultado de un gusto por los binarismos propio del pensamiento moderno occidental que hoy percibimos como reaccionario. Querer basar las actitudes frente al hecho artístico en dos posturas vistas como antagónicas que, sin embargo, han existido siempre en las artes visuales desde el inicio de la modernidad, parece pretender ocultar otras fórmulas de análisis en las que hubieran podido convivir una mayor diversidad de propuestas y visiones del mundo que nos habrían ofrecido un paisaje visual de la cultura contemporánea mucho más amplio y enriquecedor. Y al hablar así de estas posibles diferencias, no dejamos de sentir la pulsión de la evidencia de que cualquier artefacto tiene política (Winner, 1983), aunque reconociendo que no toda política está encaminada hacia los mismos objetivos. También que la exclusión o invisibilización de algún artefacto es una política como hecho en sí mismo que quiere imponer la hegemonía de una mirada determinada en detrimento e invisibilización de otras también existentes.

Precisamente, más allá de la consideración de las etiquetas, interesan las posibilidades de participación abiertas por la web 2.0, donde surgen "nuevas poéticas de conectividad", como las llama Martín Prada, que reflejan el uso de la red cada vez más habitual por parte de los artistas, o no artistas, generando aproximaciones entre el net.art y todas estas nuevas formas de hacer que consideran Internet como lugar de encuentro e indagación. Un espacio para la creación de nuevos discursos y narraciones relacionadas con la red entendida como espacio configurador de nuestra vida social y cultural, más allá de las transacciones económicas o de entretenimiento, actividades privilegiadas que hoy parecen querer colonizar este espacio.

Si hemos visto necesario definir el tipo de obras que se consideran net.art² por derecho propio y por su relación con la red y las formas y compromisos adoptados respecto a ella, también creemos útil saber cómo se definirían los espacios virtuales de presentación de dichas obras; así como, determinar si lo hacen en confrontación con los espacios estructurados de la galería y el museo físicos o, por el contrario, existen algunos consensos. La confrontación queda patente apenas nos

² <https://www.net-art.org/vademecum> En esta dirección se puede profundizar en el término y alcance del concepto de Net.Art. La web provee de un vademécum para no perderse en la jungla de definiciones. Especialmente dirigido a curadores, jurados, comisarios, coleccionistas, críticos de arte en red.

aventuramos en la literatura especializada en arte en red, la exposición online o las ferias de arte digital online. Uno de los gritos de guerra de los “expertos en bits”, como nos recuerdo Jon Ippolito es, de hecho, “el museo es historia”. Como señala el autor, la red desplaza la economía de la adquisición y la colección para imponer una economía de la reproducción y la distribución (Ippolito, 1998). Muchos autores coinciden en dibujar el escenario del museo o la galería online como lugares alejados de lo que debería ser un espacio que albergara el net.art. También coinciden al describir la trayectoria seguida por los pioneros sobre la oposición establecida en su relación con la galería y el museo de arte digital. Como señala Ippolito, esta actitud es heredera directa de los movimientos de las vanguardias históricas y de las neovanguardias de los 60 y frecuentemente, al igual que aquellos, han pecado de un celo de exclusividad que, a menudo, parece contradecir algunos de sus postulados más pretendidamente definitorios.

***The Wrong* como paradigma de bienal de arte online**

Parece prevalecer, al explorar los diferentes análisis de las actividades de exposición/presentación, tanto de net.art como de arte digital en general, que cada esfera de producción se sitúa más cómodamente en diferentes formatos de exposición en la red o fuera de ella. Así, podríamos afirmar que el net.art sigue procesos de presentación muy controlados por sus propios creadores y que más bien se desarrollan a través de encuentros o eventos localizados cuando tienen lugar en el espacio físico, donde se pueden compartir siguiendo los criterios de comunidad e interactividad física y virtual propias de la red en sí misma y con la red directamente, por eso a menudo encajan dentro del formato de la performance. Y, muy particularmente online, en *sites* en los que la interfaz forma parte de la propia obra y son la única plataforma de experimentación y visualización de los trabajos.

