

IV. El concepte de Net.art

Fins fa poc, quan es parlava d'art a Internet hom pensava en el conjunt de còpies d'obres d'art digitalitzades que eren accessibles des de diferents directoris, índex temàtics o portals¹. Els cercadors més habituals d'Internet (Yahoo, Altavista, Google...) oferien, com a resultat de la cerca sobre net.art o sobre art digital, catàlegs d'art tradicional, exposicions virtuals de grans museus, obres d'artistes que escanejaven els seus quadres per a donar-se a conèixer. Més tard, aquesta cerca ens ofería, també, l'obra d'artistes que feien servir l'ordinador i diversos llenguatges de programació, per a realitzar les seves obres, o bé tot un seguit d'imatges i animacions creades o tractades amb programes com ara Director, Photoshop o Flash.

D'entrada, doncs, ens cal diferenciar l'art que està a Internet, però que la xarxa no és imprescindible per a la seva existència, de l'art creat *en, de* i per a la xarxa. "L'art a la Xarxa no és altra cosa que la documentació d'art que no ha estat creat a la Xarxa, (...) i que, en termes de contingut, no estableix cap relació amb la Xarxa. (...) L'art *en* xarxa [net.art] funciona només a la Xarxa i té la Xarxa o el 'netmyth' com a tema (...). Un grup o una persona dissenya un sistema que pot ser expès per altres persones (...) els projectes de net.art sense la participació de persones externes són potser conceptes interessants, però no prenen la posició de creació col·lectiva a la Xarxa".² L'art *de* xarxa, en canvi, neix fruit de la suma de la telemàtica, la informàtica i l'art. El Net.art inclou, doncs, qualsevol manifestació artística desenvolupada en una xarxa de telecomunicació d'ordinadors.

Distingirem, doncs, per una banda, "art a la xarxa" (*art on the net*), que és l'art concebut en un altre mitjà (pintura, escultura, disseny, grafisme...) o bé que està a la xarxa per un mer procés de digitalització i que la xarxa li serveix únicament com a mitjà de difusió o exhibició. L'art a la xarxa es situaria dins la dialèctica potència/real de Lévy. Les galeries virtuals són realitzacions, és a dir, meres visualitzacions d'art

¹ Es recullen aquí algunes de les adreces més interessants pel que fa a recursos d'art:

Web Museum. <http://www.ibiblio.org/wm/paint/>

Pintura. Mantingut per Carol Gerten-Jackson. <http://sunsite.dk/cgfa/>

Artonline. <http://www.artonline.it/>

The Artchive. <http://artchive.com/core.html>; <http://www.artchive.com/artchive/>

Recursos d'Art. <http://witcombe.sbc.edu/ARTHLinks.html>

Diccionari de termes artístics. http://www.aliceville.com/artdic_0.htm

ArtLex. Diccionari d'art. <http://www.artlex.com/>

World Wide Arts resources. <http://www.wwar.com/>

Arquitectura i arquitectes. <http://www.archinform.net/start.htm>

Escultura. <http://www.thais.it/scultura/>

Artcyclopedia. <http://www.artcyclopedia.com/artists/>

Enfocarte.com. revista de arte y cultura en la red. <http://www.enfocarte.com/>

² Joachim Blank (1996), *What is net.art* :-)? a <http://www.irational.org/cern/netart.txt>

prèviament digitalitzat i emmagatzemat en la xarxa. Per l'altra, "art *de* xarxa" o Net.art, que és el que utilitza la xarxa en ella mateixa i/o el seu contingut a qualsevol nivell, ja sigui tècnic, cultural o social com a base de l'obra d'art. L'art *de* xarxa es situaria en la dialèctica virtual/actual: és a l'actualització on té lloc l'acte creatiu ja que a partir d'aquest moment entra en joc la subjectivitat de l'interactor mitjançant la seva interpretació.

Seguint el plantejament de Pierre Lévy³, podem establir una doble dicotomia entre virtual/actual i potencial/real. Virtualitat i actualitat serien dues maneres diferents de ser: el que és virtual no s'oposa al que és real sinó al que és actual. En la filosofia escolàstica, el que és virtual és allò que existeix en potència però no en acte. El que és virtual tendeix a actualitzar-se encara que no es concreti d'una manera efectiva o formal. L'arbre està virtualment present en la llavor. Així cal distingir el que és possible i el que és virtual: "El que és possible ja està constituït, però es manté als llimbs. El que és possible es realitzarà sense que res canviï en la seva determinació ni en la seva naturalesa. És un real fantasmagòric latent. El que és possible és idèntic al que és real; només li manca l'existència. La realització d'un possible no és una creació, en el sentit estricte d'aquest terme, ja que la creació també implica la producció innovadora d'una idea o d'una forma. Per tant, la diferència entre real i possible és purament lògica"⁴ Els programes informàtics es situen en el binomi possible /real atès que aquests són possibles, predefinits, estàtics, ja constituïts. En canvi, la interacció humà-màquina correspon a la dialèctica del que és virtual i el que és actual, ja que es generen diverses forces i tendències que ja no ofereixen models prèviament definits, sinó diferents interpretacions de la mateixa problemàtica.

També hom sol parlar de Net.art referit a aquelles obres que, tot i no utilitzar directament una xarxa electrònica, es fonamenta i nodreix de l'anomenada "cultura de xarxa", *net.culture*⁵. "Vaig a conferències. En realitat això és net.art. Es tracta d'una pràctica artística que té molt a veure amb la Xarxa. Vas a una conferència. Coneixes un centenar de persones de fora. Això és Xarxa. L'art no és tan sols fer un producte, que després pot ser venut en un mercat artístic i apreciat per un pensador o mediador d'art. És també una performance. (...) Quan tens un bon diàleg, quan ets estimulat a respondre amb noves argumentacions, amb noves idees, això és per a mi creativitat, això és art. Quan es tracta d'aquest tipus de trobada, com va ser la de nettime, això és

³ Pierre Lévy (1999), *¿Qué es lo virtual?.* Barcelona. Paidós Ibérica, pàg. 17; cfr. també Quéau, Philippe (1995), *Lo virtual: virtudes y vértigos.* Barcelona. Paidós

⁴ Pierre Lévy, *Op. cit.*, pàg. 17

⁵ Veure un exemple a EFF's net culture archives, http://www.eff.org/Net_culture/

net.art per a mi. El conjunt d'aquesta conferència pot ser definida també com una peça de net.art, com una escultura. Una escultura de net.art, si tu vols"⁶ Tot i que els més puristes reclamen i identifiquen el Net.art només amb l'art que està en línia, altres inclouen tant l'art en línia com fora de línia, sempre i quan aquest darrer participi de la cultura de les xarxes. Aquesta és l'opinió de Josephine Bosma, a l'igual que la de Vuk Cosic.⁷ I per a Andreas Broeckmann "estar en línia" s'ha d'entendre "com una mentalitat, com un estat d'ànim que sorgeix en persones que treballen i 'viuen' en un entorn electrònic distribuït replet d'intercanvis d'informació ràpids i sovint nerviosos. Aquest és un estat d'ànim que de cap manera és propi només dels artistes de la xarxa"⁸

El terme Net.art englobaria, per tant, l'art desenvolupat a Internet i el que, tot i fent servir la tecnologia pròpia de les xarxes de telecomunicació informàtiques, no participa de la xarxa Internet. Designa, doncs, l'art creat específicament en, de i per a qualsevol xarxa electrònica, cosa que inclou l'art d'Internet. Alguns autors⁹ reserven l'expressió "art d'Internet" per a referir-se exclusivament a l'art específic de la xarxa Internet.

1. El terme Net.art

Com va nèixer, tanmateix, aquest concepte? A mitjan de la dècada dels noranta, es va començar a fer servir el terme "net art" per a designar els llenguatges artístics que es desenvolupaven a Internet. Seran els propis artistes qui sentiran la necessitat d'un concepte que designi les diverses tipologies artístiques vinculades a la xarxa, i d'ells sorgirà l'explicació del seu origen. En el missatge "*Net.Art - the origin*"¹⁰, enviat per l'artista rus Alexei Shulgin a la llista *nettime*¹¹, aquest ens descriu la història i l'anècdota de l'origen d'aquest concepte¹². Reproduïm el missatge:

⁶ Vuk Cosic (1997) a l'entrevista feta per Josephine Bosma, *Vuk Cosic interview: net art per se*, a <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>.

⁷ Heck, Petra: "Saving net art for posterity: an interview with Josephine Bosma", a *Rhizome* 10-desembre-99. Cfr. també Petra Heck: "Salvando el net art para la posteridad", *Aleph*, <http://aleph-arts.org/pens/saving.html>

⁸ Andreas Broeckmann: "Estar en línea? Presencia y participación en el arte de la red", a *Aleph pensamiento* <http://aleph-arts.org/pens/online.html>

⁹ Lourdes Cilleruelo (2001), *Arte de Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. Bilbao. Universidad del país Vasco. Servicio editorial. Veure, sobretot, pàgs. 52-58

¹⁰ Alexei Shulgin: *Net.Art - the origin*, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>

¹¹ Nettime Mailing List, <http://nettime.org/>

¹² Netart or notart?, <http://www.netart.org.uy/>

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

“Penso que ja és hora de clarificar l’origen del terme ‘net.art’. En realitat és un ‘ready made’. Pel desembre de 1995 Vuk Cosic va rebre un missatge enviat per un mailer anònim. Degut a una incompatibilitat de software, el text era un abracadabra en ascii pràcticament il·legible. A l’únic fragment que tenia algun sentit s’hi veia una cosa com:

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

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

Així, doncs, el text no era massa interessant. Però el terme que indirectament va fer néixer, ja estava en ús. Demano disculpes als futurs historiadors del net.art –ja no tenim aquest manifest. Es va perdre l’estiu passat, amb d’altres dades importants, després d’una tràgica ruptura del disc dur d’Igor. M’agrada molt aquesta estranya anècdota, perquè és una il·lustració perfecta del fet que el món on vivim és molt més ric que totes les nostres idees que tenim sobre ell.”¹³

A l’igual que Tristan Tzara va fer per al concepte de dada, els primers net.artistes han elaborat aquesta llegenda sobre l’origen del concepte net.art, i com el mot dada, la paraula net.art és, també, com un ready-made de Duchamp, un objecte trobat que és, ahora, una obra d’art, i un manifest que defineix les pràctiques artístiques que vol

¹³ Shulgin, Alexei: “net.art -the origin”, a *Nettime* <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>

designar.¹⁴ El propi terme Net.art reuneix alguns dels components que configuren el seu origen, el seu llenguatge específic i la seva temàtica. D'entrada, el fet que existeixi la separació amb un punt entre “net” i “art” és pròpia de la sintaxis dels dominis d'Internet i la procedència anònima del missatge original ens remet a la debilitat de les identitats a la cultura de la xarxa; la troballa del terme per Vuk Cosic el relaciona amb els errors de codificació que fan emergir el codi ASCII fent visible la tecnologia amagada darrere la interfície d'usuari; la desaparició posterior del text original deguda a un altre problema informàtic ens palesa el caràcter efímer de les creacions en un entorn tecnològic canviant, i els noms de Vuk Cosic, Igor Markovic i Alexei Shulgin ens subratlla el caràcter perifèric del seu naixement geogràfic, amb artistes de l'Europa de l'Est com a protagonistes, en un context històric de final de la guerra freda.

El terme net.art és utilitzat per primera vegada el 1996 per Vuk Cosic en una reunió a Trieste que duia per títol “net.art per se”¹⁵. El tema a debatre era l'existència d'un net.art específic. La reunió es va desenvolupar dins del marc del festival “Teatre telemàtic” convocat per a discutir la relació entre l'art i la tecnologia a l'era de les comunicacions digitals. Durant la reunió es varen obrir quatre línies de debat fonamentals: l'existència d'un net.art específic, el problema de la distribució (s'hi va plantejar la problemàtica de control sobre la distribució de l'obra d'art), la naturalesa de l'obra realitzada a la xarxa i la temporalització de l'espai. Entre les principals qüestions plantejades destaquen: existeix un net.art específic?, quin control posseeix l'artista sobre la distribució del seu treball?, com influencia a l'artista de la xarxa la percepció modernista/romàntica de l'obra d'art com a peça tangible?, o bé està el territori (realment) obsolet?.

A partir d'aquella reunió, podem anar seguint els debats i els punts d'interès dels net.artistes a través dels temes dels festivals de l'art electrònic. Prenem, com exemple, el festival Ars Electronica la trajectòria del qual, des de 1995, incorpora als seus continguts l'art d'Internet.¹⁶ El festival Ars Electronica celebrat a Linz (Àustria) és un dels pioners en l'àmbit del net.art. El 1995 va establir per primer cop la categoria “World Wide Web Sites” i va eliminar la de “Computer Graphics” dedicada

¹⁴ David Gómez i Jaume Ferrer a http://www.enlloc.org/taller_obert/gmmd/MD-netart-formatat/02/02_c_1.htm

¹⁵ Cosic, Vuk: *Net.art per se*. <http://www.ljudmila.org/naps>

¹⁶ - Ars Electronica'95: Mythos Information: Welcome to the Wired World <http://www.aec.at/festival/1995/index.html>
 - Ars Electronica'96: Memesis: The future of Evolution <http://www.aec.at/festival/1996en/index.html>
 - Ars Electronica'97: FleshFactor: Informationsmaschine Mensch <http://www.aec.at/festival/1997en/index.html>
 - Ars Electronica'98: INFOWAR -Information.macht.krieg <http://www.aec.at/festival/1998en/index.html>
 - Ars Electronica'99: LifeScience http://www.aec.at/festival/1999en/index_99_en.htm
 - Ars Electronica'00: Next Sex http://www.aec.at/festival/2000en/index_00_en.htm
 - Ars Electronica'01: Takeover - Who's doing the art of tomorrow http://www.aec.at/festival/2001en/index_01_en.htm
 - Ars electronica'02: 2002: UNPLUGGED. Art as the Scene of Global Conflicts <http://www.aec.at/festival2002/>

exclusivament a imatges estàtiques generades per ordinador. El jurat de 1995 no es va limitar només a la selecció de pàgines correctament construïdes, sinó a la discussió de les qüestions fonamentals de criteri aplicables als nous *media*, i va donar especial importància a les seues construïdes a partir d'estructures narratives que només tenien sentit a la xarxa. El 1997 va substituir el *World Wide Web Sites* pel gènere “.net”, i va reemplaçar la categoria de “computer art” per la de “cyber art”. El 1999 va afegir una nova distinció: “*Cybergeneration - u19 freestyle computing*” destinada a creacions desenvolupades per menors de 19 anys. El 1997 i 1998 són els anys d'explosió del net.art, segurament com a conseqüència de la prèvia acceptació per institucions i esdeveniments de reconegut prestigi.¹⁷ Des d'un bon començament els debats gravitaven sobre si el net.art era o no una nova forma d'art, sobre com havia de ser estudiat i avaluat, si se l'havia d'incloure dins l'art telemàtic...

El 1994 es va celebrar a Venècia la primera trobada internacional *Nettime*¹⁸ amb l'objectiu de formular un discurs crític del medi. En aquest context va aparèixer el concepte de “crítica de xarxa” –*net.criticism*– que fugint del pessimisme i de l'eufòria, es proposava reflexionar de manera analítica sobre la influència de l'emergència de la Xarxa; es pretenien formular categories estètiques i ètiques pertinents per al discurs dels nous mitjans i de la Xarxa. Després d'aquesta reunió es va crear la llista de distribució *Nettime* on s'hi publicaren els escrits dels seus membres, una selecció dels quals fou recopilada i impresa per a posteriors reunions celebrades al llarg de 1996 (Amsterdam, Madrid, Budapest): són els volums coneguts com *ZKP –ZK Proceedings–*, dels quals se n'han publicat 5 volums.¹⁹ Altres iniciatives de *Nettime* davant la necessitat de generar un discurs crític ha estat la llista 7-11²⁰ que proclama la llibertat d'expressió i la lliure participació en les comunitats virtuals, i denuncia

¹⁷ - el 1996, el Walker Art Center de Minneapolis (Minnesota) funda el departament New Media Initiatives, dirigit per Sterve Dietz, per explorar la xarxa com a mitjà creatiu d'expressió.. Entre les seves intervencions mereix especial atenció l'adquisició d'ada'web [http://adaweb.walkerart.org] o l'organització de la mostra “The shock of the view” el 1998 [cfr. “Shock of the View: Museums, Artists and Audiences in the Digital Age, http://www.walkerart.org/salons/shockoftheview/]

- el 1997 a la Documenta X de Kassel (Alemanya) http://www.documenta.de/ [http://www.heise.de/tp/english/pop/event_1/4079/1.html; http://www.dialnsa.edu/iat97/docart.html] s'hi varen incloure treballs de net.art d'alguns dels artistes més representatius del moment: Jodi, Alexei Shulgin, Holger Friese.

- a l'estiu de 1998, el museu Guggenheim anunciava la intenció d'afegir art digital a la seva col·lecció, i va finançar el polèmic *Brandon* de l'artista Shu Lea Cheang [abans a http://brandon.guggenheim.org/; actualment http://www.guggenheim.org/exhibitions/virtual/brandon_intro.html]

¹⁸ Pàgina principal de Desk.nl, http://yggdrasil.desk.nl/nl/

¹⁹ - ZKP1: The Next 5 Minutes, Amsterdam, gener 1996

- ZKP2: Cyberconf 5, Madrid, juny 1996

- ZKP3: Metaforum 3, Budapest, octubre 1996

- ZKP3.2.1: Ljubljana, novembre 1996

- ZKP4: The Beauty and the East, Ljubljana, maig 1997

- ZKP5: “RedMe! ASCII Culture and the Revenge of Knowledge

²⁰ cfr. Josephine Bosma: “nettime? Excerpt net.art article”, a *Nettime* http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9807/msg00084.html

obertament el caràcter elitista que estava envaint la majoria de les llistes de discussió a Internet, censurades pels moderadors.

