



Prácticas artísticas de Internet*

Por: Kevin Beovides

ARTE "EN" INTERNET Y ARTE "DE" INTERNET

Se deben distinguir las Prácticas Artísticas de Internet de aquellas otras que usan la red de forma estrictamente utilitaria, aprovechando sus bondades para lograr visibilidad. Estas podrían ser reconocidas como prácticas artísticas "en" Internet. Siguiendo al teórico Alejandro Palma, se podría decir que: "para de ese modo indicar el uso de un sistema de información, no de un medio que ha determinado la construcción de su contenido"¹. Como ejemplos de prácticas artísticas "en" Internet se pueden citar las galerías y sitios personales de artistas. En estas páginas WEB el arte que se muestra ha sufrido un proceso de adaptación a las nuevas condiciones. O sea, es arte para ser visto fuera de la red y que ha llegado a la misma por medio de su digitalización. En este proceso, usualmente dichas obras pierden gran parte de sus cualidades artísticas y estéticas, se produce una transformación que puede ser valorada cualitativamente en sentido negativo (se cambian sus dimensiones, se ajusta el color, se disminuye la cantidad de píxeles por pulgada en el caso de la fotografía, etc.). Mientras tanto, es posible encontrar propuestas artísticas que sólo existen dentro de la red, que no han sido adaptadas a la misma, sino que por el contrario han surgido desde esta.

Así mismo, se encuentran marcadas diferencias entre las Prácticas Artísticas de Internet y el diseño de páginas WEB. De este último, aunque portador de valores estéticos indiscutibles, se puede afirmar que no pretende ser arte en ningún sentido. Su motivación fundamental es agradar al ojo, sin obligar a la reflexión a fin de producir criticidad cognitiva. Independientemente de la pericia, la originalidad o el gusto estético del diseñador, el objeto terminado persigue fines estrictamente publicitarios, comerciales... No es posible, por tanto, incluirlo dentro lo que se sustenta como Prácticas Artísticas de Internet.

Debemos también considerar el caso de los boletines digitales, las revistas y los blogs. Los boletines digitales son revistas que se envían a través de email. Usualmente sus editores son escritores, o artistas, que con algunos textos (cuentos, poemas o entrevistas) y fotos, elaboran un archivo (ya sea un .doc, .pdf o .ppt) que luego circulan entre su lista de contactos². El diseño de algunos de estos boletines es excelente, y el material recopilado de la mejor calidad. Pueden suplir la falta de publicaciones, y al ser

* Algunos fragmentos de este texto forman parte de la tesis de Maestría *Prácticas Artísticas de Internet*, con el cual el autor recibió en el año 2011 el título de Máster en Historia del Arte, en la Universidad de las Artes, La Habana.

¹ Palma Castro, Alejandro. "Revistas. Catálogo de la Poesía por Internet". Pág. 138.

² Ejemplos: Rockstalgiás, Qubit, y Korad, del reconocido escritor Raúl Aguiar.

extremadamente baratas de producir³, se convierten en una herramienta ideal para la promoción. Los boletines digitales contienen material que no fue creado para Internet, sino para los medios tradicionales: en el caso de los cuentos, para ser impresos en libros y revistas, las fotos, para ser expuestas en las galerías, etc.; y que sólo por necesidades pragmáticas, como el coste relativamente bajo de la factura y distribución de los mismos, y la promesa de reconocimiento y promoción, atraviesan velozmente, adjuntos a un email, por el ciberespacio. Estas particularidades aconsejan que los boletines digitales no deban ser considerados dentro de las Prácticas Artísticas de Internet.

Algunos boletines digitales tienen un sitio WEB asociado, de esta forma se convierten en revistas. Ejemplos de lo anterior serían: *La Caja de la China*, de Lien Carrazana, y *Desliz*⁴, de Lizabel M. Villares; ambos empezaron como boletines digitales y actualmente se han ramificado a la red. Debemos aclarar que esta no es necesariamente la génesis de las revistas, pues existe un gran número de éstas sin correlato en forma de boletín digital, o impreso. Por lo general, las revistas son sitios WEB donde se publican obras literarias, entrevistas y cualquier otro material que sus editores consideren de interés para la comunidad de internautas. Las revistas, al igual que los boletines digitales, contienen mucho material que no ha sido pensado para estar en la red. Sin embargo, la afirmación anterior no puede entenderse como absoluta. Ocurre a veces que el simple hecho de publicar en Internet pone a los autores frente a problemas que son ajenos al mundo editorial impreso. Por mencionar uno, el hecho de que la página WEB es infinita en su tamaño, a diferencia de la página impresa que siempre tiene dimensiones concretas. Esta característica, aparentemente nimia, es suficiente para que algunos autores se involucren en una edición más atrevida de los textos. A lo que se puede sumar el uso de otros elementos visuales, como la fotografía y las animaciones. Por otra parte, algunos editores y creadores, al ponerse en contacto con el medio, vislumbran el poder de los hipervínculos y los usan dentro de los textos. Además, se da el caso de que las revistas evolucionen a proyectos artísticos que se pueden considerar plenamente dentro de la noción de Prácticas Artísticas de Internet. Es el caso de la revista *Desliz*, que durante la X Biental propuso la obra colaborativa *Cuban Fake News*. En esta pieza se les pedía a los usuarios que escribieran noticias falsas sobre Cuba. Los textos se guardaban y luego podían ser revisadas por otros visitantes. Esta obra, que tuvo una notable efervescencia, puede ser incluida bajo la noción de Práctica Artística de Internet, porque donde único tiene sentido, y se da efectivamente, es en la red, y aprovecha el poder de la comunidad y la colaboración de los espectadores. De forma que se deben evitar las generalizaciones cuando se habla de las revistas, y analizarlas caso a caso.