Parece, sin embargo, que el arte digital encuentra su lugar de exposición principalmente siendo diseminado por mediación de las interfaces de expansión del museo o la galería en red, e incluso off-line. Y, desde luego, a título individual, a través de las redes sociales, pero en su faceta profesional, el museo y la galería virtual parecen sus lugares naturales. Las formas de presentación que estos espacios estructurados tienen tradicionalmente se mantienen en la red, anteponiendo la cuestión de la venta de arte como objetivo prioritario. Así pues, lo que vemos en Internet es que la feria de arte online sería el modelo que acoge habitualmente a estas prácticas específicas. Aunque cabe señalar, que en la mayoría de los casos, los eventos de tipo feria o bienal de arte digital suelen ser, se sitúan dentro o

fuera de la red, iniciativas institucionales que encargan su gestión y dirección a artistas de reconocida trayectoria profesional en nuevos medios; o que ya han participado anteriormente en eventos en red organizados por iniciativa privada. Ejemplo de esto último lo constituye el *Padiglione Internet* en la Bienal de Venecia, que en el año 2009, coincidiendo con su 53ª edición, recurrió a Miltos Manetas, un artista histórico del net.art, que ha sido el fundador y el curador de las cinco ediciones posteriores hasta 2017.

La configuración del espacio de internet como un espacio permeable a los sistemas de exposición estructurados, se expresa -no solamente en las versiones expandidas y ampliadas de los museos y las galerías off-line-, sino también en iniciativas que tratan de aprovechar las cualidades de la web 2.0 para crear una nueva experiencia afín a las categorías y fórmulas de los nuevos medios. Estas iniciativas siguen en sus criterios las lógicas que ya funcionan en el espacio físico, y no son más que una proyección ampliada de los mismos. También se caracterizan por aprovechar las capacidades deterministas del entretenimiento empleadas en la llamada red social, como fórmula de captación y fidelización competitiva; ya que, como en el caso de la plataforma *s[edition]*³ (De Vicente, 2013), se postulan como espacios de venta de reproducciones, en la mayoría de los casos de productos que nunca se poseerán físicamente, a precios asequibles que fomentan un coleccionismo bastante desolador basado en la marca del artista.

Imagen 4. Página de la web VIP ART Fair, 2017.



Otro ejemplo es la feria de arte en red *VIP ART Fair*, que también se orienta a la venta online manteniendo los criterios espaciales y comerciales de las ferias y galerías off line tradicionales. En esta

³ Un nuevo modelo de venta de arte por internet a precios asequibles. El modelo de distribución que utiliza la plataforma se asemeja más a un videojuego que al utilizado por el sistema del arte, funcionando según una forma que aprovecha los formatos de las redes sociales como modelo de organización visual e interactivo. El modo de participación en la web consiste en una lista de correo privada.

plataforma, la venta es el objetivo y la razón de ser fundamental de la propuesta. No obstante, en sus correspondientes eventos de promoción utilizan expresiones como la de “experiencia artística”, tratando de equipararse con los viejos conceptos que temen abandonar, y despertar con ello en sus públicos el “pánico por lo digital” (Bishop, 2012).

Imagen 5. Página inicial de la web del pabellón de arte digital de la Bienal de Venecia



Como bienales, propiamente dichas, encontramos en primer lugar el *Padiglione Internet* de la Bienal de Venecia, que se inaugura en la edición de 2009 y tendrá continuidad en las siguientes; la *BiennaleOnline*⁴, lanzada por el crítico e historiador del arte belga Jan Huet en 2013, que, como aún puede leerse en la entrada de la web, es “una organización sin ánimo de lucro que promueve a los artistas jóvenes y emergentes”; un sitio web de acceso restringido previa solicitud de suscripción en la que se ofrece arte objetual en una interfaz online. Como cada nueva iniciativa, o no tan nueva, se anuncia como “la primera”, lo cual dio lugar en 2013 a que el artista digital Oliver Laric se presentara a la *BiennaleOnline* con una pieza titulada “An Incomplete Timeline of Online Exhibitions and Biennals” que no fue aceptada dado que su creador la configuró a propósito en un formato no asumible por la plataforma. Actualmente puede consultarse en la web de Rhizoma.

En España, en 2013, David Quiles Guilló lanza la *Bienal Internacional de Arte Digital The Wrong*. Quiles afirma que no se considera un especialista en arte digital. Se define más bien como especialista en hacer estructuras que contengan arte. Pero tiene muy claro cómo quiere que su propuesta de bienal se despliegue por la red, qué tono es el que interesa y concuerda con su propia percepción del arte digital y su propia práctica como artista digital. Considerada como la primera bienal online de sus características, este proyecto se lleva a cabo cada edición con la colaboración de artistas, curadores, líderes de embajadas y otras personas, instituciones

⁴ <http://www.biennaleonline.org/#work>

y organizaciones públicas y privadas. La bienal comenzó en el año 2013 y ha tenido hasta la fecha tres ediciones. Como vemos, *The Wrong* no se plantea como una feria al uso. El hecho de que se autodenomine “Bienal” puede ser interpretado como una forma de marcar distancias precisamente con el objetivo mercantil de las ferias de arte online, y aproximarse a eventos más consolidados como la Biennale de Venecia que no tienen la venta de obras como principal objetivo.

