



Estética del flujo

(English version below)

Con cerca de 3.700 millones de usuarios, Internet va camino de convertirse realmente en una red global, formando parte, al

Pau Waelder

menos en los países del primer mundo, de la realidad cotidiana. Como espacio inmaterial constituido por un flujo constan-

Reflexión Reflections	Proyecto_art.es art.es_Project	Media Art	Cine Film	Entrevista Interview	Obra_y_Palabra Work_and_Word	Exposiciones Exhibitions	Bienales Biennals	¿Qué_pasa_en...? What's_going_on_in...?	Libros Books
--------------------------	-----------------------------------	-----------	--------------	-------------------------	---------------------------------	-----------------------------	----------------------	--	-----------------



te de datos que se incrementa exponencialmente, la red de redes es para muchos artistas actuales una fuente inagotable de información para crear obras en permanente transformación, que son un dinámico reflejo del espíritu de nuestro tiempo.

Con la popularización de la World Wide Web, a partir de 1993, diversos artistas (particularmente en la Europa del Este) ven en esta red telemática un medio de difusión de sus obras que podía trascender las barreras geográficas y las del arte. Se desarrollan propuestas artísticas que emplean los recursos de la Red (en principio, simples páginas web con textos y gráficos) como medio expresivo. El net.art, como es denominado por estos artistas pioneros (Vuk Cosic, Alexei Shulgin y Olia Lialina...), se define por la creación de una obra inmaterial y ubicua, ajena a las estructuras del mercado del arte. En *Introduction to net.art (1994-1999)*¹, Natalie Bookchin y Alexei Shulgin insisten en este último aspecto y anuncian la "muerte práctica del autor" y la "desintegración y mutación del artista, comisario, correspondiente, público, galería, teórico, coleccionista y museo". Se pensó, entonces, que este nuevo medio para la creación y difusión de obras de arte iba a derrumbar los muros del museo y la galería, pero se acomodó en sus sólidas estructuras y más bien es otro muro, el que separa al espectador de la obra, el que empezará a desvanecerse (o, al menos, a ser maleable).

Ya en estos primeros años se experimenta con la participación del público en la creación de la obra, como demuestran *The File Room* (1994), de Muntadas², un archivo de casos de censura creado como una instalación pero que en su versión online se abre a las contribuciones de los internautas; o *The World's First Collaborative Sentence* (1994), de Douglas Davis, pieza conceptual que consiste en una página web por la que discurre una frase infinita que puede continuar el usuario³.

La posibilidad de emplear la red como algo más que un canal de difusión y participación halla su mejor ejemplo en el programa *Carnivore* (2001) del colectivo Radical Software Group⁴. Inspirado en DCS1000, software creado por el FBI para espiar las comunicaciones en la red, *Carnivore* detecta los

paquetes de datos que circulan en Internet y permite, por medio de interfaces elaboradas por diversos artistas, interpretarlos de diversas formas. Así, el tráfico de información en la Red puede visualizarse como un gráfico en constante transformación, como en *amalgamatmosphere* (2001) de Joshua Davis⁵, o dirigir una flota de coches de radio control, como en *Police State* (2003)⁶, de Jonah Brucker-Cohen, quien ha desarrollado diversos proyectos que conectan el flujo de datos con la realidad física, entre los que destaca *Alerting infrastructure!* (2003)⁷, un martillo hidráulico que perfora la pared del edificio de una organización en función de las visitas que se realizan en su sitio web.

Con la llegada de la web 2.0 y los servicios de Google y otros, empieza una nueva relación entre el arte y la información. Experimentos conceptuales que se nutren de motores de búsqueda (como *Searching for the Truth*, Natalie Bookchin, 2000)⁸, que encuentran versiones más sofisticadas que por medio de las API (interfaz de programación de aplicaciones) de sitios web, permiten elaborar complejos "mashups" o combinaciones de datos obtenidos de mapas, archivos de fotos y sonidos, chats y un sin fin de datos, a menudo son invisibles al internauta. A diferencia de los datos recogidos por *Carnivore*, más abstractos, los obtenidos con estas herramientas dan lugar a obras que emplean información concreta (imágenes, textos) generada por los propios usuarios y que reflejan de manera creciente aspectos íntimos y personales de su vida. Internet es un medio por el que circulan no sólo datos numéricos, sino experiencias, recuerdos, testimonios, huellas de las personas que emplean esta red de máquinas.