Con respecto a los blogs la cuestión se hace más embarazosa. No sólo porque los diarios de Internet hacen un uso intensivo del medio, los hipervínculos y la comunidad, sino porque han sido creados y existen sólo en la red de redes. Excepcionalmente, en nuestro contexto, los blogs se descargan y circulan entre los interesados: "*Still, Cuba engages digital culture in myriad ways. The island's scarce material resources and limited internet access have led to a boom in the distribution of digital books, films, music and information via memory sticks. Much of this circulation of information remains offline, and even blogs circulate this way, downloaded and distributed on the street. Such asphalt networks are in many respects similar to those online, but they differ in a couple of ways: content moves from the blogs, distributed by their authors, towards potential "users," rather than vice versa. And the temporality is perhaps more "analog" than digital, insofar as analog is a signal for which the time varying feature is analogous to another time. In Cuba what happens online is translated into another temporality of the street*"⁵. Esto no debe considerarse más que un hecho circunstancial, que no cambia para nada la naturaleza estrictamente neo-medial de los blogs mismos. Rachel Price busca formas emergentes de literatura, asociadas a la Internet, entre los bloggers cubanos. Su empeño no parece quimérico, ya que, según Roberto Simanowski, "aproximadamente la mitad de sus autores [de blogs] se considera a sí mismo escritor"⁶. Hay una cantidad ingente de blogs cuyo contenido se puede enmarcar dentro del periodismo ciudadano, o que son simples diarios. Estos no deben ser considerados bajo la noción de Prácticas Artísticas de Internet. En primer lugar porque usualmente no tienen intención artística alguna, y cuando la tienen, su contenido entra dentro de los cánones de la literatura impresa. Por ejemplo, escribir un poema en el diario personal no es hacer arte de Internet. Tampoco exploran la herramienta, o sea, el programa WEB que se usa para escribir, más allá de su sentido comercial, de forma que no dinamitan ni el discurso

³ Es importante anotar que, aunque es cierto que se gasta poco dinero en estos proyectos, el tiempo que se emplea en los mismos es significativo.

⁴ Puede visitar el proyecto en: www.desliz.net.tc o www.proyectodesliz.blogspot.com.

⁵ Price, Rachel. "New Media's New Literature". Págs. 2-3.

⁶ Simanowski, Roberto. "Diarios web en Europa y América. La fama de lo banal, el panoptismo, los datos basura y la prostitución". Publicación digital.

de la red, ni su lógica comunicativa. Aunque la investigación no encontró ningún blog cubano que se pudiera considerar una pieza válida para las Prácticas Artísticas de Internet, no debe por esto excluirse la posibilidad de que exista. Es plausible imaginar modos creativos de usar un blog, y la flexibilidad de la herramienta misma permite las más inusuales manipulaciones. En otros países del continente se ha intentado producir novelas online, en sitios como twitter.com y blogspot.com. Por ejemplo, un diario ficticio, de un personaje igualmente imaginario, que sin embargo tiene y se comunica con sus amigos reales, a través de su sitio en blogspot.com, sería una obra a considerar. Este ejemplo, que puede parecer algo trivial, es traído aquí para apuntar que se debe estar atento a la emergencia de nuevas formas de literatura y de arte en la denominada blogósfera nacional. De forma que, al igual que con las revistas, no es posible continuar estableciendo falsas generalizaciones y se impone actualizar la mirada para atender a los casos puntuales.

Así, la noción de Práctica Artística de Internet, en su acepción más inmediata, o sea, entendida como idéntica al concepto de Net.Art, no es una fórmula que permita distinguir automáticamente la paja del grano, sino que obliga a que se tengan en cuenta las cualidades propias de las obras. Su utilidad principal estaría en la posibilidad de orientar la mirada, y desde ahí fue factible desplegar la investigación.

ALGUNOS PROYECTOS CUBANOS

El grupo de obras en que se centra la indagación está integrado por piezas fuertemente ligadas al desarrollo del Internet, ya que han surgido desde este medio. Una condición necesaria para la aparición y desarrollo de estas prácticas artísticas en nuestro país, serían entonces la existencia de la red de redes⁷. Se debe pues proceder a un recuento sobre la aparición de Internet en Cuba.

Según Omar Pérez Salomón, en el libro *Cuba: 125 años de telefonía*, este servicio empezó a comercializarse en el año 1996: "Con el comienzo de la digitalización de los territorios en la provincia (año 1996), surge una nueva etapa para los servicios de telefonía y su calidad, se comercializan entonces los servicios suplementarios, llamadas en espera, rellamado en ocupado, candado electrónico, despertador automático, conferencia tripartita, los servicios de correo electrónico y acceso a Internet se amplían rápidamente y el incremento en la confiabilidad de los mismos fue evidente. El 28 de noviembre de 1998 quedaba digitalizada la primera capital de provincia del país (Matanzas)"⁸. De este mismo texto se pueden extraer las fechas aproximadas en las que el servicio de Internet se empezó a brindar en el resto de las provincias.

A continuación se citan algunos datos de interés obtenidos de la mencionada fuente que, a forma de hitos cronológicos, muestran la organización de la infraestructura nacional para la red: En 1993 el Comité Ejecutivo del Consejo de Ministros, autorizó la formación de E.T.E.C.S.A. (Empresa de Telecomunicaciones de Cuba S.A.), y en 1994 se le otorga la concesión administrativa del servicio público de telecomunicaciones; de esta forma la empresa E.T.E.C.S.A. queda encargada de manejar el mencionado servicio en todo el territorio nacional. En febrero de 1995 queda oficialmente organizada, con toda su dimensión y fisonomía actual. A partir de mayo de 1997 recibe una fuerte inversión, cuando se aprueba el plan para la modernización y expansión de las telecomunicaciones. En ese mismo año se pone en funcionamiento una red de transmisión de datos, que permite dar soporte a la conexión a los ISP⁹. A partir de ese momento se empieza a comercializar el servicio de Internet y mensajería, que paulatinamente llega a las diferentes provincias: Pinar del Río y Holguín en el año 1999, Cienfuegos y Guantánamo en el 2000, Las Tunas e Isla de la Juventud en el 2001, etc.

El servicio que más rápidamente se popularizó fue el de correo electrónico, mientras que la navegación WEB debió esperar unos años más para ser asequible a un número considerable de usuarios cubanos. No debe sorprender entonces que algunas de las primeras obras le otorguen preferencia al email sobre el sitio WEB. En este sentido el primer esfuerzo es *Galería Postal*, del año 2003, en el que participaron profesores de la escuela San Alejandro y alumnos del Instituto Superior de Arte: Anyel Maidelín Calzadilla, Ángel Madruga, Pável Piteira, Carlos Wolf, Harold Rensoli, Alexis de la O, y Samuel Riera.

⁷ Aunque a lo anterior no se le puede objetar nada desde el punto de vista lógico, se puede suponer que, de haberse demorado mucho la introducción de Internet en Cuba, las obras se abrían producido de una u otra forma. Ya fuera a través de contactos con artistas extranjeros (encargados de "subirlas" a la red) o durante estancias en otros países. Esta afirmación resulta ahora especulativa, porque históricamente la red sí precedió a las obras. Ciertamente, la existencia de Internet en el resto del mundo habría posibilitado las obras, pero la variedad de proyectos cubanos que se ve en la actualidad hubiera sido imposible.

⁸ Pérez Salomón, Omar. "Cuba: 125 años de telefonía". Pág. 171.

⁹ Internet Service Providers, o proveedores de servicio de Internet.