Imagen 6. Oliver Laric. Fragmento de la pieza “An incomplete timeline of online exhibitions and biennals” (2013), hoy archivada en la web Rhizome. <http://archive.rhizome.org/artbase/56398/timeline.html>



Imagen 7. Pabellón web de alojamiento de propuesta de comisariado para *The Wrong* durante la primera edición de la bienal en 2013.



The Wrong se estructura mediante pabellones en línea y embajadas localizadas físicamente en espacios, galerías e instituciones alrededor del planeta. La bienal sigue una temporalidad concreta con un principio y un fin, no pudiendo acceder a sus contenidos ni a sus soportes una vez finalizada la fecha del evento. La peculiaridad es que la bienal no restringe la entrada, es gratuita y accesible desde cualquier conexión a internet. Las embajadas contaban en la edición de 2015, por ejemplo, con treinta y cinco exposiciones offline en lugares muy distantes entre sí. Estas cifras se han visto aumentadas en la última edición de 2018, donde se ven reflejadas las propuestas de 112 comisarios.

Todos juntos reunían unas 7.000 obras de 1.531 artistas. En el contexto de la bienal, cada embajada o pabellón presenta una exposición con su propio *criterio curatorial*, su interfaz y su selección de obras que, en general, ofrecen un amplio espectro del panorama de la creación digital contemporánea: desde mundos virtuales, entornos 3D y obras generativas, manipulaciones fotográficas, poesía digital o pintura dinámica⁵.

La medida en que *The Wrong* representa un acontecimiento diferente en relación con los desplegados desde el sistema o la industria del arte (incluyendo el arte digital), queda patente. Su singularidad está demostrada por una forma de entender el proceso de gestión de la propia bienal y los modelos de comisariado y exposición que plantea, “al involucrar prácticas avanzadas de curaduría abierta, participación anidada y organización relacional (...) Lo importante de la Bienal *The Wrong* es que es de los pocos proyectos que consigue ser una verdadera net.bienal ya que trata sobre la red, cómo se relaciona con lo físico y cómo se refiere a proyectos inspirados en la Red Eterna de Fluxus que explora cómo creamos a través de las redes sociales y tecnológicas” (Litchy, 2016). También por un posicionamiento que tiene mucho que ver con una ideología no mercantilista, que le hace entroncar con los primeros net artistas.

Imagen 8. Mapa del alcance planetario de participación y ubicación de las Embajadas en la última edición de la Bienal Internacional de Arte Digital, *The Wrong*, 2017.



Aunque observamos en la última edición una cierta instigación externa en algunos medios donde se podían leer voces que preguntaban para cuándo comprar o vender arte desde *The Wrong*. También desde *The Wrong* se anuncia, en una entrevista dada por su director en la última edición, la creación de Tours o itinerarios por las embajadas situadas en espacios físicos, posiblemente vinculándolas al turismo cultural. Veremos el desarrollo que sigue la bienal en las próximas ediciones, los cambios que podrían acontecer si se cumplen las expectativas y proyectos anunciados en la última edición, donde se habla de dar más autonomía a los espacios off line a

la hora de decidir el concepto de exposición y, con ello, los modelos de selección de los artistas.