En *L'Attente* (2007), Grégory Chatonsky⁹ muestra de forma poética este flujo de presencias espectrales que habitan la Red en busca de la posibilidad de elaborar lo que denomina una "ficción sin narración". La asociación de frases e imágenes, generada por el programa, lleva al espectador a buscar una trama que dé sentido a lo que está viendo. Por otra parte, en *The 5th Day* (2009), Carlo Zanni¹⁰ explora una forma de narración que se nutre sutilmente de los datos que genera el propio espectador al ver la obra en la web. Una serie de fotos muestran un viaje en taxi por Alejandría (Egipto), a la vez que establecen una comparación con aspectos del país de origen del espectador: los niveles de corrupción o de analfabetismo modifican elementos de cada instantánea, de manera que las imágenes de este lugar, lejano y exótico, se convierten en el reflejo de una realidad próxima.

Más allá de la pantalla, el flujo de datos se traduce en objetos, ya sean producto de dicho flujo u objetos animados por el tráfico de información en la Red. En el primer caso, cabe citar *Le registre* (2007), de Grégory Chatonsky¹¹, una serie de libros generados automáticamente a partir de textos de chats (véase art.es nº 30-31). En el segundo, un buen ejemplo es la instalación *Stock* (2009), de Moisés Mañas¹²: una serie de gabardinas que oscilan a cambios de valores en positivo de las cotizaciones de determinadas empresas. Como indica el artista, las gabardinas se agitan en un gesto que recuerda a los espasmos de una persona riéndose a carcajadas: los datos abstractos se traducen así en una actividad palpable que resulta comprensible al espectador. La obra conecta lo virtual con lo real y nos habla, no ya de un momento concreto, sino de un presente continuo.

Pau Waelder es crítico de arte y comisario independiente, especializado en arte digital. Ha publicado en diversos medios, entre los cuales Furtherfield, Artnodes, Leonardo, Vernissage TV y A mínima. Corresponsal de art.es en Baleares (España).



The Aesthetics of Flow

Pau Waelder

With more than 3.7 billion users, the Internet is on its way to becoming a truly global network, forming part of daily life, at least in the world's industrialized nations. As an immaterial space composed of a constant flow of data that's growing exponentially, for many contemporary artists the network of networks is an endless source of information for creating works in permanent transformation, which are dynamic reflections of the spirit of the times.

With the popularization of the World Wide Web after 1993, diverse artists (especially in Eastern Europe) have seen in this telemetric network a way of disseminating their work that is able to transcend geographic and artistic frontiers. They created artworks that used the resources of the Web (at first simple web pages with text and graphics) as a means of expression. Net.art, as it was called by these pioneering artists (Vuk Cosic, Alexei Shulgin and Olia Lialina...), is defined by the creation of an ubiquitous and immaterial work, detached from the structures of the art market. In *Introduction to net.art (1994-1999)*¹ Natalie Bookchin and Alexei Shulgin insist on the latter aspect and declare "the practical death of the author" and the "disintegration and mutation of artist, curator, pen-pal, audience, gallery, theorist, art collector, and museum." It was thought at the time that this new medium for the creation and dissemination of art would break down the walls of museums and galleries, but it settled into its immobile structures and instead it was another wall that began to dissolve (or at least to become more malleable): the one separating the viewer from the work.

Already in those first years, there were experiments involving the public's participation in the creation of pieces, as demons-

trated by Muntadas' *The File Room* (1994),² an archive of censored work produced as an installation but that in its online version is open to contributions by inter-nauts; or by *The World's First Collaborative Sentence* (1994), by Douglas Davis, a conceptual piece consisting of a web page in which an infinite phrase unfolds and which can be added to by viewers.³

The possibility of employing the Web as something more than a mode of diffusion and participation is best exemplified by the *Carnivore* program (2001) from the artist's collective Radical Software Group.⁴ Inspired by DCS1000, software created by the FBI for spying on Internet communications, *Carnivore* detects data packs circulating on the Net and by means of interfaces elaborated by diverse artists, allows them to be interpreted in various ways. So the Internet's information flow can be visualized as a constantly changing graphic, as in Joshua Davis' *amalgamatmosphere* (2001)⁵, or be used to direct a fleet of radio-controlled cars, as in *Police State*⁶ by Jonah Brucker-Cohen, who has developed diverse projects that connect the flow of data with physical reality, among which stands out *Alerting infrastructure!* (2003)⁷, a hydraulic hammer that perforates the wall of an organization's building according to the visits made to the website.