Este proyecto se centraba en el envío periódico de obras a través del correo postal, como se declara en su manifiesto: "Galería Postal tiene como objetivo principal, la expansión de una actitud estética y comunicacional a través de un espacio alternativo: la correspondencia, medio que por varias décadas ha ofrecido una de las confrontaciones más deliciosas acerca del Arte, su valor y función." Sus integrantes, plenamente conscientes de las experiencias anteriores, están marcados por influencias como la red de correo postal de Ray Jonson y el neo-dadaísmo de Fluxus.

Galería Postal, además de los envíos periódicos a través de correo postal, también realizó una serie de intervenciones en galería y eventos públicos vinculados con el arte. Como ejemplo de estas intervenciones se puede mencionar la que tuvo lugar durante la VIII Bienal, en la Facultad de Artes y Letras de la Universidad de la Habana. Siguiendo las instrucciones de un cartel adjunto se pedía al espectador que votara con respecto a la pregunta: "Cuando se dice: El Arte con la Vida, ¿se siente usted implicado?" El receptor tenía la posibilidad de emitir un criterio, rasgando una boleta que ofrecía las siguientes posibilidades: sí, no, tal vez o indiferente. Esta punzante pregunta abordaba la validez del tema de la VIII Bienal y su impacto en el público joven.

Más relevantes para la investigación resultan los dos envíos digitales por email, que realizaron. El primero consiste en una animación en flash, que simula una terminal del sistema operativo donde se ejecutan un grupo de instrucciones, para finalizar en una ventana (también dibujada, no real) que reza "ya ves...esto es galería postal". La simulación, a medio camino entre la estética hacker y el engaño pueril, puede asustar al usuario desapercibido haciéndole creer que su máquina ha sido infectada por un virus. Impresión que desaparece pasados unos segundos, al aparecer la ventana con el citado texto. Este envío marca el primer intento de usar la red como medio artístico.

El segundo envío es quizás más críptico. El título del mismo es *Se Cuenta la Historia*. Una vez más, se trata de una animación flash. Después de una breve introducción, en la cual se muestra el nombre de la pieza, la pantalla queda dividida en dos espacios bien delimitados por paneles. A la derecha aparecen una serie de imágenes, que reflejan una caja de madera pintada de verde olivo, dentro de la cual hay un grupo de supuestos documentos históricos. En el panel de la izquierda, se puede leer el texto siguiente: "En esta ocasión "Galería Postal" tiene el gusto de presentar en subasta única una obra que trata acertadamente de redescubrir documentos y hechos acaecidos en determinados momentos del proceso revolucionario cubano. A través de la óptica de este grupo de creación y con ciertos presupuestos formales-conceptuales, parte de los elementos sacralizados e intocables que aun mueven la consciencia política de Cuba son puestos a su consideración. !!Hágase de otra forma la historia a partir de vuestra adquisición!! no sea tímido... compre ahora y participe de esa manera en el juego de la historia."

La combinación del objeto físico por un lado y el email, que pertenece al mundo virtual, por otro, es una de las características más interesantes de la pieza. Esta dualidad, devela que el vínculo con la práctica del mail art sigue presente. La evolución a partir de un proyecto de mail art, que se articula de manera natural para llegar a la red, dirige la mirada hacia los antecedentes correctos, y sugiere explorar la relación de las Prácticas Artísticas de Internet con la tradición de las vanguardias de las artes visuales. Un acápite más abajo se examina con profundidad esta relación.

Otro proyecto de email-art es el titulado *lametatronca.come*, de Lisbeth Flores y Jacinto Muñiz. Entre los años que van del 2004 al 2006 estos creadores realizaron una serie de envíos por email, con materiales tan variados como noticias sobre los ciclones, reflexiones sobre el arte, y obras propiamente. Este proyecto tiene dos aristas interesantes. Primero, es de vital importancia el hecho de que no tiene correlato físico alguno. Mientras *Galería Postal* proviene del mundo físico y del correo postal, *lametatronca.come* es absolutamente virtual. En este sentido es un nuevo momento en la articulación histórica. En una segunda dirección, este proyecto se muestra relevante por su estética. Los envíos que se realizaron eran páginas WEB, lo que les permitía a sus creadores un vasto ámbito para la experimentación visual. De todas las obras que cayeron bajo el escrutinio de la investigación, *lametatronca.come* es uno de los que más se acerca, en su despliegue visual, a las primeras obras de Net.Art en el ámbito internacional. Resulta evidente que el juego con el código fuente y el diseño de las páginas eran fundamentales para estos autores. Lisbeth Flores y Jacinto Muñiz se hicieron cargo conscientemente de develar el medio en el que estaban interviniendo, pues frente a cualquiera de sus emails la reacción del usuario y su interacción con la página son puestas a prueba.

A lo largo de los años Samuel Riera ha realizado una serie de envíos a través de email. Pero estos esfuerzos resultan esporádicos y puntuales; en consecuencia, de difícil articulación histórica. Un proyecto

más estructurado, de este mismo artista junto a Lisbeth Flores y Jacinto Muñiz, es *Marabuzal*, que tiene como una de sus aristas la creación de un boletín electrónico distribuido a través de email. Este tipo de publicaciones digitales no entran dentro del objeto de estudio de la investigación. Aunque *Marabuzal* tiene una galería que podría ser considerada email-art, no aporta nada nuevo al tema y por tanto no será abordada, pues como se dejó dicho más arriba en la introducción, esta indagación no pretende agotar el universo de las obras.

Similares razonamientos pueden aplicarse a la conocida *Galería I-MEIL* (proyecto del año 2007) de Lázaro Saavedra. Este artista, de prestigio indiscutible, ha popularizado en el medio académico, a través de emails, una serie de dibujos satíricos. La evolución del dibujo, del mundo real al virtual¹⁰, y el uso de la red sólo como medio de distribución, sin ir más allá dentro de la exploración del medio, es lo que aleja a la *Galería I-MEIL* del centro de la investigación. No hay ningún intento de develar el sentido de la lógica comunicativa de la red, de una forma-otra que no sea la simplemente utilitaria. Aunque el valor de esta galería sui géneris no es puesto en duda, el proceso esencial de la obra, que conduce del dibujo realizado a mano y luego digitalizado, para ser por último enviado a través de email, la sitúa en la periferia, aunque no la excluye totalmente, de la noción de Prácticas Artísticas de Internet.