Conclusiones

Como conclusión, daremos respuesta a las preguntas planteadas al inicio del artículo. Así pues, a la pregunta de si las iniciativas de exposición de arte en red son parte de las políticas culturales globalizadas o, por el contrario, suponen un desafío a los criterios aplicados por éstas en relación con las formas de selección, difusión y comercialización dentro del llamado “sistema del arte”, vemos necesario dividir nuestra respuesta según que estas actuaciones las realicen galerías y museos con versiones en el espacio físico, de las actuaciones y puestas en red de ferias y bienales de arte desarrolladas desde la iniciativa pública y privada. De acuerdo con esta división, podemos decir que en una primera aproximación al estado de la cuestión cabe afirmar que las galerías y museos, en sus versiones expandidas en Internet, son sin duda reflejo de estas políticas. Esta afirmación viene determinada por las formas de las webs que albergan colecciones y exposiciones temporales en ambos casos y las formas de acceso disponibles. En cuanto a las razones de promoción con vistas a la venta o al incremento de visitas, toda la política visual y toda la tecnología desplegada en interfaces y diagramas que se desarrolla en estos sitios está orientada por estos mismos objetivos. Lo cual no excluye la facilidad de acceso y el alcance de un patrimonio que tal vez, de no ser por Internet, hace tiempo que habría perdido gran parte del interés que ha tenido para las generaciones anteriores. Por no hablar del esfuerzo desarrollado de trabajar el efecto llamada, a través de los perfiles en las redes sociales que tienen todas las instituciones de arte actualmente, de cara a difundir las actividades paralelas que podrían enriquecer el contexto de las obras, su lectura y el alcance de su difusión. Pero no todos los centros dan acceso tan amplio, es decir, que no implique necesariamente la asistencia al espacio físico donde tienen lugar. Muy pocas cuentan por ejemplo con lo que es una virtud aprovechable de la red como repositorio y acceso permanentemente abierto al saber generado desde dentro.

En cuanto a las diferencias entre net.art y las obras o prácticas artísticas englobadas bajo la etiqueta general de arte digital, *post-internet art* o arte de los nuevos medios, queda claro que tanto las formas como la intención, pero muy especialmente el uso del espacio virtual de Internet, es lo que marca la línea divisoria entre ambos modos de hacer arte. Lo que sin duda es cierto es que estas nuevas formas de arte digital, tratados inicialmente como artefactos estéticos, incluso desideologizados, no lo son. O no lo son de manera general, sino que encontramos una diversidad que requiere del

⁵ Información extraída de: <https://www.artelimito.com/2018/01/13/arte-digital-propio-espacio-the-wrong-biennale/>. Consultado el 24 de Abril de 2017.

análisis pormenorizado y la reflexión profunda a la luz de contextos teóricos y formales, pero también de consideraciones espaciales que no han tenido cabida en este artículo, pero que esperamos poder hacer en desarrollos posteriores de nuestra investigación.

La cuestión planteada sobre si las obras incluidas en las ferias y bienales en Internet, y en concreto en *The Wrong*, podrían inscribirse dentro de la categoría de net.art, podemos concluir que no estrictamente hablando. La tarea se ha presentado, no obstante, enorme. Entre otras razones, la más obvia, la de sus dimensiones, pues como decía Patrick Lichty, "*The Wrong* puede resultar tan difícil como sobrevivir al proyecto de Los Pasajes de Benjamin" (Lichty, 2016). Sin embargo, aunque en la primera edición de 2013 se puede afirmar que lo que más abundaba eran obras que podríamos catalogar como arte digital o *post.internet art*, en las de 2015 y 2018 vemos algunas piezas que podríamos inscribir en la categoría de net.art, más concretamente en la de activismo medial o net.art formal descrita por Galloway (2000). Sin embargo, las obras que encontramos en *The Wrong* no se podrían inscribir, hablando con rigor, dentro de la categoría de net.art según las definiciones más radicales vistas anteriormente. Porque precisamente el net.art no se dejaría incluir en el contexto de una feria, ni siquiera en el de una bienal. O no hasta la fecha. Y las razones no son solamente ideológicas, sino de operatividad, de contenido y alcance conceptual. No podemos olvidar su carácter táctico específico para cuyo despliegue, la red es vivida y utilizada como un campo de batalla. Y una feria o una bienal introducen una estructura, unas reglas y, en definitiva, un orden en la red y la difusión dentro de ella, frente a los que el net.art siempre se ha posicionado críticamente.

Otro motivo que se suma a lo dicho anteriormente, son los cambios operados por los usos en Internet. Entre ellos, la presencia progresivamente más invasora de las grandes corporaciones de comunicación e información, venta y distribución de todo tipo de objetos de ocio y entretenimiento, que han limitado el acceso libre y abierto, el tránsito indiscriminado por una red cada vez más bajo control y escrutinio orientado a conocer nuestros movimientos y deseos. Todo ello es un reto y un exceso de ruido con el que difícilmente pueden competir prácticas que con frecuencia se orientan críticamente hacia esos mismos usos y que, tradicionalmente, han dirigido sus incursiones en la red y las prácticas desarrolladas en ella a minorías con una alta inquietud crítica e intelectual, y que si han utilizado las lógicas del entretenimiento, lo han hecho como estrategia para potenciar la conciencia de los espectadores y el cambio social.