La polèmica sobre si el net.art és un més dels nous mitjans, o bé una nova forma d'art que trenca amb l'art tradicional, es polaritza al voltant de dos noms. Andreas Broeckmann²¹ inclou el net.art dins del que es denomina "art dels nous media" –*new media art*–: aquest terme engloba aquelles iniciatives artístiques que utilitzen les noves tecnologies com ara robots, ordinadors, xarxes de comunicació... Segons ell, el net.art no està separat d'altres formes artístiques ni requereix d'una estètica específica; la confusió ve donada perquè els nous mitjans exigeixen unes condicions particulars de treball que causen uns efectes estètics característics. El net.art, doncs, ha de ser definit amb i al costat de la cultura fora de línia. Per contra, Gerfried Stocker²² no considera el net.art com un subgènere de l'art mediàtic sinó com una categoria independent. Segons ell, l'únic que comparteix amb l'art mediàtic és la tecnologia. Del mateix parer és Olia Lialina, que pensa que fins ara el net.art ha estat estudiat des d'una perspectiva externa, dins del context de l'art dels mitjans, i proposa la necessitat que sigui analitzat des de dins.²³

També Alexei Shulgin²⁴ pensa que qualsevol classe de net.art ha de ser específicament diferenciat de les formes d'art tradicionals, on l'art actual és entès com una màquina burocràtica social occidental. Atès que el net.art encara no forma part d'aquest entramat basat en la institucionalització i comercialització, el net.art queda fora del concepte d'art tradicional. Roy Ascott comparteix l'opinió de Shulgin. Segons ell, el terme "art" està massa ancorat en conceptes tradicionals com la noció d'autor individual, espectador passiu, obra acabada... El terme "art" està obsolet, posseeix massa pes cultural i es relaciona amb un tipus d'expressió que no té a veure amb l'art telemàtic. Ell proposa "connectivisme" per a designar aquest nou tipus d'art basat en activitats col·lectives, en la interactivitat i en sistemes intel·ligents. "...sentim que no podem seguir molt de temps havent de definir els nostres termes cada cop que iniciem una conversa sobre art... Per tant pot resultar útil evitar durant un cert temps, i mentre les circumstàncies ho permetin, parlar d'"art" i fer servir en el seu lloc el terme "connectivisme" quan parlem de la pràctica de l'art telemàtic. Qualsevol pràctica artística on hi estiguin implicats els sistemes d'intermediació informàtica i els mitjans

²¹ Andreas Broeckmann: "Towards an aesthetics of heterogenesis" a *ZKP3: Metaforum* 3, Budapest, octubre 1996, <http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp3/05/02.html>

²² Mark Tribe: "Interview with Gerfried Stocker" a *Rhizome Digest*, 9 setembre 1999, <http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=532&text=1553#1553>

²³ cfr. Lialina, Olia: "cheap.art" a *Nettime* <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9801/msg00038.html>

²⁴ cfr. Shulgin, Alexei i Cosic, Vuk: "Who Drew the Line?" a *ZKP2*. A portable net critique, <http://www.telematica.es/FAT/ZKP2> i també a <http://www.fundacion.telefonica.com/at/theline.html>

de comunicació electrònics, qualsevol que sigui el seu àmbit és per definició telemàtica, de manera que tots els artistes compromesos en aquest camp són connectivistes”.²⁵ Josephine Bosma en l'article "*It is a commercial? Nooo... is it spam? Nooo- it's net.art!*"²⁶, després de fer una breu anàlisi sobre la història i les aportacions artístiques del net.art, considera irrellevant preguntar-se per la necessitat de diferenciar-lo de la resta de l'art.

El referent clàssic sobre el concepte i la història del Net art és l'obra *An Introduction to net.art 1994-1999*²⁷ de Natalie Bookchin i Alexei Shulgin, un manifest i una defensa de l'art de la xarxa. El que caracteritza aquesta obra és que constitueix "una barreja de convicció profunda i d'esperança en les possibilitats d'aquest nou mitjà (i en l'art en general), inseparable d'una forma de desconfiança i d'una frustració causades per la publicitat exagerada i les seves nombroses falles". *An Introduction to net.art 1994-1999* es presenta com una obra austera des del punt de vista visual, composta d'un text en HTML, sense il·lustració. Aquesta austeritat constitueix en ella mateixa una crítica al bombardeig visual, a la sobreabundància materialista del que ha esdevingut el Web a imatge de la societat de la qual n'és el producte. Llegint aquest text, hom té de seguida la convicció de trobar-se confrontat a un autèntic Manifest que, en la línia dels grans manifestos de l'art modern (surrealistes o situacionistes), té com objectiu qüestionar i esborrar la separació entre art i vida. La Introducció defineix i descriu esquemàticament la curta història (1994-1999) de la pràctica artística del Net.art no només a nivell estètic, sinó subratllant-ne el poder d'acció i de canvi a nivell social i polític. No es tracta d'una obra cínica, sinó que posseeix un caràcter utòpic i pedagògic, i alhora humorístic i irònic. Natalie i Alexei hi proporcionen la definició i les exigències del Net.art en un text que constitueix un veritable síl·labus. La Introducció està dividida en cinc apartats, subdividits al seu torn, que expliquen 1) què és el Net.art, 2) com fer-lo un mateix, 3) el que cal saber, 4) trucs per reeixir com net.artista modern, 5) apèndix utòpic per a després del Net.art. L'obra s'ha de veure més com una realització que com una teorització, que privilegia la comunicació més que la representació (tasca tradicional de l'art i de l'artista), celebrant la immediatesa, la immaterialitat i l'autonomia del Net.art i privilegiant la col·laboració, la distribució, la transmutació i la performance com a modes d'art/acció.

²⁵ Ascott, Roy: "El retorno a la naturaleza II", a ZEHAR. Arteleku-ko boletina 31, Guipuzkoako Foru Aldundia. Kultura eta Euskara Departamentua 1996 uda pàg. 11

²⁶ *Mute* 10. Metamute. Londres. 1998, pàgs. 73-74

²⁷ Natalie Bookchin i Alexei Shulgin: *Introduction to net.art (1994-1999)*,
<http://www.easylife.org/netart/>

2. Orígens i precedents de l'art en xarxa

Podem fer iniciar l'ús dels mitjans tecnològics pels artistes amb Moholy Nagy, que el 1922, havia encarregat per telèfon pintures a l'esmalt a una indústria de taulers metàl·lics. Amb el croquis del dibuix sobre una pàgina quadriculada, dictà per telèfon les posicions dels dibuixos i dels colors al responsable de la indústria, que prenia les informacions sobre una pàgina similar per a fer executar aquests treballs. Per a Moholy Nagy, com per als dadaïstes, la tecnologia era un símbol: la pintura de cavallet havia mort i l'art d'avantguarda col·laboraria amb les noves tecnologies. Cal notar que el telèfon, en aquesta operació, només servia per a passar la comanda i no afegia gran cosa a l'obra si no és l'eslògan: l'artista concep, l'obrer executa. Amb tot, es pot parlar d'interacció a distància en temps real, ja que les seves peticions, així com les respostes de l'obrer, eren modificades per l'eina de comunicació utilitzada.

A la dècada dels cinquanta es va empalmar un tub de raigs catòdics a la sortida d'un ordinador. Es va fer servir per primer cop pel sistema militar de vigilància del territori americà SAGE. La imatge electrònica visualitzava uns resultats encara molt simples i esquemàtics, però anunciava un veritable diàleg entre l'usuari i l'ordinador, una certa interactivitat. A principis dels anys 60 Ivan Sutherland²⁸ mostrava ja totes les possibilitats del que llavors s'anomenà "*interactive computer graphics*". Però no va ser fins els 70 que va aparèixer un nou tipus d'imatges la qualitat de les quals milloraria dia a dia.

A partir dels anys 75, en paral·lel al desenvolupament dels grans ordinadors, la microinformàtica permetria als no especialistes experimentar la imatge interactiva i processar textos: entre un simple processador de text i el simulador de vol més perfeccionat, no hi ha cap diferència de principi: ambdós donen accés a realitats virtuals amb les quals l'usuari interactua o dialoga, i només difereixen en el grau de complexitat. De fet, en la mesura en què posa a treballar models de simulació que pretenen reconstruir fragments de la realitat i actuar sobre ells, la informàtica està donant origen a un immens univers virtual que integra progressivament la conservació, la duplicació, la transmissió i la producció de coneixements i d'informacions diverses, com ara imatges, textos i sons.

Recordem alguns dels fets més rellevants estudiats en el segon capítol. L'aplicació de les noves possibilitats al camp artístic es pot datar el 1952, quan Ben P. Laposky als

²⁸ Biografia d'Ivan Sutherland, http://www.cc.gatech.edu/classes/cs6751_97_fall/projects/abowd_team/ivan/ivan.html

Estats Units va fer servir una calculadora analògica i un oscil·lògraf catòdic per a fer *Electronic Abstractions*. El 1956 va reeixir a produir una imatge electrònica en colors. El 1960 van ser fetes les primeres imatges de síntesi en ordinador per K. Alsleben i W. Fetter a Alemanya. De fet, l'ús de l'ordinador és tan antic com el del vídeo. Des del 1962, Ivan Sutherland venia desenvolupant el sistema *Sketchpad* que permetia dibuixar directament sobre pantalla i, el 1968, inventava l'*Incredible Helmet*, l'avantpassat del casc de visualització. L'exposició organitzada a Stuttgart el 1965 pels matemàtics Frieder Nake, Michael Noll i Georges Nees palesava la penetració de l'ordinador en el camp de l'art. El seu desenvolupament és, doncs, contemporani al minimal art, a l'art conceptual i a la performance. Cap a finals dels anys 60, alguns artistes com Manuel Barbadillo, Edward Zajec, Véra Molnar o Manfred Mohr consideraven l'ordinador com un mitjà d'investigació ideal. Els permetia produir imatges molt complexes que no haurien pogut realitzar ni concebre amb mitjans tradicionals. Pel març de 1963 Nam June Paik²⁹, a l'exposició "*of Music/Electronic Television*" a la galeria Parnass de Wuppertal, va presentar una obra d'art el material de la qual era la imatge electrònica: tretze televisors preparats segons tretze modalitats diferents. Es tractava, segons l'artista, d'un intent de crear una nova pintura abstracta i en moviment, recurrent a procediments electrònics. Aquesta obra va obrir el camp de l'art a la imatge electrònica. També el 1963 Wolf Vostell va exposar a la galeria Smolin de Nova York l'entorn titulat "*6 TV Dé-collages*": sis televisors que presentaven cadascun una forma d'anomalia. Estenia el mitjà a mirades directament sociològiques, ja que es prenia el televisor com l'instrument d'un ritual social col·lectiu. El 1970, Stan van der Beek, artista resident al *Centre Advanced Visual Studies* de l'Institut de Tecnologia de Massachusetts, va enviar durant dues setmanes, per mitjà d'un telecopiador, imatges al Walter Art Center de Minneapolis. Aquestes imatges reunides composaven l'obra "*Panels for the walls of the world*". Una de les etapes més importants del pas a l'era ciber fou l'exposició "*The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*", organitzada el 1968 per Pontus Hulten al Museu d'Art Modern de Nova York; va marcar el reconeixement de l'art tecnològic en l'art contemporani. El 1969, el museu d'art contemporani de Chicago va presentar "*Art by telephone*"; no es tractava encara d'un esdeveniment d'art i de telecomunicació, només de la producció de treballs d'art per un mètode no usual, tot i que en el marc d'aquesta exposició els artistes es van trobar amb la necessitat d'elaborar un nou llenguatge, propi al mitjà utilitzat.

²⁹ Nam June Paik: *Exposition of Music – electronic Television*, http://www.namjunepaik.de/paik_2.html. Veure també http://www.guggenheim.org/exhibitions/past_exhibitions/paik/paik_top.html

A partir de 1979 la creació de grans manifestacions internacionals il·lustra la revelació de l'art en el ciberespai. Va tenir lloc el primer festival *Ars Electronica* a Àustria, i el 1981 neixia *Art show* de *Siggraph* als Estats Units, així com el conjunt de conferències i taules rodones agrupades sota el nom d'*Imagina* a França.

A partir dels anys 80 l'abstracció i la desmaterialització esdevingueren elements clau per a l'art: l'activitat artística va deixar de produir objectes i es va centrar en els processos, com ho palesen les obres de Fred Forest, per a qui l'art no es podia reduir a fabricar productes per a posar en museus i galeries, sinó que havia de retre comptes de la dimensió planetària i interconnectada de la nostra vida. Aquesta concepció fou il·lustrada per les experiències de Kit Galloway i Sherrie Rabinowitz que connectaren el 1977, via satèl·lit, participants de la costa est i oest dels USA, prefigurant l'obertura el 1984 del primer *Electronic Cafe*. El 1980, Robert Adrian creava *Artbox*, la primera xarxa artística de correu electrònic, amb l'ajut de J.P. Sharp que va permetre als artistes utilitzar el seu sistema de telecomunicació. Més tard *Artbox* esdevingué *Artex*, el pioner de les xarxes artístiques electròniques d'accés internacional, base de diversos projectes de telecomunicació. En el mateix període la imatge de síntesi envaïa nombrosos camps (publicitat, cinema, televisió, art, jocs...) suscitant un gran entusiasme. Entre els creadors, cal citar els productors d'efectes especials *Industrial Light and Magic*, autors de l'home en metall líquid de *Terminator II* i els dinosaures de *Jurassic Park*.

“Els artistes que s'interessaren per la problemàtica de la telecomunicació, s'enfrontaren aviat amb aquest gran repte: superar les barreres de l'estructura monològica dels mitjans de comunicació audiovisuals. Gran part dels projectes d'art per satèl·lit que començaren a desenvolupar-se a partir dels anys setanta, i els d'art telemàtic, que tenen els seus inicis cap els vuitanta, eren, de fet, intents de transformar el mitjà televisiu en un mitjà participatiu. Diferents experiments paradigmàtics de l'època han cercat noves pràctiques i processos per a dur a terme la idea d'intercomunicació: *Nine Minutes Live*, de Nam June Paik (Documenta 6 de Kassel, el 1977); *Two Way-Demo*, d'un grup d'artistes al voltant de Carl Loeffler (Nova York i San Francisco, 1977); *Terminal Consciousness*, de Roy Ascott (un projecte pioner a la xarxa realitzat per vuit artistes connectats entre sí i amb un banc de dades de Califòrnia, 1980); *Electronic Cafe Internacional*, de Kit Galloway i Sherrie Rabinowitz (Olympic Arts Festival de Los Angeles, 1984); *Good Morning Mr. Orwell*, de Nam June Paik (Centre Pompidou de París i la cadena WNET-TV de Nova York, 1984); etc. Robert Adrian, Norman White, Jean-Marc Philippe i Roberto Barbanti són també

creadors que, a partir d'aquesta època, feren ús de les telecomunicacions en els seus projectes multilaterals o intercontinentals.³⁰

A partir de finals dels 70 i principis dels 80, els artistes començaren a integrar en les seves pràctiques artístiques tecnologies com el telèfon, satèl·lits³¹ o xarxes d'ordinadors de temps compartit. En aquestes experiències destacava el caràcter multidisciplinar. Per a la transmissió de *performances* en directe i imatges feien servir el fax o la televisió de baixa resolució; per al so, el telèfon; la xarxa d'ordinadors de temps compartit s'utilitzava per a l'intercanvi d'informació. Els casos més interessants d'aquestes pioneres experiències artístiques en telecomunicacions estan representats pels ordinadors de temps compartit, ja que poden considerar-se com a precursors dels grups de discussió actuals (newsgroups), les BBS i les IRC. Aquests ordinadors oferien bústies de correu per a conferències o com a intercanvi d'informació personal. A principis dels 80, tot i l'existència de diversos proveïdors per a artistes, el paper més important el va desenvolupar IPSA (I.P. Sharp Association).

Pel febrer de 1980, Bill Bartlett, director de La Mamente, juntament amb el Museum of Modern Art de San Francisco, va organitzar la que podria considerar-se com la primera conferència global sobre l'ús de les telecomunicacions per part dels artistes; amb el títol *Artists' use of telecommunications conference. Live international video and audio link*, es va plantejar com un esdeveniment global en línia; s'hi citaren, des de diferents punts de la geografia mundial, figures que esdevindrien importants com Carl Loeffler i Robert Adrian. L'objectiu principal residia en l'intercanvi d'informació. Aviat sorgiren programes de correu electrònic com l'Artbox el 1980 i l'Artex (Artists Electronic Exchange Program) el 1983, com a mitjà de contacte personal per a la realització de projectes globals. Un dels primers experiments d'autoria col·lectiva va tenir lloc el 1983 amb el títol *La plissure du texte*, realitzat per Roy Ascott d'Artex per a l'exposició *Electra 83* a París. Es tractava de compondre conjuntament un conte de fades entre diferents artistes ubicats en diferents països, a cadascun dels quals se li va assignar un rol. També cal citar *The World in 24 Hours*, projecte organitzat per Robert Adrian amb motiu d'Ars Electronica 82. Hi participaren artistes de Viena, Francfort, Amsterdam, Bath, Wellfleet, Pittsburgh, Toronto, San Francisco, Vancouver, Honolulu,

³⁰ Claudia Giannetti: *Ars Telemática: la estética de la intercomunicación*, en <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero3/archivo/numero2/reindex.htm>

³¹ Exemples d'utilització de satèl·lits:

- Sherrie Rabinowitz i Kit Galloway varen protagonitzar obres com *Virtual space* el 1977 o *Hole in space* el 1980, obra que va enllaçar Nova York i Los Angeles en temps real per mitjà de satèl·lit. El 1984 fundaren l'*Electronic Café International* de Santa Monica, considerat com la mare dels cibercafès.

- Nam June Paik va realitzar *Good Morning, Mr Orwell* el 1984 i *Bye Bye Kipling* el 1986

Tokio, Sydney, Estambul i Atenes fent servir SSTV, fax, conferència per ordinador basada en mailbox i so telefònic. Des de Linz es connectava a les 12.00 hora local de cada país participant fins a completar la volta al món en 24 hores.

3. Comunitats virtuals d'artistes

Les comunitats virtuals³² d'artistes han estat un dels elements que més han contribuït al desenvolupament del net.art i a la creació d'un discurs i d'una teoria crítica sobre les seves obres. Per a Vilém Flusser³³, la creativitat està implícita en la pròpia connectivitat, ja que la persona es realitza com a tal en la mesura que augmenta l'intercanvi d'informació. J.C.R. Licklider concep la comunicació no com un mer intercanvi d'informació transferida d'un punt a un altre en codis o senyals, sinó com un procés creatiu fruit de la interacció de diferents ments individuals: quan les ments interactuen emergeixen noves idees.