Después de estos primeros proyectos, asociados al correo electrónico, surgen otro tipo de piezas que están directamente relacionadas con la WEB. A partir del año 2005 se diversifican los autores y obras, y aparecen las primeras exposiciones, virtuales y físicas, relacionadas con la Internet. En los centros de enseñanza como la Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro y La Universidad de las Artes, I.S.A., se gradúan varios estudiantes con tesis sobre el arte de Internet¹¹. Dentro de este florecimiento, llama poderosamente la atención el proyecto que se titula *Off line* (exposición virtual, <http://off-line.web1000.com>), se trata de una exposición curada por Lien Carrazana en el año 2006. Su proyección es franca: "Los artistas reunidos en este proyecto son de distintas generaciones, pero les une una preocupación común por experimentar y dialogar con las oportunidades que brindan la tecnología y el espacio de Internet"¹². Los artistas implicados fueron: Ernesto Leal, Lindomar Placencia, Fernando Rodríguez, Erik García, Rodolfo Peraza y Luis Gómez. Lo que hace de esta propuesta un intento original, es que es la primera exposición de Net.Art pensada especialmente para la WEB. Después de varias desventuras (algunas instituciones se negaron a brindar alojamiento al esfuerzo de estos artistas), en diciembre del año 2006, *Off Line* finalmente llegó a Internet¹³ en un espacio WEB gratuito. Debe anotarse que no todas las piezas que se incluyen son, hablando con propiedad, obras de Net.Art. Por el contrario, el espectro de las mismas va desde el video-arte, pasando por la animación, hasta el Net.Art. Con las limitaciones que la propia curadora reconoce, esta exposición es un eslabón imprescindible para comprender el proceso histórico en el que se articula el surgimiento, en nuestro país, de las Prácticas Artísticas de Internet.

Una de las limitaciones principales de *Off Line* es que se concibió como un proyecto cerrado. O sea, un vez recopiladas las obras y subidas a Internet, la propuesta había terminado; no se planeó ninguna otra acción, el espacio no fue reutilizado, y el sitio era completamente estático. Los propios artistas participantes no sabían dónde se encontraba el sitio en la red, y tampoco tenían acceso al mismo. Apuntando a subsanar estas limitaciones, surge a principios del 2007 un proyecto titulado *El Diletante Digital*¹⁴. Su génesis se puede rastrear a un sitio de literatura hipertextual llamado *Esquina 13*, que estaba activo en la red desde el 2005. Este primer sitio contenía revistas digitales, material original de varios artistas y escritores¹⁵, y perseguía la creación de nuevas formas literarias emergentes, que aprovecharan la hipertextualidad, la multimedia, etc. Pero no es hasta el curso 2006-2007 que, buscando crear un espacio de expresión artística, no sujeto a las instituciones y estrictamente virtual, se reestructura como un proyecto diferente y asume el nombre de *El Diletante Digital*. Sus fundadores fueron: Carlos P. Varens, José Estuardo, Yamiel Suárez, y quien escribe Kevin Beovides. Desde el inicio se trató de un proyecto interdisciplinar; basta notar la formación de sus integrantes para comprobarlo: en la lista anterior, los dos primeros provienen de las artes visuales; el segundo, de la música; y el último, de la literatura.

¹⁰ Usualmente, la consecuencia de esta adaptación de una obra, de un medio a otro, causa el empobrecimiento estético de la misma. Pero en este caso, la transformación de lo real a lo virtual no resulta un factor importante, ya que los dibujos son de factura muy ingenua. Las ideas que expresan, en cambio, están marcadas por una evidente agudeza.

¹¹ En la Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro, se puede consultar la tesis de Diana Padrón. En la Universidad de las Artes de Cuba, I.S.A., se deben explorar las de Nelson Mulet, Carlos P. Varens, Yusnier Mentado, y Maikel L. Pimentel.

¹² Tomado del statement curatorial de *Off Line*.

¹³ En la dirección: <http://off-line.web1000.com/>. Actualmente el sitio ha sido borrado. Se conserva una copia (desgraciadamente mutilada por interrupciones en la conexión) que fue descargada en febrero del año 2008.

¹⁴ Las direcciones WEB de *El Diletante Digital* son: <http://www.eldiletante.com> y <http://www.eldiletantedigital.com>.

¹⁵ Entre los artistas visuales se puede citar a Harold López, Nelson Mulet, Carlos Varens. Entre los escritores tenemos a Raúl Flores, Kevin Beovides. El caso de Duchi Man es especial, porque fungía en los dos roles.

Durante los últimos cuatro años el sitio ha intentado brindar un espacio virtual para la creación conjunta, a los artistas cubanos, o extranjeros residentes en Cuba. Actualmente incluye las obras de más de una docena de creadores, y a menudo la autoría de las piezas es compartida. *El Dileante Digital*, también tuvo siempre vocación pedagógica, ya que se desarrollaba en la Universidad de las Artes de Cuba I.S.A., y tres de sus fundadores estaban vinculados a dicha institución (en la lista anterior, los dos primeros eran alumnos y el último, profesor). Por eso, se ha nutrido permanentemente de alumnos de la mencionada institución, y se pueden ver en su páginas muestras del más emergente arte de nuestro país.

A lo largo de este epígrafe se han descrito una serie de esfuerzos creativos que conducen desde los primeros intentos de hacer arte en la red, hasta la formación de exposiciones y proyectos ya plenamente conscientes de los horizontes que se inauguran con la aparición de Internet. Si bien el análisis se hace atendiendo a determinados hitos, y el proceso histórico tiene un entramado mucho más complejo, se devela la lógica que subyace, que guía al investigador desde las primeras obras que usan el correo electrónico, hasta las más recientes creaciones de sitios WEB y proyectos virtuales. La progresiva complejidad de los proyectos, su gradual abandono del respaldo físico por el virtual, y finalmente, la paulatina apropiación y conceptualización de las ideas asociadas al arte de Internet, dan fe de la existencia de la mencionada lógica en este proceso histórico.

A modo de conclusión parcial se presentan algunas ideas que sirven para caracterizar las obras de Net.Art que se realizan en Cuba. Estas afirmaciones no deben ser asumidas como absolutas o universales dentro de nuestro contexto, por el contrario, hay mucho de relativo en ellas y por tal razón se habla de aproximaciones. Se trata tan sólo de algunas reflexiones que parecerían ser irradiadas por las propias obras.

Los creadores cubanos que se acercan a las Prácticas Artísticas de Internet tienen, sin dudas, una visión peculiar sobre el medio. En voz de Lien Carrazana: "otro componente irónico es el hecho de que los propios artistas de Off line se ven prácticamente imposibilitados a acceder a Internet. Siendo su visión muy distinta con respecto otros artistas de este campo artístico en el mundo. Quizá ahí esté una de las más interesantes aristas de este proyecto."¹⁶ En primer lugar por el acceso restringido que se tiene al medio, y fundamentalmente a través de las instituciones: "Media theorist Cristina Venegas cites Cuba's Oficina Nacional de Estadística's finding that in 2009 about one and half million researchers, professionals, and artists were official Internet users. Other figures put Cuban home access at less than 8 percent of the population, access that furthermore requires security clearance. Most people gain what limited access they have through work, hotels, hospitals, and a black market of passwords for more direct accounts." En realidad estas cifras resultan inconstantes, variables, y obviamente se verán modificadas con los años y la penetración del propio medio en el país. No obstante, debe considerarse que Lien Carrazana apunta al hecho, y es esta una importante conclusión, de que los artistas cubanos carecen de los referentes visuales imprescindibles. En esto hay excepciones, pero la mayoría no han estado expuestos a las obras de los creadores extranjeros sino de manera muy puntual, y por tanto conocen el Net.Art de manera estrictamente teórica.