Sin embargo, en la última edición de la Bienal Internacional de Arte Digital *The Wrong*, hemos podido distinguir ciertas actuaciones que siguen criterios formales y de uso de la red que coinciden en gran medida con los utilizados en la época heroica del net.art. Así como algún ejemplo de utilizar la bienal para crear algún espacio provisional como repositorio y memoria de estas prácticas pioneras, lo cual nos parece importante en lo que a la difusión de la historia del net.art se refiere, dada la amplitud de la bienal y el enorme alcance a un público global. Aunque también podríamos argumentar que las maneras en la difusión y el afán abarcador que se observa en las fórmulas de difusión de *The Wrong* sí siguen las lógicas y el lenguaje más espectacular de los usos más comerciales de la red. La importancia dada precisamente al volumen de accesos, visitas, *likes*, etcétera, podríamos pensar que se ajustan a las lógicas mercantilistas de la red; pero quien puede resistirse a ellas si son a menudo la vía de una posible financiación, sobre todo cuando se trata de eventos surgidos de iniciativas individuales que a la vez se basan en criterios de organización que utiliza algo tan propio del comportamiento propiciado por Internet -y aprovechado siempre por los colectivos más críticos-, como son la colaboración y la inclusión de propuestas que difícilmente tendrían cabida en espacios estructurados situados especialmente en el espacio físico, pero también en Internet. No podemos dejar de observar que la exclusión sigue yendo de la mano con el propio sistema del arte, que es quien sigue jugando un papel crucial en los procesos de legitimación de las obras y de los artistas.

La llamada a la participación desde la gestora de la Bienal Internacional de Arte Digital *The Wrong* se lanza por redes sociales como Facebook o Twitter y suele seguir un modelo que podría bastar por sí solo para demostrar el grado de inclusión que su método representa en lo que a los comisarios, líderes y artistas participantes se refiere. Del mismo modo, Quiles ha diseñado un sistema, que denomina "Inclusión Radical Instantánea", mediante el cual el proceso de aceptación, como curador o artista, pretende ser lo más sencillo y rápido posible; aunque esto no quiere decir que todos los candidatos sean aceptados de forma incondicional. Preguntado al respecto, el director de la bienal nos responde que el primer factor, y el más importante para la selección de comisarios y líderes, es la voluntad de participar y querer comprometerse con lo que implica este cargo: hacer las funciones de un comisario, buscar quien diseñe y resuelva técnicamente el soporte online de la selección de artistas y sus obras, buscar financiación. Después entrarían lo que su director llama "otros factores secundarios de selección", que concreta en cuestiones como la propuesta conceptual del pabellón, la experiencia previa del aspirante a

comisario de pabellón o líder de embajada, el grupo de artistas que propone, la temática y la forma presentar la exposición.

También podemos concluir que *The Wrong* es un proyecto igualitario. Superando en muchos sentidos a la media de exposiciones online. De la diversidad planetaria del origen de artistas y ubicación física de las Embajadas, de los nombres, tanto femeninos como masculinos, en lenguas de todas las latitudes del planeta, deducimos también la más que evidente inclusión en cuestión de raza y de género de los artistas participantes. El número de artistas y curadoras mujeres es mucho mayor de lo que puede encontrarse en bienales tradicionales, algo que

denuncian todos los colectivos femeninos de artistas visuales, gestoras culturales y comisarias en España y fuera de ella. Siguiendo los datos que aparecen en los créditos de la página web principal de *The Wrong* hemos encontrado 47 curadoras mujeres de un total de 123 y 845 artistas de aproximadamente 1.700 participantes en todos los pabellones. También encontramos colectivos y denominaciones no identificables por el género de sus participantes, que podrían aumentar la estimación inicial de la participación femenina en el grupo de artistas.