With the advent of Web 2.0, Google and other web-based services, a new relationship between art and information was inaugurated. Conceptual experiments fed by search engines (such as *Searching for the Truth*, Natalie Bookchin, 2000),⁸ which finds more sophisticated versions of websites than through APIs (Programming Applications Interface), permit the elaboration of *mashups* or combinations of data obtained from maps, photo and audio archives, chats and an endless flow of other data, which is often invisible to cyber-nauts. In contrast to the more abstract data gathered by *Carnivore*, those obtained by these tools give rise to works that employ specific information (images, texts) generated by the users themselves and which reflect intimate aspects



of their personal lives in an expanding manner. Internet is a medium through which not only numerical data flows, but experiences, memories, testimonies, and traces of the people who use this network of machines.

Grégory Chatonsky's *L'Attente* (2007)⁹ poetically portrays this flow of spectral presences inhabiting the Internet in search of possibilities for creating what are called "narrative-less fictions." The association of phrases and images generated by the program, leads the spectator to search for a plot that lends meaning to what she is seeing. Moreover, in *The 5th Day* (2009) Carlo Zanni¹⁰ explores a narrative form that draws subtlety from the data generated by the viewer when he looks at the piece on the Net. A series of photos portray a trip by taxi through Alexandria (Egypt), while producing a comparison with aspects of the viewer's own country: corruption levels or literacy rates modify elements of each picture, so that images of this exotic and remote place are transformed into a reflection of a reality close at hand.

Beyond the screen, the flow of data is translated into images, be they the product of this flow or objects modified by the

web's stream of information. In the first case, it's worth mentioning Grégory Chatonsky's *Le Registre* (2007),¹¹ a series of books generated automatically from chat texts (see art.es nº 30-31). In the second, a good example is Moisés Mañas' installation *Stock* (2009)¹², a series of overcoats that oscillate to positive changes in the stock prices of certain companies. As the artist explains, the overcoats sway in a way reminiscent of the spasms of a person roaring with laughter: the abstract data are thus translated into a palpable activity that viewers can understand. The piece links the virtual and the real and speaks to us not of any particular moment, but of a continuous present.

1. Natalie Bookchin y Alexei Shulgin. *Introduction to net.art (1994-1999)*, Subsol, http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/bookchintext.html
2. Antoni Muntadas. *The File Room*, National Coalition Against Censorship, <http://www.thefileroom.org/>
3. Douglas Davis. *The World's First Collaborative Sentence*, Whitney Artport Collection, <http://artport.whitney.org/collection/index.shtml>
4. Radical Software Group. *Carnivore*, RSG, <http://r-s-g.org/carnivore/about.php>
5. Joshua Davis, Branden Hall y Shapeshifter, *amalgamatmosphere*, Praystation, <http://ps3.praystation.com/pound/assets/2001/11-20-2001/index.html>
6. Jonah Brucker-Cohen, *Police State*, Coin-Operated, <http://www.mee.tcd.ie/~bruckerj/projects/policestate.html>
7. Jonah Brucker-Cohen, *Alerting infrastructure!*, Coin-Operated, <http://www.mee.tcd.ie/~bruckerj/projects/alertinginfrastructure.html>
8. Natalie Bookchin. *Searching for the Truth*, <http://bookchin.net/firstTruth/index.html>
9. Grégory Chatonsky, *L'Attente*, Incident, <http://incident.net/works/flussgeist/waiting/>
10. Carlo Zanni, *The 5th Day*, <http://www.the5thday.com/>
11. Grégory Chatonsky, *Le Registre*, Incident, <http://www.incident.net/users/grégory/chatonsky/works/theRegister/index.html>
12. Moisés Mañas, *Stock*, Hibble, <http://www.hibble.org/stock/index.html>

Pau Waelder is an art critic and independent curator, specializing in digital art. He writes for diverse media, including Furtherfield, Artnodes, Leonardo, Vernissage TV and A minima. He is correspondent for art.es in Balears (Spain).