La xarxa permet la copresència i interacció simultània en un mateix espai de diferents usuaris ubicats en diferents llocs del planeta. L'artista, aprofitant aquest fet, no només crea la seva obra gràcies a la participació i col·laboració d'aquests usuaris, sinó que el fet artístic adquireix sentit únicament i exclusivament a través d'aquest col·lectiu. En contrapartida, l'autor perd el seu monopoli de creador individual: l'acte creatiu és fruit de la interacció d'un col·lectiu normalment anònim. Un exemple d'investigació sobre la creació col·lectiva el tenim en *Anonymous muttering* del grup alemany Knowbotic Research³⁴. "Evidentment, la imaginació col·lectiva no ha de ser entesa com una fusió de les intel·ligències individuals en una mena de magma amorf, sinó, pel contrari, com

³² Agregat social que es forma en les xarxes electròniques a partir de discussions públiques, i que compleixen les següents premisses:

- la comunicació i interacció entre els seus components és de naturalesa no jeràrquica
 - mantenen una clara identitat de xarxa
 - la base de la relació entre els seus components depèn de la seva connectivitat i no de la seva veïnat geogràfica)
- es poden inferir les tres característiques dominants en l'art desenvolupat en el si de les comunitats virtuals:
- la supremacia de la connexió sobre el contingut
 - el seu caràcter col·lectiu i heterogeni
 - un art emergent com a resultat de la interacció i col·laboració dels seus components

³³ *Connexió o agrupació?* a Gianetti, Claudia (ed.) (1998), *Ars telemática: telecomunicación, Internet y ciberespacio*. Barcelona. L'Angelot, pàg. 15

³⁴ Knowbotic Research: *Anonymous muttering*, <http://www.v2.nl/DEAF/96/nodes/anonymous/project1.html> i <http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp3/05/03.html>

El projecte fou dissenyat originàriament per al Dutch Institute of Architecture de Rotterdam dins del programa corresponent al festival DEAF 96 (Dutch Electronic Art festival)

És una instal·lació interactiva de llum i so, compost de diferents sons recollits i digitalitzats procedents de diverses festes de DJ's que s'estaven celebrant simultàniament a la ciutat de Rotterdam. La informació es manipulava mitjançant dos dispositius: una membrana de silici situada en la instal·lació i una membrana 3D virtual ubicada a la seu web que permetia distorsionar els sons als usuaris d'Internet.

La impossibilitat de determinar l'autoria és evident. Per una banda, el so font prové de diverses festes simultànies de DJ's; per una altra, l'acció de les persones que es troben físicament a la instal·lació i tenen la possibilitat de manipular la membrana; finalment, la intervenció dels internautes a través de la membrana virtual.

un procés de creixement, de diferenciació, de proliferació i de singularitats de rebot mutu. El concepte d'intel·ligència col·lectiva es refereix a la intel·ligència distribuïda en qualsevol lloc, valorada en qualsevol lloc, coordinada i emplaçada en la sinèrgia".³⁵

L'emergència es troba present en els comportaments col·lectius. En biologia aquesta paraula "s'utilitza per a designar el fascinant tot que es crea quan moltes unitats semisimples interactuen unes amb les altres d'una manera complexa (no lineal). En termes informàtics, és el mètode de baix a dalt el que permet l'emergència de fenòmens nous i imprevistos en el nivell supraordinal, un fenomen crucial per als éssers vius"³⁶. L'art emergent, doncs, és el resultat de la interacció d'unitats simples d'una manera no lineal i la creativitat ja no és l'expressió d'un artista individual, sinó un procés dinàmic i emergent. L'art desenvolupat en el sí de les comunitats virtuals s'origina a partir de la interacció complexa dels seus membres, de manera que el resultat final no és deduïble i, sovint, és imprevisible. La funció de l'artista és, ara, la de determinar el grau de complexitat d'interacció entre els seus components. El concepte d'obra acabada s'ha, doncs, modificat. L'art d'Internet és una obra dinàmica sempre en procés: és un art orientat al procés i no a l'objecte. L'obra és oberta i inacabada, un continu esdevenir.

Des de l'aparició d'Internet s'han desenvolupat nuclis de connexions de diferents dimensions, que han donat lloc a comunitats virtuals. Els elements de connexió que han permès l'establiment de xarxes de relacions entre els artistes han estat: l'enllaç, el domini, el correu electrònic i l'avatar.

Els grups formats per diferents nodes de la xarxa connectades per algun enllaç, tot i no ser comunitats artístiques en sí, les considerem perquè tant les seues web com les comunitats virtuals no romanen aïllades en la xarxa, sinó que es "connecten" a d'altres espais i dominis. Navegant de web en web arribaríem a accedir a una comunitat artística global. *Refresh*³⁷ d'Alexei Shulgin i JLuc Faubert, l'objectiu del qual és connectar diferents nodes de la xarxa, il·lustra la construcció d'una comunitat mitjançant l'enllaç. Shulgin el defineix com *A Multi-Nodal Web-Surf-Create-Session for an Unspecified Number of Players*. El projecte reivindica la importància d'estar interconnectat, d'estendre's per la xarxa.

³⁵ Puustinen, Merja: *Review of Pierre Lévy's Superlanguage*. <http://www.uiah.fi/iseaw/www/bestpuust/best69.html>

³⁶ Emmeche, Claus (1998), *Vida simulada en el ordenador. La ciencia naciente de la vida artificial*. Barcelona. Gedisa, pàg. 33

³⁷ Alexei Shulgin: *Refresh*, <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>

Hi ha comunitats que s'erigeixen al voltant del domini com a element de connexió. Són artistes que treballen sota una identitat comuna centrada en aquest element. Són conegudes com servidors d'art –*art server*–. No són, de fet, comunitats, sinó grups d'artistes, però compleixen els requisits de les comunitats. Entre les seves característiques cal mencionar el seu caràcter elitista i tancat. Una de les més típiques és la comunitat erigida al voltant del domini *Hell.com*. Fundat per Kenneth Aronson el 1995 i ubicat a Los Angeles, neix amb una clara intenció anti-web. Durant tres anys va romandre al web sense cap tipus d'informació, ni enllaç amb cap altre document. Gràcies a la freqüència amb que en els motors de cerca es teclegien paraules com *hell* (infern) es va crear una expectació sobre l'origen i naturalesa d'aquest aparent web satànic. Després d'aquesta fase, el domini esdevingué un contenidor de net.art i galeries d'art de la classe dirigent d'aquest art incipient. Avui desapareguda, va ser una comunitat de net.artistes, la llista de membres de la qual, a més de secreta, era elegida únicament i exclusivament pels seus dirigents. Pel seu caràcter secret, esdevingué un objectiu *hacker*, l'atac més conegut fou dut a terme per l'organització 01001.org³⁸. Una altra llista molt coneguda és *irational.org*.³⁹

Un tercer model de comunitat artística correspondria als espais o plataformes vertebrades pel correu electrònic. “Una estratègia creativa consisteix a inventar espais culturals els fonaments dels quals siguin les obres d'accés públic a les xarxes electròniques. Els nòmades culturals estan en condicions d'implementar aquesta estratègia perquè no defensen cap enclavament, i estan a la recerca de plataformes conceptuals per elaborar un pensament propi”.⁴⁰ Aquestes comunitats representen la tasca primordial desenvolupada per les comunitats artístiques virtuals quan a connectivitat i comunicació. La xarxa, el node, esdevé el propi objecte de l'artista. El potencial creatiu d'Internet no resideix a “penjar” les obres en línia sinó a crear espais de comunicació globals, llocs de connexió i comunicació, plataformes culturals que responguin a una concepció holística de l'art. Varen néixer davant la necessitat de generar un discurs crític sobre els nous mitjans, per això el seu gran creixement coincideix amb l'expansió d'Internet entre els anys 95 i 96. Fins ara, la comunicació entre artistes i crítics es feia en festivals i esdeveniments. Aquestes comunitats (vertebrades al voltant d'un Listserv, mailinglist, webzine, netmagazine, newsgroups...) sovint consten d'una seu web i d'una o més llistes de distribució, són d'accés i subscripció lliures i el seu contingut no es limita al net.art sinó a tota la cultura i

³⁸ Pàgina principal del grup 0100101110101101.org, <http://www.0100101110101101.org>

³⁹ Pàgina principal d'Irational.org, <http://www.irational.org/>

⁴⁰ Maturana, Mariano (1996), “Redes electrónicas y autonomía” a *Encuentros video Pamplona*. 1996

problemàtica dels nous mitjans; però, la importància de l'art d'Internet fa que el discurs estigui centrat quasi exclusivament en el net.art.

Un dels somnis programàtics de les avantguardes ha estat el de “generar comunitats de productors de mitjans” (com diria Bertold Brecht). La seva experimentació amb la ràdio, la dels artistes soviètics amb el cinema, la de les neoavantguardes del 68 amb el vídeo, la teleguerrilla... totes han intentat desenvolupar –a través de la pròpia pràctica artística, concebent-la com activisme alhora polític i medial- esferes públiques autònomes, dispositius d'interacció social capaços d'induir entre els ciutadans modes de comunicació directa, no mediada per l'interès de les indústries o els aparells de l'estat. Amb Internet s'ha renovat i actualitzat la virtualitat d'aquest somni. Des de l'inici, l'aproximació del món de l'art al de la xarxa ha estat marcat per aquesta idea de comunitat, de connectivitat, d'activisme, que concentra els seus esforços en la implantació de “comunitats de productors de mitjans”. Es tracta de comunitats-web que es troben i intercanvien les seves produccions en la xarxa, generant els seus propis dispositius d'interacció pública, els seus propis “media”, en un àmbit independent i desjerarquitzat de comunicació (els tradicionals mitjans de comunicació estan orientats a la producció social del consens, a l'organització de “massa”, més que a l'articulació comunicacional del “públic”); paral·lelament, han sorgit maneres i llenguatges artístics que experimenten amb les potencialitats formals del nou suport, i que han donat lloc al Net.art.

La generació de debat i discurs crític al voltant dels nous mitjans ha estat l'agent impulsor i responsable directe del naixement d'aquests espais. Aquesta importància es materialitza en els fòrums de discussió (Usenet) o llistes de correus. Vet aquí una selecció d'algunes d'aquestes “comunitats (web) de productors de mitjans”, la majoria de les quals han estat desenvolupades per artistes, crítics d'art o activistes culturals, i que són les que més estan afavorint el debat i la reflexió al voltant de la naturalesa de les pràctiques artístiques, culturals i comunicatives en les societats contemporànies.

ada'web⁴¹. Neix el 1995 com a plataforma per a facilitar l'accés als nous mitjans als artistes aliens al món dels ordinadors i la programació. El seu equip de producció, format per Benjamin Weil, Ainatte Inba, Andrea Scott, Cherise Fong i Vivian Selbo, havia de facilitar que les idees dels artistes poguessin funcionar en el nou mitjà d'Internet. La idea de l'artista havia de predominar sobre la tècnica. El seu nom ret homenatge a Lady Ada Augusta Lovelace ajudant del matemàtic britànic Charles

⁴¹ Pàgina principal d'adaweb, <http://adaweb.walkerart.org> <http://www.adaweb.org>

Babbage i a qui se li atribueix la invenció del concepte de software. Conté treballs d'autors de reconegut prestigi com Jenny Holzer *Please Change Beliefs* hostatjat a äda'web des dels inicis del 96 o de l'artista conceptual Lawrence Weiner; també acull a invitats que han creat escola a la xarxa, com *I confess*, una paròdia dels jocs en línia del Group Z, o el grup Jodi i la seva obra *%20Demo*. Quan Digital City Inc. va anunciar el final del seu suport econòmic, els seus gestors cercaren una seu permanent, i el 1998 fou adquirida pel Walker Art Center. Actualment⁴² no és més que un arxiu que conté els projectes produïts des de 1995 a 1998.

Aleph⁴³. És un dels espais en línia de referència per a la comunitat artística de llengua castellana. Va sorgir com a plataforma experimental per a debatre la influència de la xarxa en les pràctiques artístiques contemporànies, i actualment s'ha centrat en la crítica del net.art. Consta d'una web i una llista de correus (Eco). A l'apartat Net.art s'hi recullen un seguit de projectes com ara *Hearbeat: construcción d'una ficción*⁴⁴ de Dora García, o *non-site. Materiales para una historia crítica del (no) museo como (no) obra de arte (Isa43)*⁴⁵ de La Société Anonyme. A finals de 1999 va néixer un nou departament, w3art, un proveïdor integral d'Internet adreçat a la comunitat artística. Ha deixat d'estar activa des que José Luis Brea va anunciar que ho deixava el 2002. Continua, però, w3art com a weblog de la comunitat artística.

Alt-X⁴⁶. És un espai experimental fundat i desenvolupat, a la tardor de 1993, per Mark Amerika. Té un cert caràcter de web d'artista –la seva producció més coneguda és *Grammatron*– que hostatja col·laboracions de més de 500 autors, entre artistes, escriptors, músics, dissenyadors i programadors; al seu voltant s'ha constituït una comunitat de participants-creadors transdisciplinar, investigant en camps diversificats com la ficció, la creació literària experimental, la teoria dels nous *media*, l'àudio i el vídeo en temps real o les instal·lacions i l'activisme net.

Art+Com⁴⁷. És un grup interdisciplinari que va començar com un centre de comunicació i de disseny el 1988. Una de les seves més grans preocupacions és la integració de la tecnologia amb l'art, així com la cooperació entre ambdós. És una companyia privada formada per uns 40 especialistes, sota el liderat de Pavel Myer i Rainer Thiem.

⁴² Seu d'ada web, <http://adaweb.walkerart.org>

⁴³ Seu d'aleph, 1997-2002, <http://aleph-arts.org/>

⁴⁴ Dora García: *Heart Beat Construcción de una ficción*, <http://aleph-arts.org/art/heartbeat/>

⁴⁵ La Société Anonyme: *Materiales para una historia crítica del (no) museo como (no) obra de arte (Isa43)* <http://aleph-arts.org/Isa/Isa43/index.htm>

⁴⁶ Seu d'ALT-X Online Network, <http://www.altx.com>

⁴⁷ Seu d'Art+Com, <http://www.artcom.de>

Betacast⁴⁸. Iniciativa privada que ha assolit un ampli reconeixement en el camp de la net.radiodifusió. Creada el juny de 1998, el seu èxit es deu a l'acurada i intensiva programació d'esdeveniments en directe i al seu potent arxiu de remescles. Vol esdevenir el fòrum central de les webs pioneres en programació de directe, mantenint la distribució d'àudio digital.

Blast⁴⁹. És un espai pioner, creat el 1990, que desenvolupa debats al voltant d'alguns dels esdeveniments fonamentals de l'art de la xarxa, proporcionant materials que faciliten un apropament crític al fenomen de les noves pràctiques artístiques. Hostatja i va coordinar el debat internacional que es va produir al voltant de la Documenta X i la seu de VOTI, la Unió per a l'Imaginari que un col·lectiu de curadors internacionals va fundar per a investigar sobre l'evolució i transformació activa de les formes d'exposició contemporànies.

Convex tv⁵⁰. Amb un disseny tecnominimalista, és un dels espais pioners en la difusió dels flux d'imatge i so en temps real a través de la xarxa. Creat pel gener de 1997, promou festivals específics, com els celebrats *net.radio.days* i amb múltiples seccions dedicades a la difusió de les millors sessions de tecno que es celebren a les diferents ciutats europees. Va participar en el mític *hybrid workspace* de la Documenta X.

Eco⁵¹. És un intent, desenvolupat per aleph, de proveir a la comunitat net.artística hispanoparlant d'un instrument útil per a difondre les seves produccions en espanyol. Creada el novembre de 1997, opera com un sistema de difusió de notícies sobre art en la xarxa a través de tres dispositius associats: la llista eco, la llista resum i les pròpies pàgines online, i té com objectius fonamental afavorir l'emergència d'una comunitat net.artística entre els hispano-parlants, facilitant-los un instrument d'intercomunicació.

Gallery 9 / Walker Art Center⁵². El Walker Art Center és la primera institució museística que ha reaccionat amb creativitat al repte que la xarxa representa. Creada el setembre de 1997 i dirigida per Steve Dietz, la Galeria 9 constitueix el primer Departament de Net.art creat en un centre d'art contemporani, inaugurant l'experimentació sobre les formes en què un museu pot desenvolupar una activitat al respecte. Ha organitzat el més gran simposi internacional sobre els Museus a la xarxa, ha promogut algunes de les més interessants exposicions online (*Beyond Interface* el 1998 i ara les sèries de

⁴⁸ Seu de Betacast <http://www.proteinmainframe.com/nw/betacast/>

⁴⁹ Seu de Blast, <http://www.blast.org>

⁵⁰ Seu de Convex TV, <http://www.art-bag.net/convextv>

⁵¹ Seu d'Eco, <http://aleph-arts.org/eco>

⁵² Seu de Gallery 9 del Walker Art Center, <http://gallery9.walkerart.org/>

The Shock of the view), i ha inaugurat les possibles formes de col·leccionisme públic de produccions de net.art adquirint la mítica äda web. És, doncs, una seu per a l'exploració de tot tipus de projectes "cyber", a través dels mitjans digitals. Inclou treballs encarregats a artistes, experiments sobre la interfície, exposicions, discussions col·lectives, enllaços, conferències. Interessa especialment la interacció potencial entre l'agenda artística de la Galeria 9 i l'orientació smArt (accés innovador a les fonts d'informació) de les arquitectures de la innovació.

Nettime⁵³. És una base de dades i llista de distribució holandesa considerada com una de les més importants de la xarxa. Va néixer com un marc per al diàleg i publicació posterior de les reflexions i escrits que es varen originar durant la primera conferència Nettime a Venècia el 1995, de la que n'adoptà el nom. El seu origen respon a la necessitat de generar un espai crític i internacional, dins del mateix mitjà, que tracti sobre la seva política cultural allunyant-se tant de l'eufòria inicial com del pessimisme catastrofista que varen envoltar Internet. Els discursos que ha posat en línia són claus per a la construcció d'un discurs sobre la Xarxa. Respon a una concepció medio-activista de la xarxa. Vinculat per una banda a la "societat per als vells i nous mitjans", i per una altra al grup adilkno (fundació per a l'avenç il·legal), la llista –"lleugerament moderada"– i l'arxiu de nettime constitueixen el node autoreflexiu per antonomàsia en tot el desenvolupament de les pràctiques artístiques en la xarxa que s'autoconceben com activisme medial i instrument d'intervenció social. Centrada en l'anàlisi de les possibilitats crítiques de la xarxa, nettime promou regularment trobades i esdeveniments de tot tipus que incideixen en la transformació efectiva de l'espai social, recopilant alhora els articles publicats en una sèrie de volums que, en certa forma, constitueixen la Bíblia del quefer de les pràctiques artístico-comunicatives en la xarxa, la col·lecció dels ZK Proceedings, de la que n'han sortit 5 volums.