Referencias

- Allara, P. (2014). *Geobodies: Female Activists Crossing Borders* // 2008. In: L. Bang L., (ed.). *Net Works*. Whitechapel Gallery.
- Baigorri, L. y Cilleruelo, L., (2004). *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*. Madrid: Brumaria.
- (2006). *Net-Art. Prácticas estéticas y políticas en la red*. Madrid: Brumaria y Universitat de Barcelona.
- Baigorri, L. (2008/2012). “Curaduría y net.art: optimización y cuestionamiento de criterios y estructuras”. En: G.M.L. Bellido (ed.), 2013. *Arte y museos del siglo XXI. Entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Barcelona: Editorial UOC, S.L.
- Bellido, G.M.L. (ed.) (2013). *Arte y museos del siglo XXI. Entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Bookchin, N. y Shulgin, A. (2013). Manifiesto introducción al net.art (1994-1999). *Colaboratorio*. <https://colaboratorioaim.com/2013/03/27/manifiesto>
- Brea, J.L. (2010). *Las tres Eras de la Imagen. Imagen-Materia, Film, E-Imagen*. Akal/Estudios Visuales.
- (2002) *La Era Postmedia. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. CASA, Centro de arte de Salamanca.
- Constantini, A, MacKern, B., Gache, B, Haro, J y Romano, G. (2006). “Internet y otras redes. Conversación entre los autores”. En: L. Baigorri y L. Cilleruelo. *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la red*. (pp81). Madrid: Brumaria.
- Dietz, S. (2014) “Collecting New-Media Art: Just Like Anything Else, Only Different”. In: B. Graham (Ed.), *New Collecting: Exhibiting and audiences after New media Art*. (pp. 57-72). New York: Routledge. <https://doi.org/10.1515/9781400849352.85>
- Galloway, A. (2010). “The avant-garde never gives up”. *Tactical Media Files*. <http://www.tacticalmediafiles.net/articles/3278/The-Avant-Garde-Never-GivesUp.jsessionid=C4B3BBD3EC46F1AB56F41F2406BCFC8D>.
- Giannetti, C. (ed.) (1995). *Media Culture*. Associació de Cultura Contemporània L’Angelot.
- (1998). *Ars telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Associació de Cultura Contemporània L’Angelot.
- De Vicente, J.L. (2013, 22 de noviembre). “Sedition Art o el sueño del microcoleccionismo digital”. *El Cultural*. <http://www.elcultural.com/revista/arte/Sedition-Art-o-el-sueno-del-microcoleccionismo-digital/33663>
- Lichty, P. (2016). “*The Wrong* Biennial: *The Wrong* Project that’s So Right – a metacritique”. *Furtherfield*. <https://www.furtherfield.org/the-wrong-biennial-the-wrong-project-thats-so-right-a-metacritique/>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Martín P., J. (2017). “Sobre el arte post-internet”, en Revista *Aureus*, num. 3, Universidad de Guanajuato. México.
- Message, K. (2006). *New Museums and the Making of Culture*. New York: Bloomsbury Academic.
- Paul, C. (2007). “The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media”. En O. Grau (ed.), *Media Art Histories*. Cambridge: The MIT Press.
- Rinehart, R. & Ippolito, J. (2014). *Re-collection: Art, New Media, and Social Memory*. MIT Press.
- Ippolito, J. (1998). “El museo del futuro: ¿Una contradicción en los términos?”. *Blog Gato que Fuma*. Disponible en <https://gatoquefuma.blogspot.com.es/2008/06/el-museo-del-futuro-una-contradiccin-en.html>
- (2006). “Can Museums Evolve As Fast As Their Assets?” *At the Edge of Art*. Disponible en: http://at-the-edge-of-art.com/can_museums_evolve.html
- Medina, C. (2018). “Progress: Art in an Age of Historical Ambivalence”. Disponible en www.powerstationofart.com. Consultado: 24/03/2017.
- Olson, M. (2013), *Arte PostInternet*, Mérida, Cocompress. Edición original (2013): “Post-Internet: Art after the Internet”, *Foam, International Photographic Magazine* (29), 59-63. Recuperado: 28/19/2018, disponible en <http://issuu.com/foam-magazine/docs/all/>
- Paul, C. (2012). The Mith of Inmateriality. Presenting new media art. *Technoetic Arts una Revista de Investigación Especulativa*, 10(2), 167-172. <https://pdfs.semanticscholar.org/45f6/c3e23f5ae0beae8961db5a67a1f6eb569baf.pdf>. Recuperado: 30/03/2017.
- Bishop, C. (2012). Digital divide: contemporary art and new media. *Artforum*, septiembre. <http://artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944&pagenum=0>. Consultado el 30/03/2017
- Broeckmann, A. (1998) “¿Estás en línea? Presencia y participación en el arte de la red”. [Traducción: Carolina Díaz Soto]. <http://aleph.eldiletante.com/show.php?id=016>. Consultado el 11/11/2018.

- Winner, L. (1983). "Do Artifacts Have Politics?". In. D. MacKenzie et al. (eds.), *The Social Shaping of Technology*, Philadelphia: Open University Press. <https://doi.org/10.1177/030631299029003004> . Consultado: 6/04/2017.
- Zafra, R. 1998. "Femenino.net.art: feminización de la cultura y red Internet". En *Mujeres en red*: <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1534>. Consultado el 12/04/2018.