Además de los referentes visuales, les falta la experiencia anterior de lo que era la Internet. O sea, los cubanos llegaron a la red con la WEB 2.0, y eso cambia la experiencia que tienen con respecto a la red. Nunca han explorado la red en modo texto, y desconocen la necesidad del arte ASCII, la visualidad hacker de una consola de texto, etc. Llegados a la red con las comunidades creadas ya (facebook, yahoo, hi5, youtube, etc.) no saben lo que es una comunidad autónoma verdadera, y experimentos como nettime les son completamente ajenos. Estas razones explican por qué la visualidad que tienen las piezas de Net.Art cubanas es a veces un poco relamida, o en ocasiones demasiado sofisticada. La imagen de las piezas refleja la imagen que del medio tienen los creadores, y esa es la imagen comercial y reluciente que proyecta la red en la actualidad, una vez que las grandes compañías realizaron fuertes inversiones en diseño y programación. Por otra parte, y en esto también muchas excepciones, se tiende a crear las piezas de Net.Art desde la producción, dejándole el trabajo de la programación a un técnico especializado. El hecho de que el Net.Art consistiera, precisamente, en el juego con el código fuente, es

¹⁶ Tomado del statement curatorial de Off Line.

algo que escapa tanto a críticos como a artistas. No hay nada tan lejos del verdadero espíritu de experimentación del Net.Art, como esa mirada fría de hombre de negocios que se impuso finalmente a la red.

RELACIÓN CON LA TRADICIÓN DE LAS ARTES VISUALES

El proyecto *Galería Postal* y sus dos envíos por email, plantean el problema de los antecedentes de estas prácticas, o sea, de la forma en que se relacionan con determinada tradición de las artes visuales y la forma en que se articulan a partir de esa tradición. Según afirma José Luis Brea: "Lo que estamos defendiendo es que este territorio descrito así, bajo una definición restrictiva de lo que sería el "media-art", recogería la herencia no resuelta, pero tampoco desactivada, de los momentos más radicales de la tradición vanguardista del arte contemporáneo. Y, al mismo tiempo, que la tarea de abordar su realización histórica en la época actual define el encargo más radical que una práctica comunicativa contemporánea puede abordar. Por ende, que ella constituye la genealogía más noble y crítica que las nuevas prácticas pueden hacer suya, constituyendo su más crucial y apasionante desafío."¹⁷ Es importante insistir en que las Prácticas Artísticas de Internet no han irrumpido sin precedentes en el universo de la cultura. Por el contrario, tiene profundas raíces tanto estéticas como conceptuales que se extienden a través de todo el siglo pasado. Al respecto, Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo, en su libro *Net.Art. Prácticas Estéticas y Políticas en la Red*, afirman: "El Net.art representa la continuidad de una concepción del arte ya planteada en las vanguardias de la segunda mitad del siglo XX y en otras formas de arte tecnológico (videoarte), pero también ofrece una serie de innovaciones y específicas aportaciones al arte"¹⁸.

Sus antecedentes pueden rastrearse hasta Marcel Duchamp, que en 1916 envía una serie de tarjetas postales a sus vecinos de Arensbourgs en el proyecto conocido como *Rendez-vous of 6 February, 1916*. Pero es en la década del sesenta cuando se encuentra un precedente inmediato, a saber, el mail art. Se considera Ray Johnson como el creador de este movimiento. A mediados de la década de los sesenta establece la New York Correspondence School, y a partir de entonces se esfuerza por crear una red postal a nivel universal que conecta a los miembros y a través de la cual se envían obras unos a otros. También organiza los "Nothing", encuentros que constituyen una contrapropuesta a los "Happenings". Aunque el mail art pretende permanecer alejado de los circuitos convencionales del arte, ya a principios de la década del 70 el Whitney Museum programó una exposición de arte por correspondencia. En la década de los 80, la práctica del mail art tuvo cierta institucionalización, con la organización de exposiciones en galerías y museos. Por ejemplo, la sección de arte postal durante la XVI Bienal de San Pablo, en 1981. Es este un destino que las Prácticas Artísticas de Internet tendrán que revivir en primera persona.

El uso de recursos como los ready mades, el collage, las apropiaciones, el uso provocador de la ironía, el sentido conceptual de las obras, la participación activa del público, y otras estrategias ampliamente usadas por los creadores de las vanguardias y luego por los postmodernos, han sido reactualizadas en el contexto de la red. En general, constituyen conexiones o vasos comunicantes, que vinculan a las Prácticas Artísticas de Internet con todo el arte del siglo XX. A continuación se ponen como ejemplos una serie de obras de artistas cubanos, que se presentan a fin de ilustrar tales vínculos.

El uso de la ironía como recurso artístico se puede apreciar en obras como *E.P.B.* (Empresa Productora de Bienestar, del año 2007), de Carlos P. Varens, y *Cubaexterior* (2009) de Iskra Ravelo. Ambas obras constituyen sendos sitios WEB con diseño comercial, con lo que pretenden reproducir la interface¹⁹ profesional que otras instituciones proyectan en la red, así como los mecanismos usuales de interacción de éstos, aprovechando que: "Internet permite también a algunos artistas producir entornos en red que imitan de forma convincente la estética y retórica de las grandes multinacionales, así como sus logotipos, nombres registrados y eslóganes."²⁰ Pero estas fingidas instituciones persiguen objetivos completamente inusuales, pues *la E.P.B.* persigue producir felicidad en el cliente, y *Cubaexterior* vende utópicos pasajes a la luna. El engaño perpetrado persigue el efecto opuesto, o sea, desenmascarar otras entidades que abusan de estos recursos con fines menos nobles que la felicidad y viajes turísticos al espacio exterior. Ironizar con respecto al lugar y misión que guarda una institución comercial en relación con la sociedad, y la forma en que construyen su propia imagen (opuesta a su verdadera esencia) es ya un recurso aceptado dentro de la producción artística nacional.

¹⁷ Brea, José Luis. "La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales". Pág. 16.

¹⁸ Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes. "Net.Art. Prácticas Estéticas y Políticas en la Red". Pág. 12

¹⁹ La traducción del término es: interfase.