Nirvanet⁵⁴. Si la primera època de la xarxa Internet ha estat marcada per les possibilitats de l'hipertext, sembla clar que una nova fase està propera a articular-se a partir de les possibilitats de la xarxa per a la difusió de flux continu d'imatge-moviment i so. La programació d'hiperimatge constitueix així un camp d'investigació i experimentació en desenvolupament. Creada pel març de 1996 i desenvolupada per GTN / Global Theatre Networks, és una organització privada, és un magazine i un laboratori online que setmanalment programa tres nous vídeos en portada i

⁵³ Seu de Nettime, <http://amsterdam.nettime.org/>

⁵⁴ Seu de Nirvanet, <http://www.nirvanet.com>

mensualment edita una revista sobre música electrònica. Cultura digital, música electrònica i visió global del món són els seus tres temes principals.

PARK, 4DTV⁵⁵. Desenvolupa la seva activitat en el camp de la difusió de flux d'imatge moviment i àudio en temps real, però sota patrons estrictes d'independència i no-comercialitat. Centrada en el desenvolupament d'una programació d'art per a la seva difusió en canals de net tv, produeix treballs en una multiplicitat de mitjans, suports i possibilitats tècniques. Creada el 1997 i desenvolupada per P.A.R.K. 4 DTV (una organització d'artistes creada el 1991 a Amsterdam) està centrada en la producció d'obres artístiques per a la xarxa i la televisió.

Raveface radio⁵⁶. És la primera experiència de difusió multimèdia online de flux d'imatge i so en temps real. Es concentra, sobretot, en la difusió de música produïda i remesclada pel propi grup. S'hi pot trobar un magnífic arxiu de gravacions de les millors sessions de dj's celebrades a Espanya.

Rhizome⁵⁷. La comunitat Rhizome -the new Media Art Resource- fou fundada a principis de 1996 per Mark Tribe, Rachel Greene i Alex Galloway com una llista de correu dedicada exclusivament a l'art incipient dels nous mitjans, davant la necessitat d'una plataforma global de comunicació en línia. El seu nom cita el famós tractat de Deleuze i Guattari "*Mil mesetas*", engloba el misteri i la promesa de les noves formes d'interacció rizomàtiques que emergeixen de la mà dels nous mitjans. Proposa un nou espai cultural i social de contacte i intercanvi no lineal i democràtic entre escriptors, crítics, artistes, organitzacions... interessats en els nous *media*. El 3 d'abril de 1998 anunciava el seu nou estatus legal com organització no lucrativa, substituint .com per .org. Consta d'una seu web, rhizome.org i dues llistes, *Rhizome Raw*, espai no moderat per a la publicació i la comunicació, i *Rhizome Digest*, recopilació i selecció setmanal de Rhizome Raw. El seu artbase l'ha convertit en un punt de referència indispensable per a la reconstrucció del net.art. Ha organitzat l'exposició en línia *Some of My Favourite Web Sites Are Art* que, juntament amb *Beyond the interface* representa una de les més prestigioses i polèmiques exhibicions en línia de net.art. Sense Rhizome no existiria una comunitat net.artística internacional ja que és el lloc on tothom informa i comunica els resultats de les seves pràctiques creadores en la xarxa, i on s'accedeix per a conèixer el que s'està esdevenint. Per això, la forma que adopta

⁵⁵ Seu de park 4DTV, <http://www.park.nl>, o bé <http://www.park4dtv.org>

⁵⁶ Seu de Raveface.com, <http://www.raveface.com>

⁵⁷ Seu de Rhizome.org, <http://www.rhizome.org>

la comunitat net.artística s'assembla a la d'una "comunitat de productors de *media*", és a dir, a una en la que l'audiència i el col·lectiu dels "emissors" tendeixen a coincidir.

The Thing⁵⁸. Amb Rhizome, conforma la comunitat d'artistes en línia més important de Nova York. És una de les comunitats més antiga que ha evolucionat paral·lelament a les xarxes electròniques. Els seus orígens es remunten a 1991, quan Wolfgang Staehle va fundar la BBS no lucrativa del mateix nom. El 1995, premiada a Ars Electronica, es va constituir com a comunitat a Internet. El 1998 va començar una segona etapa marcada per la nova interfície ThingConnector 3.0 i va vendre la vella. D'aquesta comunitat destaca la gran preocupació per la millora de la comunicació i interactivitat entre els seus subscriptors.⁵⁹ És una de les primeres organitzacions a desenvolupar-se a la xarxa Internet al servei de la comunitat artística. La majoria dels artistes que han produït treballs per a la xarxa els han hostatjat a The Thing, que és, a més, un proveïdor de serveis Internet complet. *The Thing Bulletin Board System* fou un dels primers fòrums en línia sobre art contemporani. Com a xarxa electrònica sobre art, ha estat un dels primers espais a explorar els aspectes conceptuals, teòrics i pràctics de les noves tecnologies medials, a través de la discussió online, els simposis i els projectes d'art visual. Cerca, a l'igual que The Well, noves propostes per entaular un diàleg però, en aquest cas, en el marc específic de l'art contemporani. En els seus inicis era una mena de diari mural i centre d'informació, i no fou fins el 1995 quan es va traslladar a Internet. Continua complint una funció informativa, però ara és també un amfiteatre que permet a diversos artistes accedir a l'espai virtual. Té seus a Nova York i Viena, Berlín i Amsterdam, però virtualment funciona com una sola entitat i una sola seu. Ser membre de The Thing és gratuït i hom té l'oportunitat d'interactuar amb altres usuaris en estar simultàniament on-line. És una seu web i un media lab desenvolupat per artistes, dedicat a construir una comunitat, fomentant la participació i la creació de projectes artístics i teòrics en els nous media. Ofereix xat i missatgeria en temps real; el connector de The Thing (un software desenvolupat internament, que permet als usuaris interactuar amb els altres que visiten el web); un magazine online sobre art, un tauler d'anuncis moderat, ressenyes crítiques d'exposicions, llibres; un espai virtual per a projectes; projectes en vídeo i àudio i activitats en directe. A finals del 2002 es va conèixer la notícia del tancament de The Thing. El proveïdor de banda ampla Verio va rescindir el contracte que mantenia des de feia 7 anys a causa de les pressions de la multinacional Dow Chemical. Recordem que The Thing va hostatjar una web de

⁵⁸ Seu de The Thing, <http://old.thing.net>

⁵⁹ Per a més informació sobre The Thing i Rhizome es pot consultar <http://residence.aec.at/rhizome/index.html> i <http://www.thing.net/>

paròdia⁶⁰ sobre Dow Chemical, que el col·lectiu Yes Men⁶¹, vinculat als @TMark⁶², havia realitzat amb motiu de l'anniversari del desastre de Bhopal a l'Índia, on hi varen morir 20.000 persones com a conseqüència d'una fuga en una planta de l'empresa.

The Well⁶³. No és un web especialitzat en art, però és potser el més famós dels newsgroups actuals. The Well o *Whole Earth 'Lectronic Link* va ser fundada el 1985 per Stewart Brand, de *The Point Foundation*, i Larry Brilliant, de *Networking Technologies* (NETI), però no va ser fins el maig de 1994 que es va incorporar a la xarxa. El 1995 esdevingué un dels primers proveïdors a oferir als seus membres la possibilitat de tenir pàgines personals. La seva seu física és Sausalito, Califòrnia. És, sobretot, un espai per a conferències, amb més de 10.000 membres i 260 grups establerts. Es tracta d'una comunitat que es considera originada per pensadors independents, escriptors i defensors de la contracultura, encara que les converses són només per als seus membres.

Xchange⁶⁴. És una xarxa de ràdios.net, d'emissores en la xarxa, que reuneix en un mateix espai prop d'una cinquantena d'emissores. Administra una llista de correu amb informació específica sobre programació de net.ràdios i permet el seguiment de programació en directe. S'adreça a artistes que treballen en àrees de net-ràdio i net-àudio. És el millor punt de partida per a un viatge al món del so Internet.

7-11⁶⁵. La llista de correu 7-11 és una iniciativa d'alguns dels net.artistes més importants del moment (Vuk Cosic, Alexei Shulgin, Heath Bunting i Jodi); fou concebuda el 1997 dins del festival Ars Electronica i va sorgir com alternativa a la majoria de les llistes existents en les que, com Nettime, els seus membres restaven reduïts a la qualitat d'audiència. Pretenien crear un context, un marc d'actuació per a la comunitat artística, una llista de correu participativa i col·laborativa. La seva interfície, a l'estil Jodi, és monocromàtica, verd sobre fons negre, que ens recorda els antics IBM. Les seves tendències hackerianes estan a la base d'aquest gust anti-imatge, pro-codi i per l'ASCII, que els porta a "trepitjar" l'estil corporatiu d'una famosa franquícia americana, *7-eleven*. Denuncien la repressió i manca d'expressió de les seves homònimes moderades. S'hi pot participar sense estar prèviament subscrit. Tot i l'existència d'un moderador oficial, Keiko Suzuki, gràcies a la seva interfície especial

⁶⁰ Seu de The Dow Company (1995-2002), <http://www.dowethics.com/>

⁶¹ The Dow-Chemical.com story, <http://www.theyesmen.org/dow>

⁶² Seu de @TMark, <http://rtmark.com/>

⁶³ Seu de The well, <http://www.well.com>

⁶⁴ Seu de Xchange, <http://xchange.re-lab.net>

⁶⁵ Seu de 7-11, <http://www.7-11.org/>

qualsevol pot fer de moderador o modificar el segell d'identitat electrònic que acompanya tots els *e-mail* d'aquest grup d'interès (això ha provocat algunes confusions sobre la identitat i personalitat de Suzuki). Per l'actitud subversiva i provocadora dels seus components, han estat titllats d'ascii-terroristes i els seus rituals d'info-dadà.

Caldria també tenir en compte *Syndicate*⁶⁶, art electrònic i dels *media* del centre i est d'Europa, *Artbyte*⁶⁷ de Nova York, definida com la revista de la cultura digital, Telepolis, Art Dirt: The Internet's premiere Art talk show⁶⁸, Artnetweb⁶⁹, Diacenter for the arts⁷⁰, Foundation for Digital Culture⁷¹, Intelligent Agent Magazine⁷², iola⁷³, Merlin Integrated Media⁷⁴... Finalment, cal citar la formació de comunitats virtuals al voltant de la figura de l'avatar. A diferència de les anteriors, la interacció entre els seus components té lloc en temps real. Inclouen diverses tecnologies des de les MUD i totes les seves variants (MOO, MUSE...), passant pels entorns 3D basats en el llenguatge VRML fins les sales de conversa com els IRC i els més recents web xat, 3D xat. La diferència bàsica entre elles estriba en l'ús d'interfícies textuales o gràfiques que determinen la naturalesa dels seus avatars. Dins de l'escena VRML es pot citar la comunitat Worlds Within⁷⁵ del grup Van Gogh TV, que partint de la idea dels xat interactius va construir una ciutat virtual de diàleg i intercanvi; els seus avatars poden modificar aquest entorn gràfic virtual i introduir aportacions pròpies (fotografies, animacions...) a l'espai inicial. També cal destacar *Body © INCorporated*⁷⁶, comunitat produïda i dirigida per Victoria Vesna, en la que els seus usuaris tenen l'oportunitat de fabricar la seva pròpia forma i material corporal en 3D, dins d'un ampli ventall de possibilitats.

⁶⁶ Seu de Syndicate, <http://www.v2.nl/east/archive/syndicate/syndicate.html>

⁶⁷ Seu d'Artbyte, <http://www.artbyte.com/>. La seva desaparició es pot consultar a <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0111/msg00005.html>

⁶⁸ Seu d'Art dirt, <http://pseudo.com/netcast/shows/adirt>

⁶⁹ Seu d'Artnetweb, <http://artnetweb.com>

⁷⁰ Seu de Dia art Foundation, <http://www.diacenter.org>

⁷¹ Seu de la Foundation for Digital Culture, <http://difficult.org/>

⁷² Intelligent Agent Magazine, <http://www.intelligent-agent.com>

⁷³ iola, <http://artnetweb.com/iola>

⁷⁴ Merlin Integrated Media, <http://www.merlin.com.au/>

⁷⁵ Van gogh TV, <http://www.vgtv.com>

⁷⁶ Victoria Vesna, *Body © INCorporated*, <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>

4. Una proposta de tipologia d'obres en xarxa

La creació artística a Internet no es presenta com un tot homogeni, ni existeix uniformitat ni pel que fa a les tècniques, ni als plantejaments. Però pot resultar aclaridor intentar destriar alguns criteris que ens permetin organitzar tota aquesta diversitat, no tant amb una finalitat de classificació i fragmentació del conjunt de les obres, sinó per a poder-ne subratllar els diferents elements que vertebraren la recerca dels net.artistes.

Abans de l'expansió d'Internet gràcies al web alguns artistes havien fet servir d'altres xarxes de comunicació per a la creació de les seves obres. L'exemple més conegut és *La plissure du texte* de Roy Ascott⁷⁷ (sobre la xarxa IP Sharp), obra creada per a l'exposició Electra organitzada per Frank Popper al Musée d'Art Moderne de la Ville de París el 1983. Altres experiències foren *Zénaïde et Charlotte à l'assault des médias* de Fred Forest, al Musée de Toulon⁷⁸, del 21 de desembre de 1988 al 30 d'abril de 1989, les obres de la revista telemàtica Art Acces⁷⁹ (1985/1986), creada per Orlan i Frédéric Develay, i les obres d'Eduardo Kac⁸⁰. Totes aquestes obres tenen en comú el seu caràcter efímer, atès que d'elles només en queda la seva traça documental. La majoria feien referència a l'art de la comunicació. El 1991, la revista *Leonardo*⁸¹ va publicar un número especial (vol. 24, nº 2), sota la direcció de Roy Ascott i Carl Loeffler, que versava sobre el tema de l'art de la comunicació (*Connectivity, art and Interactive Telecommunications*). El 1989, Tim Berners-Lee, aleshores al CERN (*Centre Européen de Recherche Nucléaire*) va proposar el WWW, un sistema d'organització de la informació sobre un model d'estructura hipertextual dels documents. El 1991, la integració d'imatges esdevingué possible quan la NSCA (*National Center for Supercomputing Application*) va desenvolupar i oferir gratuïtament Moiscac, primer programari gràfic de navegació sobre el web, que fou ràpidament substituït pel Netscape.

Les xarxes electròniques estan considerades com mitjans de democràcia i de circulació lliure de la informació però són objecte de batalles pel que fa al seu (eventual) control. La llibertat de pensament és reconeguda com un dels drets de l'home però l'art ha estat sovint censurat i constret. Com a eina de crítica social i

⁷⁷ Roy Ascott: *La plissure du texte*, <http://www.t0.or.at/~radrian/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>

⁷⁸ Fred forest. Restrospective. http://webnetmuseum.org/html/en/expo-retr-fredforest/actions/37_en.htm#text. Per a més informació, veure Forest Fred (1985), *100 actions*. Niça. Z Edicions

⁷⁹ Citat a Annick Bureau: *Pour une typologie de la création sur Internet*, gener 1998, <http://www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtml>

⁸⁰ Pàgina personal d'Eduardo Kac, <http://www.ekac.org/>

⁸¹ Guide to Leonardo, <http://www.spaceart.org/leonardo/leodex.html>

històrica, s'han posat en marxa Webs basades en el feedback dels participants, on la contrainformació, o història no oficial, es construeix a través de contribucions vivencials i d'investigacions realitzades per usuaris independents. Així s'han rescatat per a la història versions alternatives d'esdeveniments polítics i de personalitats ignorades o incompreses. Són diversos els exemples d'aquest tipus de projectes que, en general, es presenten en forma d'arxius comunitaris que augmenten dia a dia, o de fòrums oberts a la discussió.

Des del 1994, i sobretot des de 1996, el nombre i la diversitat de les creacions a Internet creixen de forma exponencial. Tot i la seva, de moment, curta història (1994-2004) són centenars les obres de Net.art a les que es pot accedir per Internet. Sense ànim d'elaborar-ne una taxonomia, sí que podem distingir diverses línies de recerca que agrupem en les següents categories: hipertextualitat, generadors de text, mobilitat textual, connectivitat, art del codi, cooperació relacional i cibercepció.

4.1. Hipertextualitat

En passar del llibre a la pantalla, els paradigmes tradicionals de l'escriptura i la lectura han estat, pel cap baix, capgirats i trastornats. I com a lectors no ens podem abstreure dels nostres hàbits de lectura. Com ho subratlla Michel Bernard: "Noves categories apareixen, d'altres esdevenen caduques. A nou suport, noves lectures. Quines podem fer servir de les antigues eines que ens servien per a llegir el text sobre paper? Atenció: no es tracta de fer l'elecció de la recuperació, en un esperit d'economia o de tradicionalisme. Estem condemnats, de totes formes, a llegir l'hipertext amb el nostre bagatge de lectors en paper. No hi ha alternativa. Els nous conceptes no estan encara instal·lats i derivaran forçosament dels que manipulem avui: autor, personatges, temes, gèneres, pàgines... De la mateixa manera, la informàtica s'ha creat tot un vocabulari en el qual es fan servir les metàfores més absurdes, manllevades de diferents dominis: què més absurd, si hom hi pensa, que fer clic amb un ratolí per a desplaçar una finestra per una pantalla? Cal fer-nos-hi: els primers incunables s'assemblaven a manuscrits i llegirem l'hipertext amb els nostres hàbits de lectors de llibres. És des d'aquesta perspectiva que és útil fer l'inventari de les nostres eines"⁸².

Una posició conservadora té el risc de no fer servir les noves possibilitats que ens ofereix l'hipertext, com ho indica Jean Clément: "Res seria més insuportable per al

⁸² Bernard Michel, "Lire l'ypertexte", a Vuillemin, A. et Lenoble, M. (éd.), *Littérature et informatique: la littérature générée par ordinateur*, Arras, Artois Presses Université, 1995, en línia a http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi-ct/littinfo/4_bernar.htm

lector, en efecte, que ser condemnat a llegir sobre una pantalla pàgines que desfilarien com les d'un llibre o, més exactament, de només tenir per tot contacte amb el text una finestra darrere la qual l'obra es desenrotllaria com un paper. Habituaats a manipular un objecte de tres dimensions, suportem malament que la pantalla el redueixi a una simple superfície. Certament, podem imaginar-nos que en un futur proper l'ordinador restitueixi la dimensió que manca de la nostra lectura en pantalla i que puguem desplaçar-nos en un llibre virtualment reconstituït, però aquest simple restabliment dels nostres hàbits antics té el risc de fer-nos mancar les noves possibilitats que ofereix des d'avui l'hipertext.⁸³

Per oposició al llibre, a l'interior d'un hipertext, cada text està lligat a d'altres textos amb l'ajut d'enllaços, que constitueixen branques o ramificacions potencials del text precedent. Pel seu caràcter no lineal i no jeràrquic, aquesta estructura textual s'anomena arborescent. Es mostra al lector com un univers que comporta un cert nombre de recorreguts possibles. El lector hi evoluciona efectuant les seves pròpies eleccions, dins del ventall de les proposades per l'autor. Cada lector pot decidir el seu itinerari de lectura i d'aquesta manera adaptar l'estructura del text a la seva pròpia voluntat; pot, també, fer del mateix text diverses lectures diferents, dissenyant en cada lectura un recorregut diferent, un text diferent, copsar diversos sentits diferents perquè cada enllaç consultat porta a un text que recontextualitza el text precedent, inserir-lo en una perspectiva nova. L'estructura dels hipertextos descansa, doncs, quasi exclusivament en el sentit: amb l'hipertext hi ha "renaixement del sentit, intensificació del sentit de cada element del missatge, estructura no lineal sinó al contrari, retroactiva, interactiva, evolutiva, personalitzada, complexa, de diverses dimensions".⁸⁴

Els paradigmes de la lectura són aquells sobre els quals descansa tot el potencial de l'hipertext. L'aparent multidimensionalitat del text és, certament, la característica més fascinant dels hipertextos. "L'obra hipertextual, efectivament, compensa els límits de la pantalla oferint al lector noves possibilitats que no té el llibre. Perquè darrere el quadre rectangular que limita el nostre camp de lectura, l'ordinador ofereix una profunditat que no és només la del nostre espai familiar de tres dimensions sinó la, molt més vertiginosa, d'un espai multidimensional, d'allò que s'anomena des d'ara un 'hiperespai'. Aquest fragment que estic llegint sobre la meva pantalla no està ja encadenat al que li succeeix immediatament. S'inscriu en una estructura hipertextual

⁸³ Jean Clément: *L'hipertexte de fiction: naissance d'un nouveau genre?* Communication au colloque de l'ALLC. Sorbonne 22 abril 1994. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>

⁸⁴ Collectif, "Quelle écriture pour les nouveaux supports informatiques", a Mélusine, p. 4, a <http://www.franceweb.fr/poesie/framecp2.htm>

que teixeix entre els diversos fragments una xarxa complexa d'enllaços potencials. La meua lectura no està doncs ja sotmesa a l'ordre immutable de les pàgines, s'obre a un nou espai que recorro seguint el meu humor o les meves curiositats, lector-explorador d'un nou tipus de text, amb perspectives incessantment en moviment".⁸⁵

Amb l'hipertext, la lectura lineal, fins ara imposada per l'agrupació seqüencial del llibre, és capgirada: en un hipertext, no hi ha cap altre principi i fi que aquells que el lector decideix donar, i no hi ha un recorregut únic. "El llibre està tancat sobre ell mateix – recurrent, en el cas de l'enciclopèdia, el cercle sense fi dels seus reenviaments en nombre finit– mentre que l'hipertext, a causa de la plasticitat del seu suport i la possibilitat de la seva disseminació en xarxa, és infinit en potència. L'hipertext s'enriqueix amb els seus lectors. Pot desenvolupar-se a cada lectura, manllevant nous recorreguts, trencant el cercle obligat de l'enciclopèdia o el vector unívoc de la narració tradicional".⁸⁶

La metàfora més usual per a descriure la manera de recórrer els hipertextos és, com ja havíem vist, la de la navegació. La lectura d'un hipertext no es pot fer sense mapa o brúixola, com ho palesen les nombroses icones, o funcions d'ajuda, com "back", "forward", "home". No es llegeix un hipertext com un text imprès: es viatja ni més ni menys a l'interior: "Aquest nou domini d'objectes textuais i no textuais forma una nou espai, un hiperespai de navegació que transcendeix l'espai del llibre tradicional. La metàfora marina o celest de la navegació il·lustra perfectament el caràcter obert, il·limitat constantment descentrat d'aquests nous mitjans".⁸⁷ Aquestes pràctiques de lectura comporten, tal vegada, algunes dificultats. Unes estan lligades al fet que, tot i que un hiperdocument està constituït per un conjunt finit de textos, és quasi impossible llegir-lo en la seva totalitat. Diverses estratègies s'ofereixen al lector per a pal·liar aquesta dificultat: els enllaços estan subratllats per un color blau, i així contrasten amb la resta de text, i els enllaços visitats canvien de color, cosa que permet al lector adonar-se'n de per on ha passat. Aquest dispositiu permet conservar l'itinerari del lector: es reconeix al lector el seu paper en l'emergència del text llegit, inscrivint-lo en la materialitat del seu dispositiu.⁸⁸

⁸⁵ Jean Clément: *L'hipertexte de fiction: naissance d'un nouveau genre?* Communication au colloque de l'ALLC. Sorbonne 22 abril 1994. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>

⁸⁶ Pierre Henrichon, "Une première bibliographie sur l'hipertexte", a *Cyberscrits*, vol. 1 n° 1, octobre 1996

⁸⁷ Pierre Laurette (1993), *Lettres et techné: Informatique, instrumentations, méthodes et théories dans le domaine littéraire*. Québec, Ed. Balzac, pàg. 198

⁸⁸ Jean Clément: *L'hipertexte de fiction: naissance d'un nouveau genre?* Communication au colloque de l'ALLC. Sorbonne 22 abril 1994. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>

El domini dels diferents dispositius de lectura facilita la localització però no garanteix l'accés a tots els elements del text. Ningú, a excepció de l'autor, no pot llegir el conjunt dels textos compilats i codificats segons una estructura més o menys complexa que impedeix tota visió de conjunt. Les reaccions davant d'aquest de lectura són diverses: alguns tenen la impressió de passar pel costat d'una part del contingut sense saber-ho mentre que d'altres tenen por de perdre's totalment en l'estructura massa complexa del text. L'autor de l'hipertext ho ha de tenir en compte i oferir al lector algunes referències per tal d'evitar que s'extraviï a l'interior del text.

D'entrada, els hipertextos actuals són també produïts segons el model del llibre. La prova es troba en el fet que la majoria de productes editorials difosos en suport electrònic (cederom en particular) són paral·lelament (o prèviament) impresos i venuts en suport paper. No sabem, en realitat escriure veritables hipertextos com no sabem llegir-los. Les recomanacions destinades als redactors d'hipertextos insisteixen en els riscos de desorientació del lector i la navegació es fa amb l'ajut d'instruments als quals hi estem habituats: taula de matèries, índex, senyalitzacions. "Només s'escriu allò que pot ser llegit".⁸⁹

Existeixen seus a Internet constituïdes per enllaços aleatoris. Un bon exemple n'és la seu de *Navigation poétique totale*⁹⁰ de Georges Malamoud, on cadascun dels enllaços reenvia a seus d'Internet sense cap relació de naturalesa semàntica amb el text de partida. Elaborat a partir de poemes operatoris de Raymond Queneau, els *Cent mille milliards de poèmes*, aquest hipertext conté un centenar d'enllaços que reenvien al lector a altres seus d'Internet de manera aleatòria. Aquesta experiència és molt interessant pel que fa a l'ús òptim de les possibilitats de l'hipertext, però la desorientació també és òptima.⁹¹

Alguns autors ofereixen, per contra, al lector la possibilitat de participar en l'elaboració del seu text. El lector pot, d'aquesta manera, afegir fragments de la seva pròpia collita o crear enllaços cap a altres textos, recontextualitzant així un text en elaboració constant. Existeixen alguns hipertextos col·laboratius a Internet, l'interès dels quals és variable; aquestes pràctiques d'escriptura col·lectiva qüestionen les nocions

⁸⁹ Michel Bernard, "Lire l'hyper texte", a *Littérature générée par ordinateur*, Op. cit. http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi-ct/littinfo/4_bernar.htm

⁹⁰ Seu de Navigation poétique totale, <http://mapage.noos.fr/malamoud/>

⁹¹ Veure la crítica de Pierre Henrichon, "Une critique de Navigation poétique totale – L'hyper texte aléatoire dirigé ou comment naviguer avec cent mille milliard de boussoles", a *Cyberscrits*, vol. 1 n° 2, desembre 1996, a <http://homestudio.thing.net/revue/content/cyberscrit2.htm>

fonamentals d'autor i de lector i d'obra. Quins són els límits d'una obra en elaboració constant? Quines són les seves fronteres físiques o els seus límits temporals?

En literatura tradicional, el moment de la publicació marca el final de la creació i, fent-ho, indica el pas de l'esfera del que és privat al que és públic. Però un hipertext en xarxa curtcircuita els paràmetres tradicionals de la publicació i de la difusió, perquè no hi ha fi al seu desenvolupament. A més, des que un text és penjat a la xarxa, inicia una nova etapa de creació en la que hi participa el lector. Cal qüestionar, doncs, el principi segons el qual el procés de creació s'interromp en el moment de publicació de l'obra, i cal considerar el paper jugat per "la tercera mà". Qui és, doncs, el vertader autor d'aquest text?.

El paper del lector en la literatura tradicional ha evolucionat vers graus d'activitat més alts. Els nous reptes de la literatura residirien en aquestes transformacions, com ho diu Roland Barthes: "[...] el repte del treball literari (de la literatura com a treball), és fer del lector, no ja un consumidor, sinó un productor de text. La nostra literatura està marcada pel divorci desprietat que la institució literària manté entre el productor i l'usuari del text, el seu propietari i el seu client, el seu autor i el seu lector. Aquest lector està aleshores sumit en una mena d'ociositat, d'intransivitat, i, per dir-ho així, de seriositat: en lloc de jugar ell mateix, d'accedir plenament a l'encantament del significant, a la voluptuositat de l'escriptura, no li queda altra cosa que la llibertat de rebre o de refusar el text: la lectura no és més que un referèndum"⁹².

Gràcies a la hipertextualització, aquest somni antic de donar al lector una part activa en la creació de l'obra és, a partir d'ara, realitat. Confinat fins ara al paper de receptor d'una obra, segons una progressió temporal i un ritme imposats per l'autor als quals només s'hi podia sotmetre, el lector d'hipertext és empès a assumir un paper cada cop més actiu (seria exagerat dir-ne "interactiu"). Aquesta semi-organització, feta possible gràcies al suport informàtic, correspon a la realització d'un antic somni, el de fer participar el lector en l'elaboració de l'obra. Sens dubte tota lectura contribueix a crear el text que recorre i cada lector és, a la seva manera, co-autor de l'obra que la seva lectura posa en acció. Però els límits del paper no han permès accedir totalment al desig dels autors d'invitar el lector a participar més en la seva creació. Els interrogants plantejats per aquestes noves pràctiques d'escriptura i de lectura evidencien diverses ambigüitats creades per les noves relacions amb l'obra així com nous modes d'interacció entre autors i lectors.

⁹² Citat a Jean Clément: *L'hipertexte de fiction: naissance d'un nouveau genre?*, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>

Quin serà exactament el paper del lector d'hipertext? Esdevindrà “qui sembrarà les petites pedres sobre les senderes de l'hipertext, el qui assenyalarà una via fins aleshores no explorada? [...] Serà qui remarcarà que en fer clic damunt d'un determinat mot en una pàgina concreta, n'obté una descripció que ningú no havia encara llegit?”⁹³. Per altra banda, “cal atribuir al lector de l'hipertext una forma de geni literari, ja que és la seva lectura la que produeix sentit? Hom veu l'avantatge d'ençà que la teoria literària s'ha orientat, aquests darrers anys, vers una estètica de la recepció. Tanmateix, es pot evacuar així l'autor de l'hipertext?”⁹⁴.

El paper d'un autor d'hipertext sembla consistir a emplaçar itineraris possibles i imaginar una xarxa complexa d'enllaços que els organitza. L'autor és aquí no només el qui redacta les pàgines sinó també qui instal·la els enllaços hipertextuals. Tenim en el nostre estoig de lectors crítics les eines per analitzar les eleccions de l'autor en matèria de redacció; però com hem d'estudiar la xarxa que ha creat? Amb d'altres paraules, com donar compte del funcionament simbòlic de l'obra quan és essencialment constituïda per una multiplicitat de recorreguts potencials? La responsabilitat d'un autor d'hipertext, i doncs el seu talent, resideix en la instal·lació d'una configuració que ha de permetre el més gran nombre de recorreguts. No se li pot atribuir cadascun d'aquests recorreguts. Només pot ser conscient, en el moment en què instal·la els ancoratges en el text, de la correspondència que estableix en aquest moment entre dues pàgines. Però segons el que el lector haurà recorregut prèviament, la significació d'aquest enllaç podrà ser molt diferent. A més, altres sistemes hipertextuals permeten als lectors afegir textos i enllaços que en res es diferencien de la configuració inicial. En aquest cas, quina part cal atribuir a l'autor el nom del qual encapçala el text?

La qüestió es recolza en conceptes massa reductors. L'escriptura hipertextual obre la porta a tota una nova dimensió d'escriptura i de lectura que no podem copsar si ens obstinem a romandre ancorats en aquesta perspectiva: no podem ja oposar tan radicalment l'autor i el lector. Caldrà crear conceptes nous per tal d'explicar aquests canvis? Alguns ja parlen de “wreader” (contracció de “writer” i “reader”) o bé de “lauteur” per a designar aquesta activitat de lector-autor.

La figura de l'autor sembla desaparèixer poc a poc, cosa que no és més que el final d'un procés ja iniciat en la literatura tradicional. La literatura hipertextual sembla haver-

⁹³ Bernard Michel, Lire l'hipertext a *Littérature générée par ordinateur*. op. cit. http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi-ct/littinfo/4_bernar.htm

⁹⁴ Bernard Michel, Lire l'hipertext a *Littérature générée par ordinateur*. op. cit. http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi-ct/littinfo/4_bernar.htm

se constituït en part a partir d'una tendència a l'explosió dels límits de la subjectivitat: "La telecomunicació, en el seu impacte sensorial, desintegra els lligams entre subjectivitat i objectivitat"⁹⁵. Amb l'hipertext es passaria de l'objectivitat radical, la de Descartes i Newton, a la subjectivitat radical, és a dir la virtual, el punt de vista quàntic, que depèn de l'observador. Haurem assolit, finalment, la subjectivitat zero de l'escriptura? La mort de l'autor, tal com Roland Barthes l'havia anunciat, haurà arribat efectivament?.

L'autor d'un hipertext literari ha de concebre un univers textual l'estructura del qual descansa sobre una multiplicitat d'agencaments possibles al qual la lectura donarà alhora forma i sentit. Ha d'elaborar l'estructura del seu document de manera que suggereixi al lector itineraris susceptibles de produir processos de semiosi. En la concepció d'una obra hipertextual cal efectuar un seguit d'eleccions, i són bàsicament aquestes eleccions el que constitueixen el treball literari, i la lectura esdevé l'acte mitjançant el qual s'actualitzen. "La tecnologia hipertext [...] actualitza tots aquests ecos en permetre al lector fer emergir la xarxa de les relacions. La hipertextualització instal·la d'aquesta manera l'ambigüitat del text ja que valida/legitima algunes aproximacions i n'elimina altres [...] o les valida totes, destruint així el sentit del text"⁹⁶. Estaríem, d'aquesta manera, confrontats a una veritable pèrdua del sentit. Aquesta pèrdua del sentit, conseqüència de la pèrdua de centre, seria emblemàtica de la problemàtica que es troba al centre de la literatura postmoderna.

Landow evidencia la impossibilitat de la producció intencional del sentit i la importància del paper del lector en l'actualització dels sentits possibles que ofereix virtualment l'obra hipertextual. Gràcies als enllaços que ofereixen la possibilitat de viatjar a través del text d'una manera no seqüencial, el lector, segons Landow, participa activament en "l'escriptura" del text. La determinació de la significació passa doncs de l'"autor" al lector/escriptor. Les seves decisions transformen no només el sentit del text, sinó també l'acumulació material dels signes que el constitueixen. En conclusió, segons Landow, "l'hipertext ens ofereix un sistema que pot ser centrat i recentrat fins a l'infinit i el punt focal provisional del qual depèn del lector, el qual esdevé un partícip veritablement actiu"⁹⁷.

⁹⁵ Jacques Donguy, "Poésie et ordinateur" a *Littérature générée par ordinateur*, op. cit. http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi-ct/littinfo/3_donguy.htm

⁹⁶ Richard de Seze, Journal public pour Mélusine, a <http://www.melusine-transgraphe.asso.fr/edition/jal.htm>

⁹⁷ Christopher Keep, "Perdu dans le labyrinthe: réévaluer le corps en théorie et en pratique d'hipertexte", a *Littérature générée par ordinateur*. op. cit. http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi-ct/littinfo/4_keep.htm

Landow insisteix en la llibertat del lector, el ritme de lectura del qual s'aproparia al del passeig. Tanmateix, atès que només pot passejar entre els marges que li proposa l'autor, la seva llibertat seria purament il·lusòria? En realitat, el que hi ha subjacent a l'argument seductor de Landow en el qual el lector agafa el control, és una ideologia de consum que, en aquest món descentrat de la hipertextualitat, permet la reaparició del subjecte del capitalisme del "laissez faire". Si a un text electrònic se li suprimeix el nom propi d'un "autor", si li manca la unitat tangible de la forma del llibre, les "eleccions" del lector li permetran de tota manera "recentrar" el text. El lector d'hipertext és doncs per a Landow el consumidor del supermercat per excel·lència: es passeja "lliurement" entre els productes lèxics, elegeix i selecciona els qui més convenen als seus interessos de recerca. A més, el caràcter inflexible de l'hipertext s'esborra, els mitjans pels quals la seva estructura organitzadora serveix d'intermediària entre el lector i els seus desigs desapareixen, a l'igual que el supermercat imposa els seus desigs al consumidor. Aquesta impressió de "llibertat" en els dos casos és una il·lusió creada pel fet que existeix il·lusió d'elecció.

El lector d'hipertext està confrontat a la possibilitat de descobrir per ell mateix efectes de sentit i així experimentar les emocions que estan a la mateixa font de l'acte de creació, amb totes les incerteses i les ambigüitats que això comporta. Per a l'autor, és una manera d'expressar una certa relació amb la realitat, d'un punt de vista que pot manllevar del lector. Com totes les tècniques de comunicació noves, l'hipertext no fa més que donar la possibilitat de materialitzar, d'expressar una nova visió, alhora del món i de l'escriptura. Elegir escriure sobre un suport hipertextual és voler donar una representació esmicolada d'un univers esmicolat, on cap "història" no és possible, on la juxtaposició de "fragments" ocupa el lloc de la continuïtat narrativa. No es podrà passar la nostra literatura impresa en suport paper a suport hipertextual, i viceversa. Existeix una ruptura comparable a la que existeix entre una literatura oral i una literatura escrita. No es pot dir el mateix sobre dos suports diferents".⁹⁸

Els nous reptes de la literatura semblen descansar en una ruptura, conseqüència reveladora del xoc entre dues cultures: la de l'escrit imprès i la de l'escrit en suport informàtic, però el paper de la literatura segueix essent el mateix: el d'expressar una relació amb la realitat que no pot ser més que diferent d'una època a una altra. La relació amb la realitat que expressa el llibre s'adiu bé al món capitalista, jerarquitzat i il·lustrat, des de la perspectiva de la racionalitat; la relació amb la realitat que expressa

⁹⁸ Michel Bernard, "Lire l'hyper texte", a *Littérature générée par ordinateur*. op. cit. http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi-ct/littinfo/4_bernar.htm

l'hipertext s'adiu bé a l'era de la informació, de les incerteses, de l'ensulsiada dels grans discursos, de la fragmentació, de la complexitat.