²⁰ Tribe, Mark y Jana, Reena. "Arte y Nuevas Tecnologías". Pág. 16.

Moviéndonos alrededor del uso de la cultura popular y comercial, pero haciendo énfasis en el collage (otra de las estrategias a que acude el Net.Art), se puede traer a colación la obra *Rusty Scope: Tetrahedro multidimensional*, de Frency. En esta pieza se mezclan textos de su propia autoría con música de N.I.N. trabajada digitalmente, todo coordinado en una animación en flash bien lograda, que conduce al espectador al mundo íntimo de Frency cuando realiza crítica de arte. El uso y combinación de los textos (que resultan ilegibles) en forma plástica más que literaria, y el lugar primordial que ocupa la música, otra vez, usada como material plástico, crean el efecto del collage. Por otra parte esta obra hace uso de una de las herramientas más poderosas y comunes del mundo de la red, a saber: la apropiación, que llega a convertirse en un recurso tan cotidiano como "corta y pega". Según Mark Tribe y Reena Jana, en el volumen *Arte y Nuevas Tecnologías*: "...la apropiación es algo tan habitual que casi se da por supuesta. Las nuevas tecnología, como Internet y las redes de intercambio de archivos, permiten a los artistas un fácil acceso a imágenes, sonidos, textos y otros recursos. Esta hiperabundancia de materiales, combinada con la ubicua función <cortar/pegar> de los programas informáticos, ha contribuido a despejar la idea de que crear algo de la nada es mejor que tomarlo prestado."²¹ La apropiación constituye, pues, una de las operaciones más socorridas dentro de estas prácticas. En esto coinciden también las autoras Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo, que afirman: "...el elemento común a todos estos trabajos es la utilización del recurso de la apropiación... que alguno de los autores (!?) lleva al extremo del canibalismo. Apropiación de imágenes, de textos y de sonidos, de la más variada procedencia, de webs y de softwares ajenos, de logos corporativos, de estrategias comerciales, de formularios institucionales..., todos abordan la problemática del libre acceso a la información mientras arrasan con los derechos de la propiedad intelectual."²²

Se pueden citar dos obras que ilustran lo anterior, Museo de Bellas Artes (2008) de Carlos P. Varens, y *Tiempo Muerto*²³ (2009), de Lainier Díaz. La primera, consiste en una réplica casi exacta del sitio WEB del Museo Nacional de Bellas Artes. Los únicos cambios que ha sufrido, han sido para redirigirlo al artista en vez de al espectador, con la idea de explicarle al primero cuales son los pasos que debe seguir para que una de sus obras sea aceptada en dicha institución. Esta obra fue acompañada de un email, enviado a varios de los directivos del museo. El texto del correo electrónico es el siguiente:

"Por este medio les hacemos llegar estas sugerencias, que a nuestro juicio son necesarias para un mejor entendimiento entre esta institución y los productores simbólicos de nuestro contexto.

Después de haber visto las guías de servicios que ofrecen, hemos llegado a la conclusión de que estaba incompleta y nos hemos dado a la tarea de ayudarlos en esta labor. Dicho servicio está dado en hacer llegar a los productores simbólicos de nuestro patio cierta y determinada información sobre el recorrido que han de hacer para que su obra forme parte del patrimonio de dicha institución.

Revolucionariamente,

El Diletante Digital.

ps. Les adjuntamos el sitio web completo. Incluyendo un nuevo vínculo denominado "Al Artista", con los servicios antes mencionados."

En el caso de *Tiempo Muerto*, el artista se apropia de la película *Soy Cuba*, disminuye las dimensiones del cuadro del film y la ralentiza. Luego la inserta dentro de una página WEB diseñada por él mismo, y se produce entonces un efecto similar al de la descarga de un sitio de video cuando la conexión es muy lenta. En este tipo de manipulación se puede aun oír los ecos históricos de los ready mades de Marcel Duchamp. El uso de material ajeno y su recontextualización es, como antes se destacó, una de las prácticas más usuales dentro de Internet. Esto debe valorarse en toda su profundidad, porque muchos de estos recursos artísticos se transforman súbitamente en reflejos de las dinámicas de la red de redes. Esto es más que una coincidencia: intuitivamente, el artista aprovecha de la tradición plástica aquellas operaciones que se ajustan al nuevo medio. Es consciente de los mecanismos que rigen en las artes

²¹ Ibídem, pág. 12.

²² Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes. "Net.Art. Prácticas Estéticas y Políticas en la Red." Pág. 75.

²³ Una pieza cuyas dimensiones transforman en quimérico cualquier intento de "subirla" a Internet desde Cuba.

visuales y de su forma de hacer, y encuentra de manera natural, a veces sin percatarse de ello, aquellos que encajan dentro de las posibilidades del medio, y que son, efectivamente, usados por millones de usuarios.

Es usual que las piezas tengan mucho de *work in progress*. En este sentido, Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo afirman: "El net.art no sólo son objetos (páginas web) sino también procesos (acciones en la red). (...) Cada obra no es más que un rastro, una huella sometida tanto a la evolución del proceso artístico (el autor suele modificar periódicamente la obra), como a la erosión del entorno digital (cambio de URL)" ²⁴. Pero no sólo por la actualización de las obras estas deben considerarse en proceso, sino porque, a menudo, se dan en la colaboración, y sólo tiene sentido si alguien está interactuando y añadiendo contenido. La necesidad de la presencia activa del público es otra de las aristas heredadas por las Prácticas Artísticas de Internet de las vanguardias artísticas, y que ha sido transformada o adaptada a los mecanismos propios de la red de redes. Como afirman Mark Tribe y Reena Jana, en el texto antes citado: "El movimiento artístico de los nuevos medios prolonga la transición histórica y artística de la recepción pasiva de la obra a la participación activa del público, presente ya en los *happenings* de los años sesenta y setenta." ²⁵ Para ejemplificar esta idea, se cita la obra *Podríamos Volver a ser Bebés y Tirarnos las Fotos de Nuevo* (2009), de Ana Laura Tamburini. Esta pieza surge debido a la pérdida de los recuerdos de la autora en un incendio. Consiste en un agenda donde ella ha puesto las pocas fotos que ha conservado (hay varios años de los que no tiene ninguna) y se le pide al usuario que rellene los espacios vacíos con sus propias memorias, o sea, que reconstruya la vida de la autora a partir de sus propios recuerdos. La interactividad es la clave de este proceso, sin el usuario y su activa participación, se disipa de inmediato la intención que sobre la que descansa la obra. Cambiante y nunca terminada, la pieza tiene el aliento que emana de la colaboración. Se debe anotar que aunque estas cualidades no son, estrictamente hablando, exclusivas del medio, sí lo es la forma que adquieren, pues en su concreción se ajustan a los mecanismos de la Internet (similares en el caso de esta pieza a los de los blogs).