La hipertextualitat ha fet néixer noves modalitats de lectura, més instintives i controvertides, que fan témer el pitjor als més conservadors. No és sorprenent que algunes crítiques, recolzant-se en aquesta complexitat, vulguin mostrar els límits d'aquesta aproximació que té el risc de produir nombrosos "sorolls" semàntics i que en posar a la pràctica un recorregut instintiu (browsing) –que segons com no deixa d'assemblar-se al zapping– hi veuen un signe suplementari del que hom sol anomenar cultura d'engrunes. El zapping és un símptoma de poder (qui controla el comandament?) o respon, més aviat, a una necessitat de més interacció amb les mitjans passius?. Com sigui, sembla que l'era televisual ha vist créixer una generació de zappistes que ara cerquen en altres mitjans (vídeo-jocs, jocs d'ordinador en xarxa...) la satisfacció de les seves necessitats d'interacció. És això un indicatiu de la mort de l'escrit imprès? Segur que no. No tothom ha d'expressar el mateix en el mateix moment i en el mateix suport. Amb tot, es poden formular hipòtesis sobre el futur de la literatura en suport informàtic? "... el futur pertanyerà potser a una escriptura 'hipermediàtica', en la qual l'autor no serà ja el qui es trobarà a l'origen d'un text sinó més aviat algú que practicarà una mena d'"Art terminal" (...) els simuladors de conducta i de jocs actuals del qual en serien la prefiguració. Les noves tecnologies i la informàtica en seran els instruments sota el risc de capgirar les concepcions".⁹⁹

Assistim sens dubte al naixement d'un nou gènere però ningú no pot predir quin serà el seu futur perquè ens manca el recull que oferiria un corpus ja constituït d'obres prou nombroses i variades. El potencial creador de l'hipertext està encara per explorar. S'apercep immediatament tota la riquesa que conté aquesta possibilitat per la literatura: associacions de paraules, enllaç de paraules a imatges, relacions entre textos d'autors o fins i tot de gènere diferents sobre una mateix tema, etc. És així com ha nascut la literatura hipertextual que s'ha expandit, sobretot als Estats Units. Els escriptors, siguin poetes o novel·listes, veuen en l'enllaç una manera simple de lluitar contra la linealitat de l'escrit i del discurs, en apercebre en l'esclat i la dispersió dels camins de lectura la constitució no només d'una narració multidimensional d'un gènere nou, sinó també de noves maneres de fer correspondre l'univers del discurs a la nostra

⁹⁹ Jacques Donguy, "Poésie et ordinateur" a *Littérature générée par ordinateur*. op. cit. http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi-ct/littinfo/3_donguy.htm

experiència del món: multisensorial, esmicolat, erràtic, constantment en construcció-desconstrucció.¹⁰⁰

Ja els mites de Prometeu i l'*Odíssea* d'Homer il·lustren les recents metamorfosis de l'escrit, com ho suggereix Jacques Donguy. L'escriptura o la pèrdua del centre. La idea és antiga. El procés és repetitiu. Es troba des de l'Antiguitat amb la introducció de l'escriptura a Grècia. S'observa a Europa, al Renaixement, amb la invenció de la impremta per Gutenberg. Se la redescobreix avui en dia amb l'ús de pantalles i de la imatge interactiva. Prometeu, Ulisses són expulsats del món, llençats a la seva perifèria. Prometeu és dut als confins del món conegut, a les Hespèrides per a ser lligat a una roca. És l'arquetip de l'espectador, del qui assisteix a un esdeveniment sense poder actuar sobre el món. Ulisses, per a resistir a la perillosa seducció de les Sirenes, es fa lligar al pal del seu vaixell. Tampoc ell pot entrar en interacció amb el món. Aquests dos mites s'instal·len en el moment en què s'expandeix l'ús de l'escriptura a Grècia. El Renaixement, al segle XVI, amb l'invent de la impremta, instal·la el que s'anomena la galàxia Gutenberg, al mateix temps que es codifica a Itàlia l'univers de la perspectiva, amb Alberti, i la seva transposició a l'escena, a saber el teatre a la italiana, construït sobre l'existència d'un focus, d'un espectador exterior capaç de captar amb un cop d'ull, des d'un punt de vista únic, l'espectacle d'un món mantingut a distància. Per contra, avui, a començaments del segle XXI, amb la imatge interactiva, l'espectador fins ara passiu esdevé capaç d'actuar sobre la representació del món que li és proposada. La percepció esdevé un acte, una acció, una "interacció" sobre el món.

La majoria d'obres hipermèdia són obres "tancades", és a dir, entitats autònomes els enllaços i nodes de les quals són interns a l'obra. La raó del per què estan a la Web i no en cederom o disquet té relació amb el mode de difusió elegit pel creador i amb la natura del llenguatge (dels programaris) i de l'escriptura. La literatura hipertextual que existeix des de fa anys, que treballa amb la interacció de textos integrats amb altres mitjans, s'ha posat a Internet tant com a mode de difusió com de creació. En els nostre estudi només tindrem en compte aquell tipus d'obres hipertextuals creades en i per a la xarxa atès que la nostra anàlisi es centra en la creació digital en línia.

L'arborescència, la multilinealitat i l'estructura laberíntica que caracteritzen l'estructura d'un bon nombre d'aquestes obres, transformen la noció d'espai del text a Internet. A

¹⁰⁰ Pierre Henrichon, "Les mutations de l'écrit", a *La littérature sur Internet*. Québec. Alexandrie – La Bibliothèque virtuelle, 1996, pàg. 7

aquesta profunditat espacial que construeixen les relacions entre les pàgines, s'afegeix el tractament bidimensional de cada pàgina. La superfície sobre la qual el text es col·loca ha estat objecte de nombroses experimentacions pels artistes. La dimensió de la pantalla de l'ordinador, el seu caràcter lluminós, les barres d'estat i els scrolls que permeten amagar el text o mostrar-lo, els fons de pantalla texturats i/o acolorits, les dimensions i els colors de les lletres, l'elecció de la tipografia, constitueixen ingredients que tenen en compte els artistes a l'hora de tractar el text en les seves obres. L'ús d'aquestes possibilitats actua considerablement sobre la significació de les paraules, enunciats, narracions que componen l'obra. Per exemple, amb *Being human*¹⁰¹, Annie Abrahams atribueix estats d'ànims i emocions a les paraules, que s'empelten al seu significat, gràcies a l'ús de les dimensions i de color de les lletres, per l'elecció de tipografia i de fons de pantalla. Per a l'autora, "el projecte consisteix en l'exploració dels denominadors comuns de l'ésser humà. Fins ara, he treballat sobre el voler, la necessitat de reconfort, de comprensió, la voluntat d'obrir-se a l'altre i la necessitat de protegir-se. A la xarxa som tots nòmades confrontats al nostre estatut d'estranger. Miro de fer proposicions que tenen la possibilitat de convertir aquest estat en vivible".¹⁰²

*IOveOne*¹⁰³ (1995) de Judy Malloy, és una de les obres pioneres d'aquest tipus de literatura i de la creació artística a la xarxa. Es tracta d'una ficció narrativa únicament textual. Aquest hipertext està plantejat com les pàgines d'un diari que semblen explicar una història d'amor, tot i que es fa difícil d'esbrinar de què va; molts interactors no arribaran al final, perquè es sentiran desorientats o perduts llegint *LoveOne*. De fet, tracta de la relació entre dos amants, les seves emocions, el que senten i com ho senten. Va començar l'obra en una conferència interactiva a *Arts Wire* i la va continuar en una conferència d'art a *The well*. Costa de 129 pàgines, amb un text de color blanc disposat en una columna sobre fons negre. Quatre pàgines són de color verd, nou de color vermell i 12 blaves. Podem fer clic damunt de cada línia vermella per saltar de pàgina; les línies de color blau indiquen que ja les hem "llegit". A la pàgina 129 hi trobem la paraula "reset" en vermell i subratllada; fent-hi clic accedim a un altre text de Judy Malloy, *The Roar Of Destiny Emanated From the Refrigerator*¹⁰⁴. *I Got Up to Get a Beer*, que simula un estat mental induït per 10 o 12 hores a la xarxa combinant flashbacks de la memòria, sorolls de fons i detalls insignificants de la vida. Els temes d'aquest relat són la relació de la protagonista amb Gunter, un hacker alemany, la

¹⁰¹ *Being Human*, <http://www.bram.org/>

¹⁰² Bertrand Gauguet: *Being Human* - Entretien avec Annie Abrahams <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=116>

¹⁰³ Judy Malloy: *IOveOne*, <http://www.eastgate.com/malloy/welcome.html>
<http://www.eastgate.com/malloy/> o bé <http://www.eastgate.com/malloy/kframe.html>. Hom pot llegir un comentari a <http://enhancedphotos.com/hyperfiction/JMComments/comments.htm>

¹⁰⁴ Judy Malloy, *The Roar Of Destiny Emanated From the Refrigerator*
<http://www.well.com/user/jmalloy/control.html>

relació amb els amics, els moments d'oci (viatges, excursions, jocs de billar, música), el treball i els estudis, la tecnologia, Internet, els processadors, els mòdems..., però tots estan entrelaçats, de manera que cada història no té sentit sense les altres. Joga amb el que suggereixen les paraules i amb metàfores, i així, per exemple, salta d'una poma (apple) d'un arbre a l'ordinador Apple II, d'un ratolí (mousse) d'ordinador al ratolí mamífer; el tret d'una arma (shoot) intentant matar al ratolí ens porta al cop d'un pal de billar contra una bola. La localització espacial ens transporta a Alemanya, Boston, Washington DC i França; en saltar d'una pàgina a una altra, la localització pot variar, sense saber on ens trobem, és com entrar en un xat on hi pot participar gent d'arreu. La majoria d'escenaris on s'esdevenen les accions són llocs d'oci, una piscina, un billar, un camp de tennis, una galeria d'art. La llar dels personatges emmarca els moments de solitud, de records, de connexió a Internet. Crida l'atenció un graner ple de mòdems, targes gràfiques, plaques base, pel fet que posa junts allò que representa l'antic, el graner, amb la tecnologia, en una clara al·lusió al fet que Internet pot arribar a tots els indrets. L'espai, a *LoveOne*, està mancat d'importància per la presència de les tecnologies: tot s'esdevé en un macrolloc únic. No importa on ens trobem: tots els personatges senten i es relacionen de la mateixa manera. El text, escrit el 1995, pren uns personatges de començament dels 90, ja que fan servir amb naturalitat Internet, s'envien e-mails, i parlen de mòdems i ordinadors vells. El fet que les històries estiguin entrelligades provoca la sensació de no saber en quin moment determinat esdevenen. El temps està desordenat, no hi ha principi ni fi, és com un collage. Es tracta, doncs, d'una història sense les característiques típiques d'una narració (inici, nus, desenllaç). El personatge principal és Gweneth, la narradora, que està fent un estudi sociològic sobre el comportament dels homes, i que s'enamora d'un hacker alemany. Tot i que està escrit en primera persona, el "jo" es fa servir per tal que l'impacte sigui més íntim, més proper. *LoveOne* és una metàfora sobre Internet, on s'hi troba de tot, pàgines per a tothom i sobre qualsevol tema. A *LoveOne* també: emocions, sexe, música, cotxes, amics, oci, mòdems, platja... i tot barrejat, com si es tractés d'un portal d'Internet. L'experiència de fer clic per anar a una altra pàgina és similar a la de fer una cerca amb el Google: podem controlar on volem anar però el control es perd perquè la pàgina a la que accedim potser no sigui la que cerquem.

Juliet Ann Martin¹⁰⁵, amb oooxxxooo¹⁰⁶ (1995-96) conjuga el sentit i la materialitat dels mots donant-los un espai en la pantalla que força els seus límits. Aquests signes, mots

¹⁰⁵ Pàgina principal de Juliet Ann Martin, <http://www.julietmartin.com/>

¹⁰⁶ Juliet Ann Martin: oooxxxooo, <http://www.julietmartin.com/ooxxxooo/Answer.html>

i frases efectuen recorreguts que excedeixen la superfície immediata de la pantalla i que l'ús dels scrolls ens permet descobrir.

En l'evolució del web, els navegadors més coneguts (Netscape i Explorer) han permès llegir marcs (*frames*), cosa que ha donat més dinamicitat al disseny de fitxers html. Dividint la superfície en zones i permetent que unes zones romanguin en pantalla mentre que d'altres siguin reemplaçades, els marcs han contribuït a dinamitzar aquest espai. *My boyfriend came back from the war*¹⁰⁷ (1996) de l'artista russa Olia Lialina és un dels projectes més remarcables en l'ús dels marcs, perquè mostra les potencialitats narratives d'aquesta tecnologia. A partir dels sentiments i les emocions que produeix una situació personal, estableix un esquema narratiu interactiu en forma de conversa. La imatge d'una parella asseguda constitueix el marc de referència al llarg de l'obra: és una imatge fixa, i la relació entre els individus representats restarà intacta, fins i tot si una gran activitat es produeix al seu voltant i acaba afectant la nostra lectura sobre aquesta relació. La resta de la pantalla es divideix en zones, separant les converses que tenen lloc en altres quadrats, cada cop més petits. Cada conversa constitueix un recorregut que el lector pot emprendre però que acabarà sempre de la mateixa manera, en una finestra totalment negra, representant cada cop una possibilitat que s'enfosqueix, una veu que s'apaga, en la incomprensió, la incomunicació o el malentès. L'espera, l'esperança perduda, formen la trama narrativa de l'obra, que caracteritzen els efectes produïts per l'ús de marcs, de manera que accentuen el caràcter dramàtic d'una manera més eficaç. Lev Manovich ha establert un paral·lelisme entre l'ús dels marcs en aquesta obra i la tècnica del muntatge cinematogràfic. És fàcil observar com *My boyfriend came back from the war*¹⁰⁸, en fragmentar la pantalla principal, es construeix una narració amb el suport constant de la imatge del marc esquerre. El primer clic et porta a dues frases: *Where are you?* i *I can't see you* que apareixen en un marc central que, en clicar-les donen *FORGET IT*. El marc de la dreta s'anirà subdividint, de manera que en dividir la superfície en zones que, o bé romanen en la pantalla o bé poden ser tancades o substituïdes, alhora que d'altres romanen estàtiques, l'espai adquireix vitalitat al mateix temps que la fragmentació intervé en la semàntica de la narració. L'artista es serveix d'aquesta tecnologia per a construir tota la narració referenciada a una imatge en particular al voltant de la qual l'obra s'articula. Olia Lialina demostra una gran comprensió de les

¹⁰⁷ Olia Lialina: *My boyfriend came back from the war*, <http://www.teleportacia.org/war/>

¹⁰⁸ <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>. Veure també http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/lialina_fr.html, i un breu comentari a <http://www.davidjr.com/evo1org/myboyfriend.html>

possibilitats narratives de la tecnologia hipertextual en web¹⁰⁹. La tecnologia està adaptada als objectius perseguits, atès que a mesura que hi naveguem, els marcs es van fent més nombrosos i petits, provocant un sentiment d'ofegament. La narració gira al voltant d'una conversa entre una noia i el seu amic, que torna de la guerra. A la imatge de referència, els dos amants es donen l'esquena i l'internauta, en funció dels clics desordenats llegirà el seu primer desmanegat intercanvi, i perdrà finalment el sentit del diàleg. Les qüestions no requeriran forçosament bones respostes, atès que la seva visualització dependrà de l'ordre d'intervenció de l'internauta. Però en definitiva, sigui quin sigui el recorregut el relat roman clar, no en un primer grau semàntic, sinó en el sentiment que causa aquesta conversa sense solta ni volta que tradueix la incomprensió, la incomunicació o el malentès. L'espera, l'esperança perduda, la desaparició configuren també la trama narrativa de l'obra. La interfície juga un paper molt més important que el de simple suport, ja que participa en la construcció narrativa i semàntica.

*Do you want Love or Lust*¹¹⁰ (1997) de Claude Closki presenta una arborescència hipertextual amb una elecció de dues respostes en cadascuna de les qüestions plantejades a l'interactor. S'invita l'internauta a decidir entre dues opcions, ironitzant sobre les enquestes de les revistes. A través d'un seguit interminable de qüestions personals, similars a les dels tests de les revistes populars, aquest projecte ens introdueix en un recorregut sense fi, que recorda l'activitat obsessiva en la que pot convertir-se la navegació per la xarxa. L'acte d'elegir, sinònim de la interactivitat, basat en el plaer d'exercir un cert control sobre els continguts presentats, es mostra aviat frustrant, perquè la llista de qüestions proposada per l'obra s'allarga sempre. El gest repetitiu i l'elecció limitada de respostes fan que aviat aquesta aventura perdi interès. L'internauta descobreix aviat que aquesta activitat suposadament lliure no és més que un seguiment del propi procés, un anar fent clics sense parar, sense resposta, sense conclusió. L'obra al·ludeix a la manca de sentit crític i a la complaença que s'instal·la fàcilment quan hom navega pel web, i reflexiona sobre la manera en què certes seues web s'adrecen a nosaltres de manera personal i volen retenir-nos fent-nos esclaus del ratolí. La primera qüestió a la que s'ha de respondre és *Do you want Love or Lust?* Una alternativa, doncs, amor o luxúria, que ens durà a qüestions diferents en funció dels clics efectuats. D'aquesta manera, si a cada qüestió li corresponen dues respostes, i si cada resposta determina la propera qüestió, entrem en un procés complex en el qual la navegació és només fruit de la interactivitat entre l'usuari i la

¹⁰⁹ Cfr Sylvie Parent: Perspectives : «Textes et langages dans l'art Web», *Magazine électronique du CIAC* n° 9, desembre 1999. http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_9/perspective.html

¹¹⁰ Claude Closki: *Do you want Love or Lust?*, <http://www.diacenter.org/closky/index.html>

màquina. Closky utilitza, irònicament, els qüestionaris de les revistes que puntuen la nostra personalitat o gustos, jugant entre intimitat i sarcasme i abocant-nos a la frustració perquè mai obtindrem cap resultat.

*Ghost City*¹¹¹ (1997), de Jody Zellen, desenvolupa un univers hipermèdia on hi predomina la imatge. L'usuari pot elegir entre vint-i-cinc enllaços presentats sota la forma d'un quadrat subdividit en parts iguals de 5 x 5 quadrats, cadascuna de les quals és una imatge animada o un quadrat acolorit que conté una de les lletres del títol de l'obra. Fent clic damunt d'un d'aquests enllaços, entrem en la representació metafòrica d'una ciutat fantasma on hi trobem més enllaços, que ens reenvien a d'altres pàgines, altres animacions, altres carrers, barris, espais... i acabem per perdre'ns en aquesta ciutat desconeguda. Uns textos que es desplacen per la part baixa del navegador participen en la construcció del sentit i d'aquesta estranya atmosfera. L'internauta es va trobant submergit en un laberint gràfic, en l'arquitectura cibernètica d'un espai infinit i caòtic. Es tracta de la memòria i del viatge a través del temps i de l'espai, les imatges del qual esdevenen fragments de records llunyans o d'un somni angoixant. Seguint amb la reflexió sobre l'experiència urbana Jody Zellen, a *Ghost City*¹¹² ens proposa fer servir Internet com una lupa a través de la qual hom pugui mirar la ciutat. A primer cop d'ull, l'obra sembla simple com quan un mira una ciutat per primera vegada; quan es progressa en l'obra, les impressions s'acumulen i esdevenen cada cop més complexes. Jody Zellen crea un mosaic d'imatges i textos que simulen un passeig per la ciutat com per un laberint; basat en el principi de repetició, el projecte té una estructura cíclica, amb imatges que es mouen i es multipliquen. També trobarem diversos cul-de-sac, enllaços amagats i indrets inesperats; així mateix, podem retornar al mateix indret i pensar que ens hem perdut.

*Grammatron*¹¹³ (1997) de Mark Amerika introdueix la imatge, i en part el so, però se li nota la dependència del registre de la literatura. És una hiperficció folrada d'una ciberhistòria, és a dir, una novel·la hipertextual el protagonista de la qual és la ciber i la tecnocultura. El fons (el contingut) i la forma són la mateixa cosa. Hi explora tots els aspectes de la ciber i la tecnocultura en una dialèctica entre cultura popular, cultura culta i cultura tecno-científica a través de l'escriptura multimèdia. Hi convergeixen la ciència ficció, el vocabulari ciber-punk, i les qüestions vinculades a la vida artificial, la consciència, amb les referències a una cultura clàssica (sobretot, el judaisme amb el

¹¹¹ Jody Zellen: *Ghost City*, <http://www.ghostcity.com/> cfr. També <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1936>

¹¹² *Ghost City*, <http://www.ghostcity.com/>

¹¹³ Mark Amerika: *Grammatron*, <http://www.grammatron.com>. Veure la pàgina principal de Mark Amerika a <http://www.markamerika.com/>

Golem). L'experimentació en la narrativa hipertextual mostra la maduresa, tant pel que fa al domini de la tecnologia com als continguts, de *Grammatron*¹¹⁴, un entorn narratiu que va de ciberespai, càbala, misticisme i sexe virtual en una societat futura. L'internauta es troba immers en una narració laberíntica i és invitat a prendre decisions les conseqüències de les quals solen ser imprevistes i inesperades. El projecte consisteix en un text d'uns 1100 espais, 2000 enllaços, uns 40 minuts de so a través de Real Audio 3.0, una galeria virtual. *Grammatron* representa un món de l'immediat futur on les històries no són concebudes per a ser publicades en llibre, sinó que es componen, publiquen i distribueixen en un mitjà digital. La visita a l'obra comença amb una successió de pàgines sense que hom pugui interactuar amb elles, confrontant l'usuari amb les seves actituds d'internauta. Una trama narrativa és interrompuda per una altra, així com per reflexions de tota mena sobre l'experiència que es produeix. És una obra sobre la transició al món digital, la despersonalització, la construcció del self, i el lloc del món subjectiu en l'univers de la màquina.

Susanne Berkenheger¹¹⁵ construeix amb *Zeit für die Bombe*¹¹⁶ (1997) una xarxa hipertextual que es compon de gairebé 100 fragments de textos individuals que conviden al lector a una recerca aventurera d'una bomba perduda. L'autora utilitza les possibilitats existents en l'hipertext per a sorprendre al lector amb girs inesperats i idees originals en el transcurs de la narració. Els lectors poden navegar per l'estructura de text amb ajuda dels enllaços. La no linealitat de la narració permet tornar una i altra vegada al text i estructurar una altra manera de contar. Els quatre personatges principals de la narració, Veronika, Vladimir, Iwan i Blondie segueixen objectius completament diferents. Segons cada personatge, el lector rep una perspectiva visual de la història o del cas. La col·laboració activa del lector hi és exigida constantment perquè ha de seleccionar entre alternatives diferents que poden contribuir decisivament al transcurs de la narració. Els primers textos apareixen inicialment com una narració lineal, però aviat es mostren com una xarxa que es pot llegir de forma múltiple sense que el context es perdi. Al costat dels elements de text, que estan equipats amb enllaços diferents, l'autora ha integrat també altres elements de text que obliguen al lector a adaptar-se a una velocitat de lectura fixada, que el lector no té possibilitat de controlar. El temps de lectura fixat i la bomba són motius que apareixen una vegada i una altra en el text, que obliga a un procés accelerat de lectura. En la pàgina d'inici, que dona entrada a la narració, s'exposa el títol *Zeit für die Bombe* en

¹¹⁴ *Grammatron*, <http://www.grammatron.com/>

¹¹⁵ Pàgina principal de Susanne Berkenheger, http://www.ginkgo.ch/cdrom/Berkenheger_20Susanne.asp, i també <http://www.wargla.de>

¹¹⁶ Susanne Berkenheger: *Zeit für die Bombe*, <http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm>; veure també <http://www.berlinerzimmer.de/eliteratur/hautzinger/hautz3.htm>

vermell sobre fons negre que dóna pas a l'inici de la narració, que es compon de cinc seqüències que es succeeixen ràpidament. Les dues primeres seqüències estan dissenyades amb lletra grisa sobre fons blanc pàl·lid i les dues següents són lletres negres sobre el mateix fons. La configuració ràpida de la seqüència d'entrada de la narració obliga al lector a una lectura ràpida que l'encadeni amb la pròxima:

1ra: "M'esperes? crida Veronika, sense fre com un coet ..."

2na: "... i us presenta: dues trenes oscil·laven com toveres d'accionament en l'occípit ..."

3ra: "... el nas de Veronika s'arrufava ja per un futur ple de promeses ..."

4ta: "... en l'equipatge tenia una bomba ..."

5ta: "Era jove i estava enamorada!"

Aquesta última línia, al contrari que l'escriptura negra de les altres frases, està dissenyada en vermell i ens pretén aclarir l'amor impetuós de Veronika i la dramàtica de la bomba d'una manera gràfica. Una vegada i una altra apareixeran en l'obra passatges com els citats que ens obliguen a un ritme de lectura ràpid per tal de seguir els textos successius que tenen en el clic del canvi de pantalla una equiparació amb el temps de la bomba accionada. Al començament de la narració s'informa al lector que la Veronika ha arribat a Moscou en el tren. Se sap que porta una bomba en la maleta i està enamorada, però tot plegat s'ha de descobrir per col·laboració activa amb el text. La maleta es perd i va a parar a les mans d'Iwan. En el curs de la recerca es desembolica l'entramat de relació i el lector pot comprendre com s'ha produït la situació donada. *Zeit für die Bombe* es distingeix sobretot per una estructura de xarxa que incita i sorprèn, que obliga al lector a descobrir el seu paper en la narració. Susanne Berkenheger s'adreça als lectors també directament: "Iwan es queda? només amb un canvi de sentiment ...Són poc calculadores les persones amb els cors adolorits. Fa massa calor per a mi, adió?" (94Dollar.htm), "adiós" (en castellà l'original) està marcat com enllaç. Si el seguim apareix el text següent: "Què voleu aquí? Em perseguiu? Us duu aquí la por? Qui segueix llegint aquí no és un lector valent... A naturaleses més assossegades aconsello: correu darrere de Veronika. La resta hem d'acompanyar doncs per cel, anem a Vladimir" (99Dollar.htm). Al lector se li ofereixen dues alternatives en l'últim text: continuar el ritme de lectura o bé escollir la perspectiva de Veronika en l'enllaç de la paraula marcada Veronika o fer clic en l'enllaç de Vladimir i experimentar l'altra perspectiva . Una vegada i una altra l'autora fa actius els lectors en el transcurs de la narració.

A *Zeit für die Bombe* a part dels canvis de grandària de lletra i dels canvis de colors del fons, cap element visual o acústic reclama l'atenció del lector. Berkenheger només apel·la a la curiositat del lector i és ell qui ha de prendre la decisió de si l'Iwan, que està casualment en possessió de la bomba, pot accionar l'interruptor horari: "Llavors entenc a Iwan: No volem tots prémer alguna cosa o girar, clicar en algun lloc i engegar qualsevol cosa sense esforç? Això és no obstant el més bonic. Iwan, ho fa fàcil, prem l'interruptor petit?" (96Dollar.htm). Aquesta crida es dirigeix en el fons al lector, que en l'enllaç de la paraula " interruptor " el pot activar, si vol avançar en el curs de la història. Berkenheger demostra el control que exerceix als seus lectors quan en un text que acaba amb les paraules: "Dues qüestions són decisives: On està la Veronika, i com surts tu d'aquí. O crides per fi a la policia?" (62Dollar.htm). "Elegeix l'opció "Polizei" el lector?", llavors, l'autora es disgusta: "Desitges realment cridar a la policia? Avergonyiu-vos!" (30Dollar.htm). Només l'enllaç de "tornar" del programa que l'autora ha col·locat, ens permet sortir de la situació i tornar a la narració. A pesar de les possibilitats de navegació existents per al lector, l'autora ens mostra una vegada i una altra que la narració té més influència sobre el text que el lector.

A *Zeit für die Bombe* hi ha elements de text que juguen amb les expectatives dels lectors, que fan d'estímul per a la lectura. Un exemple és el segment del text que acaba amb la frase: "El que li interessava era que Vladimir li cridés que superaria la porta falsa" (82Dollar.htm). Quan el lector fa clic sobre l'enllaç "porta falsa" apareix en la pantalla un missatge, com el missatge d'error típic del programa d'Internet, quan una pàgina desitjada no és localitzable: "404 Not Found The requested URL /bombe/veronika/falsche/türe.htm was not found on this server". Després d'un curt espai de temps apareix un text breu: "com se surt d'aquí? deia la Veronika, quan un ratolí desapareixia en el no-res invisible d'un forat. " (42Dollar.htm). No hi ha altra referència a la possibilitat de continuar la narració. Al lector se li exigeix ara que compregui correctament les poques indicacions de l'autora. Per què desapareix un ratolí en el no-res d'un invisible forat? El missatge de Veronika assenyala el camí al lector, li indica com pot abandonar aquest atzucac aparent. La paraula ratolí es correspon al sentit figurat de ratolí de l'ordinador del lector. Busquem la sortida amb Veronika fins que trobem l'enllaç invisible que està muntat al costat dret del ratolí de l'ordinador. Ho reconeixem perquè la punta de la fletxa que senyala el ratolí en la pantalla ens obre una finestra on se'ns dóna l'opció d'avançar. Només si aquest enllaç invisible es troba es pot seguir la narració. Aquí, Berkenheger juga amb els elements semàntics de la paraula "ratolí": en el nivell de la realització per al lector es correspon a un dispositiu tècnic que ajuda al lector a arribar al text; en el nivell de la narració és

l'animal petit qui li ensenya la sortida a Verónica. La possibilitat d'escollir uns altres itineraris del text ens els ofereix també l'autora per exemple quan el lector espera que la bomba esclati. Quan la Veronika es torna a asseure en el tren per a abandonar Moscou, el text ens diu: "El vent de viatge li movia el nom dels llavis i ara estava en el vestíbul de l'estació en flames. Oh no!"(29Dollar.htm). No és el final de la narració si cliquem l'enllaç a la dreta d' Oh nein! >>> (Oh no!), el text continua. Però si enllacem amb "Bahnhofshalle" (vestíbul) el que segueix no és l'explosió sinó un text en signes d'escriptura vermells sobre fons negre: "El temps vola en mil estelles. Salvi's, qui pugui!" (1Dollar.htm). Però també se'ns permet l'enllaç "wer" (qui) de "Salvi's, qui pugui!" que ens obre un altre text: " Iwan, feliçment, s'esquinçava els ulls adolorits davant de Veronika. Altres trenta-dues persones ho seguien a la mort. Un parrac de la seva maleta li afectava a Veronika en la galta abans que s'enfonsés cap a endarrere en la capa." El final ?" (63Dollar.htm). Està acabada amb l'explosió la narració? Ha arribat el lector al final? Una característica important de les estructures hipertextuals és la infinitat potencial del text, que pot ser utilitzada per l'autora també a un nivell de contingut. Si es fa sobre l'enllaç Das Ende? (El final?), s'arriba a un passatge que ens permet tornar a la lectura de la narració: "La Veronika no es despertarà mai més. Somniava amb aquell temps a Moscou que no comprenia... En la corda enganysament fixa de la Taxometer, la Veronika experimentava els últims dies de la seva consciència una vegada i una altra de forma diferent, però sempre li faltava la meitat. Com ajuntar tot això?, volia saber. Una vegada i una altra esclatava en els somnis de coma el final de la història i ella pensava llavors: Això no és possible! i altra vegada començava la recerca de parracs vermells dispersats davant" (77Dollar.htm). La protagonista es lliura al final de la narració a qüestions que s'assemblen als anhels dels lectors, perquè el lector pot tenir fàcilment la sensació d'haver llegit sempre només la meitat del potencial del text. Una vegada i una altra es pot estructurar el transcurs de la història de forma diferent, i poden resultar les connexions sempre noves entre les persones que actuen. En aquest sentit podem trobar-nos cada vegada quan el text torna a una versió nova. Un final en el sentit veritable no el posseeix Zeit für die Bombe. Es clica sobre l'enllaç "von" "El final?", i se'ns transfereix a un element de text que fa possible un nou començament.

El treball de Darcey Steinke¹¹⁷, *Blind Spot*¹¹⁸ (1998-99), és força representatiu del que hom sol anomenar literatura interactiva. Novel·lista, desenvolupa amb *Blind Spot* un

¹¹⁷ Pàgina de Darcey Steinke a Time Warner Bookmark, <http://www.twbookmark.com/authors/52/646/>; http://www.artcyclopedia.com/artists/steinke_darcey.html; entrevista per Leonard Gill <http://www.goucher.edu/cwpromo/kratz/writer-in-residence.htm>; entrevista per Susan Gossling, 2 maig, 2000 http://www.goucher.edu/cwpromo/kratz/Steinke_interview.htm

estil enriquit per la interactivitat entre el text i l'interactor, i la integració de diversos mitjans. Algunes paraules de la narració reenvien a imatges fixes o animades, so, text, les quals, alhora, poden tenir ancoratges a d'altres enllaços. La seva interfície impulsa al lector cap a un univers estrany i poètic. Les imatges participen del discurs i serveixen per a recrear una determinada atmosfera. L'usuari ja no és un simple lector, com pot esdevenir-se en una obra literària, o espectador, com s'esdevé al cinema la narració del qual és igualment lineal. La literatura interactiva proposa una nova forma d'escriptura en la qual l'internauta frueix d'una certa forma de llibertat de lectura (com a l'obra *A tractif* de Jason Nelson o d'un estil en el qual ja no és la paraula qui domina sinó que tot tipus de mitjans intervenen en la semàntica i en la construcció d'un sentiment). "La distinció entre escriptura i lectura s'esborra, com la que hi ha entre autor i lector: la lectura ja no és un simple consum, també produeix text, també és escriptura"¹¹⁹. És la globalitat de l'obra conjuntament amb la participació de l'usuari els que determinen una significació, no vàlida en ella mateixa sinó que pertany únicament a un lector determinat, segons un camí personal.

En alguns casos la navegació no es deixa totalment a la voluntat del lector, sinó que és dirigida per l'artista mitjançant la formulació de preguntes que l'usuari ha de respondre, o mitjançant l'elecció de paràmetres continguts en menús. La selecció d'uns o altres determina la ruta elegida i, per tant, influeix i trastoca la seva lectura. Per norma general, aquest tipus de navegació està encaminat a dictaminar la personalitat de l'usuari i té com objectiu principal procurar una obra personalitzada i orientada al seu lector. Per suposat que la resposta a aquestes preguntes per part del lector no confirma la seva sinceritat; sempre queda oberta la possibilitat que aquest menteixi, però això també influirà i marcarà el desenvolupament de la seva lectura. El projecte de Roberto Aguirrezabala titulat *EasyONE: chico busca a chica*¹²⁰ (1998) està format per set històries, les trames de les quals s'encreuen en diferents punts de les seves narratives. Prèviament al seu accés, el visitant ha de decantar-se per alguna de les opcions ofertes per l'autor com a resposta a les seves preguntes. Aquestes opcions determinen el punt de partida del lector en el seu viatge per *easyONE*, ajudant-lo a elegir una història o una altra. Si el visitant és sincer, l'experiència que viurà serà reflex de la seva pròpia; si ha optat per mentir, experimentarà diverses formes del jo. La primera de les preguntes està encaminada a concretar el sexe del visitant. L'elecció és triple per tal de donar un tracte personalitzat:

¹¹⁸ Darcey Steinke: *Blind spot*, <http://adaweb.walkerart.org/project/blindspot/>

¹¹⁹ Anne-Marie Boisvert, Littérature électronique. *Magazine électronique du CIAC*, nº 9, desembre 1999, http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_9/cadre.html

¹²⁰ Roberto Aguirrezabala: *easyONE*, <http://www.adclick.es/easyone/cas/home/home07.htm>

¿Eres hombre o mujer? ¿O prefieres no definirte?		
¿navegas... ...solo acompañado?	o	¿navegas... ...sola acompañada?
	o	¿navegas... ...sol@ acompañad@?