Una de las más evidentes deudas de las Prácticas Artísticas de Internet con la historia del arte del siglo XX es su relación con el arte conceptual. A juicio de José Luis Brea, no sólo comparte características como la inmaterialidad y deslocalización, sino que estas determinaciones le son esenciales: "Al respecto me gustaría apuntar dos cosas más: primera, que analizando de este modo la tradición del media art podemos entender que su aparición no es caprichosa ni -como tantas veces se pretende- puramente instrumental, como si el utilizar un cierto medio u otro fuera irrelevante o anecdótico. Por el contrario, cabe bajo esta perspectiva afirmar que el surgimiento del media-art sería inconcebible al margen de una tradición de cuestionamiento de la propia idea de obra de arte objetualmente condicionada." ²⁶ ¿Acaso la obra es el archivo localizable en un servidor de Internet? ¿O el código de la página? O, más probablemente, ¿ninguna de estas cosas, sino su fugaz aparición en la pantalla del ordenador? Por lo general, las Prácticas Artísticas de Internet se centran más en las ideas que en los objetos, siquiera cuando se entienden estos como objetos-virtuales. A menudo, no hay nada que ver, o nada que valga la pena "ver". Esto es lo que quiere decir Ana Urroz cuando afirma que el Net.Art carece de valores estéticos, o sea, a menudo carece por completo de atractivo visual. En el intento de subvertir el discurso del medio, incluso el diseño de la página se abandona. El juego con el código produce obras de visualidad completamente delirante, y básicamente incomprensible: la apreciación debe hacerse forzosamente desde el enclave del conceptualismo.

Ese es el caso de *Composición Extravisual o Ideario de un Pueblo Sado-Masoquista* (2009), de Ernesto Domecq Menéndez, que enfrenta al espectador a un texto que reza "DERECHOS HUMANOS" y a continuación, simplemente, una página en blanco. Para entender por completo la obra, es necesario percatarse de que la página no está realmente vacía, sino llena del carácter " " (espacio). Otra obra titulada *Oscuridad Subjetiva* (2008), de Kevin Beovides, pudiera ponerse como ejemplo. En esta pieza un texto de Karl Marx es recubierto por placas negras con una inscripción que reza: "Yo soy la oscuridad subjetiva". El espectador puede mover con el mouse ²⁷ estas placas, pero a los pocos segundos recuperan su lugar, convirtiendo todo intento de lectura en un ejercicio fútil. Esta obra habla de la interpretación y la imposibilidad de la misma en ocasiones.

²⁴ Ibídem, pág. 12

²⁵ Tribe, Mark y Jana, Reena. "Arte y Nuevas Tecnologías". Pág. 12.

²⁶ Brea, José Luis. "La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales". Pág. 15.

²⁷ Ratón.

En un intento por encontrar la genealogía de prácticas similares a las que nos ocupan, José Luis Brea no duda en rastrear el origen de estas al conceptualismo: "Tanto las aventuras del site-specificity como evidentemente las de la desmaterialización de objeto que despliegan las prácticas caracterizadas como arte conceptual en el sentido más amplio, por citar un par de ejemplos significativos de la tradición reciente, comparten este talante de negación de la institución arte. Hay una exploración de los límites de todo aquello que excede la misma capacidad del museo: ya por exceso de dimensión o especificidad de la ubicación (como en los earthworks y el land art), ya al contrario por el carácter radicalmente inmaterial de la obra (como en muchos de los trabajos del conceptualismo, cuya sutileza inmaterial los hizo durante mucho tiempo igualmente inabordables para la institución museística). Desde el punto de vista de lo que nos interesa aquí -es decir, proponer una genealogía verosímil para las nuevas prácticas que potencie lo más posible su inscripción en un territorio de herencias críticas- hay dos vertientes precisas de ambas "aventuras" -la de la especificidad de ubicación y la desmaterialización- que nos deben interesar particularmente."²⁸ Del texto emerge una idea que no se debe abandonar, pues es asociada constantemente a las más radicales de las vanguardias artísticas contemporáneas. Se trata de la autocrítica inmanente de los límites. Según el propio José Luis Brea: "La verdadera herramienta mediante la que se ha producido todo lo que llamamos arte en el siglo XX se llama: autocrítica inmanente. Sólo aquellos lenguajes, o dominios de producción significativa, en los que se procede a una exploración crítica de sus propios límites -contribuyen producciones que legítimamente debemos considerar "arte"."²⁹ Se puede afirmar que, desde las primeras vanguardias, el arte ha sentido una punción que le lleva a explorar los propios límites. Este intento de índole conceptual tiene como una de sus contrapartidas empíricas, la de poner a prueba a los museos y galerías. Siguiendo a José Luis Brea: "...y que su fin sería justamente el proceso de comercialización e institucionalización en que se halla incurso. Como quiera que sea, ese es un proceso largamente anunciado -y denunciado, y si bien la frontera se desplaza siempre, lo cierto es que las producciones del arte van cayendo una tras otra en el dominio de lo ya conocido, de lo ya aceptado y la convención que allí se instaura. Ello no debe en todo caso hacernos olvidar que esta historia se ha construido siempre desde el riesgo, la voluntad de ir más allá y la investigación en territorios libres, autónomos, en principio inasequibles a la institución arte y sus formas estabilizadas."³⁰ En otras palabras, la tradición más radical y cercana de las vanguardias se propone crear obras que escapen a la capacidad de adaptación de la Institución Arte.

Es desde estas consideraciones que se entienden las palabras de los fundadores de *El Diletante Digital*. En el manifiesto de este proyecto, leído durante la X Bienal de la Habana, se expresa: "Nos oponemos a la secularización de la cultura. Pretendemos crear un espacio para la comunicación y la creación que no esté regentado por ninguna institución. Un espacio donde los valores se impongan a través de argumentos, donde los ideales se manifiesten o sean rebatidos en el discurso, y no por medio de circulares. Pues creemos que el debate necesario para el desarrollo de las ideas no se puede dar a menos que hayan puntos de vistas opuestos. Aun cuando aceptamos la ayuda de las instituciones, nunca estaremos sujetos a ninguna."³¹ Lo que constituye otro ejemplo, proveniente de nuestro contexto nacional, de los vínculos entre las Prácticas Artísticas de Internet y la tradición de las vanguardias que durante este acápite se analizan.

Debe considerarse también otra arista de estas prácticas, aquella que atraviesa la posibilidad de crear un espacio público en la red. Como Mark Tribe, y Reena Jana, afirman: "Para muchos artistas de los nuevos medios, Internet no es solo un medio, sino también un foro en el que intervenir artísticamente, un espacio público de libre acceso, similar a las plazas y aceras de las ciudades, donde la gente conversa, negocia o simplemente pasea."³² Esta arista de las producciones relacionadas con las Prácticas Artísticas de Internet las pone en relación con precedentes como guerrilla-TV, en el sentido que ambos movimientos se proponen la producción activista del medio. Lo que permite a José Luis Brea aseverar lo siguiente: "Por lo que a la aventura del arte público se refiere, esa vertiente no es otra que la de producción de espacios de interacción comunicativa ciudadana, partiendo de la idea habermasiana de que lo público en las sociedades contemporáneas no está dado, sino al contrario sustraído, escamoteado: y que su construcción es, por tanto, "tarea". Bajo este punto de vista, no llamamos arte público a cualquier mamotreto que se instala en un entorno urbano -digamos, absorbiendo la lógica del monumento- sino a aquellas prácticas artísticas y culturales que precisamente se dan por misión la producción de un dominio público (...) una práctica no sería media-art por el solo hecho de estar producida "para" ser difundida a

²⁸ *Ibidem*, pág. 13.

²⁹ *Ibidem*, pág. 6.

³⁰ *Ibidem*, pág. 24.

³¹ Manifiesto de *El Diletante Digital*.

³² Tribe, Mark y Jana, Reena. "Arte y Nuevas Tecnologías". Pág. 17.

través de un canal digamos "mediático" -una revista, la radio, la televisión, etc.-. Sino que llamaríamos media-art exclusivamente a aquellas prácticas que más que producir objetos "para" un media dado, se dan a sí mismas por misión y objeto precisamente la "producción de un media" específico, autónomo, aquellas obras en que el objeto es, él mismo, el medio"³³ Pero hoy es insostenible la idea de que la Internet constituye una "zona temporalmente autónoma", y todas las utopías han quedado atrás. La ilusión de que Internet era un espacio ajeno al mercado o a las instituciones, que constituía uno de los ideales más sugerentes de los primeros tiempos del Net.Art, se evidencia en la actualidad precisamente como una ilusión. Se afirma que el poder ha logrado la hegemonía en Internet a través de mecanismos comerciales, pero se olvida que la red de redes siempre fue un espacio controlado y vigilado por el poder. Esto no resulta extraño cuando se considera que su génesis fue como proyecto militar. De forma que la efectividad objetiva de las obras es estrictamente simbólica. Por ejemplo, las obras de hackactivismo (que pueden vincularse a las acciones políticas de los dadaístas) tienen más resonancia en la prensa que en la realidad, y usualmente tienen como única consecuencia práctica un grupo de restricciones mayores, en cuanto a la seguridad, para el resto de los usuarios. Las repercusiones mediales de estas acciones esconden la verdad esencial de que la desproporción en la lucha es casi épica: de un lado un artista con su laptop³⁴, y del otro empresas enteras de seguridad informática. Lo anterior no debe entenderse como que carecen de sentido las prácticas que usan Internet como medio, sino que, para tener una visión sistémica del problema, deben acotarse los ideales de las mismas a las circunstancias reales. En otras palabras, aun cuando algunos de los proyectos de hacker art terminen siendo fracasos desde el punto de vista técnico, la capacidad de aglutinar a varios miles de usuarios-espectadores para realizar una acción en la red tiene un tremendo poder simbólico.

Para terminar esta reflexión sobre los vasos comunicantes que unen a las Prácticas Artísticas de Internet con la tradición de la plástica, puede citarse el texto de Alexei Shulguin y Natalie Bookchin, titulado *Introducción al Net.Art (1994-1999)*. Algunas de las características del Net.Art, según estos creadores, son las siguientes:

"1. Net.art de un vistazo

A. El modernismo definitivo

1. Definición

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.

2. 0% Compromiso

a. Manteniendo la independencia de las burocracias institucionales

b. Trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión.

c. Iniciando caminos al margen de valores anquilosados provenientes de un sistema teórico e ideológico estructurado.

d. T.A.Z (temporary autonomous zone) de finales de los 90: Anarquía y espontaneidad.

3. Práctica sobre Teoría

a. El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria.

³³ Brea, José Luis. "La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales". Pág. 13-15.

³⁴ Computadora personal portátil

b. Llevar más allá la crítica institucional: con lo cual un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación.

*c. La práctica muerte del autor*³⁵

No responde a la casualidad que afirmaciones como estas puedan hacerse también en relación con numerosos movimientos del arte vanguardista y postmoderno. Por el contrario, desde ese enclave era que los propios fundadores del Net.Art valoraban sus trabajos. La anterior no es una mirada inocente sobre la propia obra, sino estudiada y sistematizada. O sea, se puede aseverar que estas ideas estaban en la base de la creación, y eran rectoras para estos artistas.

Se cita a estos autores, además, porque en el mismo texto declaran la muerte del Net.Art:

"3. Lo que deberías saber

A. Estado actual

1. El net.art está emprendiendo transformaciones cada vez mayores debido al reconocimiento institucional y a su nuevo estatus.

2. De ese modo el net.art se está metamorfoseando en una nueva disciplina autónoma con todos sus complementos: teóricos, curadores, departamentos museísticos, especialistas y consejos de dirección.

B. Materialización y fallecimiento

1. Movimiento desde la impermanencia, la inmaterialidad y la inmediatez hasta la materialidad

a. La producción de objetos, su muestra en galerías.

*b. Archivo y preservación*³⁶

Debido a la creciente institucionalización del mismo y a la mercantilización de la Internet, estos autores sienten que el sentido original del Net.Art se ha perdido y como consecuencia lo declaran muerto. Ciertamente, la época de experimentación desenfrenada, del júbilo violento del que disfruta el forajido, ha terminado. Pero se siguen realizando obras y las Prácticas Artísticas de Internet no han desaparecido. En el contexto de Cuba, al menos, parecería que florece (aunque con 10 años de retardo) el interés por estas prácticas. Se debe reflexionar sobre el hecho de que hasta este momento se han citado sólo obras de artistas cubanos, casi todos ellos jóvenes (o menores de 35 años), y que se ha prescindido de un número, sino nutrido al menos considerable, de otros ejemplos. Se puede albergar pues, la esperanza, de que más que una moda se trate de una adquisición definitiva del arte cubano.

Kevin Beovides. Msc. en Historia del Arte, Universidad de las Artes, Cuba (2011). Se desempeñó como profesor de Estética y Arte, en la Universidad de las Artes (2004-2011). Fundador del proyecto El diletante digital <http://www.eldiletante.com>, en el curso 2006-2007.

³⁵ Bookchin, Natalie, y Shulgjin, Alexei. "Introducción al net.art (1994-1999)". <http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>

³⁶ *Ibidem.*