Si l'usuari s'identifica com a home, el tractament es desenvoluparà en masculí; si elegeix l'opció dona, en femení; si opta per una ambigüitat sexual quedarà recollit amb l'ús de @. La segona pregunta indaga sobre la companyia de l'usuari i ofereix dues opcions. Si s'elegeix l'opció sol@ l'artista interrogarà l'usuari respecte les intencions del viatge; si es selecciona l'opció acompañad@, el discurs es centrarà a conèixer la relació del viatger amb aquesta tercera persona. Amb les dues primeres preguntes les possibilitats que s'estableixen són 6. Anem a desenvolupar una mica l'opció ¿navegas... sol@ o acompañad@? Val a dir que les paraules subratllades són ancoratges que porten al lector a una direcció diferent dins del projecte easyONE

¿Navegas... ...sol@ o acompañad@?					
Esperas encontrar un(a) compañer@ en este viaje			¿Tu compañer@ es...		
Es posible/ no			un(a) amante		
quizás/			un(a) amig@		
creo que			o un(a)		
			desconocid@		
No es ningún problema <u>viajar sol@</u> (1) a veces se percibe mejor el entorno y se tienen menos prejuicios. Aunque quizás tengas razón y encuentres un (a) compañer@ en el ciberespacio	No es ningún problema <u>viajar sol@</u> , a veces se percibe mejor el entorno y se tienen menos prejuicios. Desde aquí intentaremos que encuentres un (a) compañer@ electrónic@ y quizás termines <u>bien acompañad@</u> (2)	¿Viajando sol@? Sin problemas. Así <u>no damos explicacione s</u> (3) a nadie, ¿ok? Por cierto, no hay que ser tan negativ@, hay tant@s navegantes por el ciberespacio que es muy probable que encuentres algun@ aquí.	Seguro que guardas muy <u>buenos recuerdos</u> (4) de los viajes que realizas acompañad @, sin dudarlo son los mejores viajes. Además un (a) amante siempre te dará más de lo que pides. Muchas veces no hace falta hablar para entenderse.	Seguro que guardas muy buenos recuerdos de los viajes que realizas acompañad @, sin dudarlo son los mejores viajes. Pídele a tu amig@ que busque <u>una cámara de fotos</u> (5) y vamos a engordar un poco el álbum...	¿Acompaña d@ de un (a) desconocid @? (...) ¿Ya tienes su número de teléfono o su e-mail? Quizás l@ necesites para realizar otro viaje. Y <u>su nombre</u> (6) ¿se lo has preguntado? (...) Bien, bien...

- (1) <http://www.adclick.es/easyone/cas/205/205pre.htm>
- (2) <http://www.adclick.es/easyone/cas/visi/visi01.htm>
- (3) <http://www.adclick.es/easyone/cas/int/int01.htm>
- (4) <http://www.adclick.es/easyone/cas/205/205pre2.htm>
- (5) <http://www.adclick.es/easyone/cas/chica/chica.htm>
- (6) <http://www.adclick.es/easyone/cas/chica/chicapr1.htm>

*Agatha Appears*¹²¹ (1999) d'Olia Lialina utilitza enllaços interns i externs. A l'inici de la narració Agatha, protagonista d'aquesta història, es troba perduda i a la recerca d'ampara. Un home que es creua en el seu camí afirma que la pot ajudar i coneix la solució: Internet. Fins aquí es fan servir enllaços interns. Transcrivim la conversa:

Home: Hola! Qui ets? Per què plores?

Agatha: Sóc Agatha, provinc d'un petit poble. Estic perduda

Home: Ha-ha-ha! Baby, has sentit parlar d'Internet?

Agatha: no! Creus que podria ajudar-me? Vull creure-ho

Home: segur! Jo i la Xarxa, el seu autèntic poder!!!

Sé com teletransportar-te a través de la xarxa!

Quan al final Agatha es decideix a viatjar¹²² a través d'Internet, viatja per la xarxa, visitant i hostatjant-se en diferents dominis, que corresponen a les seues web més rellevants dins del Net.art, des de pàgines d'artistes o grups independents com Vuk Cosic, Zuper, Shulgin, Bunting, Superbad o Jodi a institucions emblemàtiques com la llista The Thing o la revista electrònica *altx* de Mark Amerika.

Arturo Herrera¹²³ desenvolupa un imaginari que respon, no ja a la llibertat integral de l'usuari, sinó a un cert marge d'interactivitat associada a una navegació aleatòria. *Almost home*¹²⁴ (1999), presenta un univers iconogràfic manllevat d'un imaginari

¹²¹ Olia Lialina: *Agatha Appears*, <http://www.design.ru/olialia/agatha>

¹²² Transcrivim les direccions del viatge d'Agatha:
http://www.design.ru/olialia/agatha/was_born-to_be_happy.html
http://www.here.ru/agatha/cant_stay_anymore.html
http://www.altx.com/agatha/stars_new_lige.html
<http://www.distopia.com/agatha/travels.html>
http://www2.arnes.si/~ljintima3/agatha_travels_a_lot.html
http://www.zuper.com/agatha/wants_home.html
http://www.vuk.org/agatha/goes_on.html
http://www.easylife.org/agatha/already_tied.html
http://www.irational.org/agatha/wants_to_teleport.html
http://www.tema.ru/agatha/has_no_idea.html
http://www.thing.at/agatha/teleports_and_teleports.html
http://wintermute.aec.at/agatha/teleports_and_teleports_and_teleports.html
http://www.superbad.com/agatha/lost_the_interest.html
http://www.c3.hu/collection/agatha/sysadm_apartment_4am.html

¹²³ Arturo Herrera: *Almost home*, <http://www.diacenter.org/herrera/> Cfr. <http://www.neural.it/nnews/almosthome.htm>

¹²⁴ Arturo Herrera: *Almost home*, http://vereda.saber.ula.ve/mamja/paranoiquear/a_home/menuhom1.htm

infantil, dels contes de dibuixos animats de Walt Disney, amb els típics herois retocats amb tècniques clàssiques (pintura, collage...) o digitals. Hom s'imagina que a cada part de la imatge li correspon una altra amb la que forma un tot, però com diu Lynne Cooke¹²⁵ a Rhizome, fins i tot el jugador més pacient no seria capaç de copsar la gamma en la seva totalitat, ja que és el sistema informàtic el que regeix aleatòriament la seva aparició. A la iconografia infantil li associa colors foscos, deterioraments, recomposicions ambigües i sorprenents. La dualitat es juga en dos nivells visuals, semàntics i tecnològics, que alhora és mantinguda pel sistema de navegació: la pantalla, partida pel mig, reuneix les imatges i l'usuari, fent clic damunt d'una o de l'altra en crida una de nova, amb el que es provoca una pèrdua de sentit i d'identitat.

Dins d'aquesta nova forma de literatura hi trobem la poesia de Jason Nelson i el seu poema interactiu que porta per títol *Tracing*¹²⁶ (2000). A la pàgina principal només s'hi troba el nom dels vuit primers números; fent clic damunt de cada un d'ells, apareix un fragment de text. L'opció "move" permet desplaçar el text per la pantalla i l'opció "x", tancar-lo. Hom pot obrir els diversos fragments seguint la numeració, o bé fer-ho aleatòriament; es pot deixar alguns fragments en pantalla i tancar-ne d'altres, de manera que el poema adopta múltiples possibilitats. Una banda sonora, feta de murmuris i remors, sembla respirar a un ritme mig nuat, entre angoixant i possessiu. L'interactor pot fer més de 40.000¹²⁷ combinacions diferents a partir d'un sol poema gràcies a la llibertat de manipular directament els textos.

Troblem, també, models de navegació que s'allunyen de l'acte de fer clic amb el ratolí, ja que l'artista mira d'oferir nous modes alternatius d'interacció als seus visitants. L'obra d'Igor Stromajer, *gps.art*¹²⁸ (2000) es troba en aquesta línia de projectes encaminada a mostrar, provar i experimentar noves maneres de navegació en el WWW. El títol ja fa referència a aquesta cerca: les sigles GPS són l'acrònim de *Global Positioning System*. Stromajer s'allunya de l'acte de fer clic i experimenta amb nous patrons de navegació: "*There nothing to click*" (no hi ha res on fer clic). L'únic moment que el punter del ratolí canvia a la imatge d'una mà, que informa l'usuari sobre una zona calenta o ancoratge, és quan aquest es troba sobre l'interrogant ubicat a la part

¹²⁵ Lynne Cooke: *Introduction to Arturo Herrera's Almost Home*, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1824>

¹²⁶ Jason Nelson: *Tracing*, <http://www.rhizome.org/artbase/2294/drag2.html>. Veure també Posterband Superstition a <http://www.posterband.com/super.html>. Altres poemes de Nelson a <http://www.posterband.com/turntable.html>

¹²⁷ $P = \frac{n!}{(n-x)!}$ on $n = 8$. El total de combinacions és superior a 40.000.

¹²⁸ Igor Stromajer: *gps.art*, <http://www.intima.org/gps/>

superior dreta de la *home*. L'usuari, habituat a aquests tipus d'enllaços camuflats a l'estil de Jodi, pensa que ja ha trobat un accés a l'interior del projecte, però aviat descobreix que es tracta de la secció d'ajut a la navegació que li proporciona l'artista. Stromajer, en lloc de solucionar el problema, desafia l'usuari a intentar-ho de nou, fent-li saber que sempre tindrà disponible l'ajut a la navegació

```
"com navegar?
[barra de localització + teclat = afegir noms de fitxers]
la teva localització actual és:
http://kid.kibla.org/~intima/gps/
i el nom del fitxer suggerit, el primer nom de fitxer suggerit és "enter.html"
Combina aquests dos factors: si afegeixes "enter.html" a
http://kid.kibla.org/~intima/gps/ -aconsegueixes la següent estructura
http://kid.kibla.org/~intima/gps/enter.html
Segueix el model...
```

El sistema de navegació proposat per l'artista es centra en la barra de localització. L'autor abandona el mode de navegació tradicional basat en el clic, substituint-lo per un teclat; el mètode consisteix a suggerir un o més noms de fitxers que es troben hostatjats en el directori actual: per accedir-hi n'hi haurà prou amb afegir els seus noms. Un cop descobert el sistema de navegació, l'autor fa entaular un diàleg entre l'usuari i la màquina. Stromajer interpreta els sentiments d'impaciència ajudant-se dels noms dels fitxers que l'usuari ha de teclejar a la barra de la URL:

```
Enter.html
Load.html
What_to_load.html
Mind.html
Done.html
Wait.html
I_am-waiting.html
Me_too.html
Run_gps_art.html
```

Un cop dins del *gps.art*, les vuit opcions ofertades segueixen el sistema de navegació proposat: *location.html*, *satellite.html*, *view.html*, *move.html*, *external.html*, *archive.html*, *restart.html*, *exit.html*

Per acabar aquest apartat és obligatori dedicar quasi un monogràfic a l'obra de Caitlin Fisher, una escriptora i una artista del web amb uns interessos disciplinaris molt amplis. La seva recerca i el seu ensenyament es centren en els aspectes socials i culturals de les tecnologies de la comunicació, l'hipermèdia, la teoria feminista, i l'art digital multimèdia. Amb l'hipertext de ficció *These Waves of Girls*¹²⁹ va guanyar el

¹²⁹ Caitlin Fisher: *These Waves of girls*, <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/>

premi de l'apartat de ficció de l'*Electronic Literature Organization*¹³⁰ l'any 2001. Aquesta organització es va crear l'any 1999 amb la missió de promoure i facilitar l'escriptura, la publicació i la lectura de la literatura electrònica, entesa aquesta com una nova forma de literatura que utilitza capacitats de la tecnologia per a construir propostes que no poden ser fetes en la literatura convencional impresa. L'*Electronic Literature Organization* concedeix dues modalitats de premi, un per poesia i l'altre per ficció. El guanyador de cada categoria obté un premi de 10.000 \$, i els criteris que segueix l'organització per acceptar obres a concurs són els següents: ús innovador de les tècniques electròniques, qualitat literària i qualitat i accessibilitat del disseny d'interfície. En els premis de l'any 2001, premis inaugurals que va guanyar Caitlin Fisher, participaven com a finalistes les següents obres en la categoria de ficció: Paul Chan amb *Alternumerics*¹³¹, Shelley Jackson amb *Patchwork Girl*¹³², Talan Memmott amb *Lexia to Perplexia*¹³³, Mez amb *the data)(h!)(bleeding texts*¹³⁴ i Noah Wardrip-Fruin i altres amb *The Impermanence Agent*¹³⁵.

La hipernovel·la o hiperficció, entesa com un tipus especial de novel·la escrita en suport electrònic, es podria dividir en dues categories diferents: la hiperficció constructiva, que seria aquella feta a través de la col·laboració de diversos autors (com és el cas del *Hypertext Hotel* de Robert Coover¹³⁶); i la hiperficció explorativa, que crea una ficció que pot ser llegida en múltiples direccions i que permet al lector prendre decisions sobre el seu trajecte de lectura (com és el cas de *These Waves of Girls*¹³⁷). És aquest tipus de ficció explorativa la que dóna un nou valor diferenciat de la novel·la tradicional, pel fet de la seva no linealitat.

L'obra de Caitlin Fisher *These Waves of Girls*, publicada a Internet, és una hipernovel·la, un hipertext que inclou una anàlisi de l'espai en el que transcorre l'acció, descripció i caracterització dels personatges principals i secundaris, el llenguatge que aquests utilitzen i com s'expressen. Aquesta novel·la hipermèdia, que està composta per una sèrie d'històries curtes, interconnexions, imatges gràfiques, efectes d'àudio i meditacions des del punt de vista d'una noia de quatre anys, d'una noia de deu anys i d'una noia de vint anys, que poden ser la mateixa persona, explora la memòria, la

¹³⁰ Electronic Literature Organization, <http://www.eliterature.org/>

¹³¹ *Alternumerics*, <http://www.nationalphilistine.com/alternumerics/>

¹³² N. Katherine Hayles: *Flickering Connectivities in Shelley Jackson's Patchwork Girl: The Importance of Media-Specific Analysis*, <http://www.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.100/10.2hayles.txt>

¹³³ Talan Memmott: *Lexia to Perplexia*, http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/hypermedia/talan_memmott/

¹³⁴ Mez: *the data)(h!)(bleeding texts*, <http://netwurkerz.de/mez/datableed/complete/>

¹³⁵ Noah Wardrip-Fruin: *The Impermanence Agent*, <http://www.cat.nyu.edu/agent/>

¹³⁶ Giorgio Melloni: *L'Hypertext Hotel* di Robert Coover

<http://www2.comune.bologna.it/bologna/boll900/melloni.htm>. Veure l'entrevista amb Susana Pajares a

<http://www.ucm.es/info/especulo/numero12/cooveres.html>

¹³⁷ Caitlin Fisher: *These Waves of girls* <http://www.yorku.ca/caitlin/waves>

joventut, la crueltat, la infantesa i la sexualitat, a partir d'històries de la vida quotidiana com poden ser anar a l'escola, passejar amb bicicleta, anar al camp, o sortir amb els amics. Podria considerar-se com una autobiografia de la pròpia Caitlin Fisher, o com el que ella imagina i vol fer imaginar que podria haver estat la seva autobiografia.

És una obra que aborda temàtiques eròtiques, les dificultats de l'adolescència, a través d'una hiperficció experimental, que és l'única que li ofereix a l'autora les suficients possibilitats per desenvolupar la seva història afegint-hi imatges, àudio o animacions. Com diu Fisher: "Volia que les petites històries no es trobessin en un ordre particular, perquè xoquessin com si fossin onades. Les històries contradictòries sorgeixen, i els lectors es troben amb diverses adolescències –noies a la vegada fortes, conspiradores, presumides i amables. L'hipermèdia fa això possible."¹³⁸ L'obra de Caitlin Fisher té una component important d'erotisme lèsbic, no de pornografia, amb algunes imatges i relats bastant explícits. Com ella mateixa afirma: "Moltes de les històries són sobre relacions sexuals entre noies."¹³⁹

La pàgina inicial de *These Waves of Girls* comença amb la imatge d'uns núvols en moviment i el so d'un es noies rient, automàticament passa a una pantalla tipus menú que ofereix la possibilitat d'accedir a 8 històries diferents, que s'obren en una nova pantalla (kissing girls¹⁴⁰, school¹⁴¹ tales, I want her¹⁴², city¹⁴³, country¹⁴⁴, she was warned¹⁴⁵, dare¹⁴⁶, her collections¹⁴⁷). Quan es passa amb el cursor per sobre de cadascun dels títols de les històries es desplega un menú amb una mostra del que s'hi troba.

¹³⁸ POHL-WEARY, Emily. Disponible a: <http://www.shift.com/content/10.2/264/1.html>

¹³⁹ POHL-WEARY, Emily. Disponible a: <http://www.shift.com/content/10.2/264/1.html>

Alguns fragments de l'obra reflecteixen aquest component eròtic i de descobriment sexual present a *These Waves of Girls*:

"I'm in bed with Jennie Winchester and I realize she wants me to undo her pants. She needs to be home by 11 o'clock and needs to leave my place by 10:45. I'm kissing her but opening my eyes at intervals to catch the clock. At exactly 10:43, I unbutton her Levis and shove my hand inside, barely undoing the zipper.

Jennie picks me up each morning and drives me to school. I spend most of grade ten lunch at her house. She makes me chicken noodle cup-a-soup and has her fingers inside me before I'm finished eating. By March I'm watching *Young and the Restless* while she does this."

" I am the only virgin in the world, and so I have to hurry and meet a man at this year's exhibition where I'm volunteering for the St. Andrew's Anglican church food booth."

"Grade five we all knew what a slut was: Tammy Stevens. Tammy was in grade six. She'd sit all angelic-like in assembly, cross-legged on the gym floor. She was sitting on Ricky Sutherland's hand. I'm serious. We were grossed out and fascinated. I went home and practiced sitting on my hand. It didn't seem worth it, somehow. Ricky Sutherland went around talking like having a girl sit on his hand meant he wasn't a virgin anymore"

"Grade two. Seven, I guess. The man next to me at the movie theatre is brushing my knee with his finger tips. It could be accidental. I don't move. I even, I suppose, say what the hell. And soon his whole hand is resting on my knee."

¹⁴⁰ <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/kissing2.html>

¹⁴¹ <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/school2.htm>

¹⁴² <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/want.htm>

¹⁴³ <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/city2.htm>

¹⁴⁴ <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/country2.htm>

¹⁴⁵ <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/warned.htm>

¹⁴⁶ <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/dare2.htm>

¹⁴⁷ <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/collections2.htm>

Les pantalles que s'obren i que contenen cada una de les vuit històries destaquen inicialment pel seu disseny, amb uns fons de pantalla bastant estridents i acolorits, que fins i tot poden dificultar la visió del text del menú que hi surt, i una gran quantitat d'imatges tractades i generalment distorsionades, imatges animades amb Flash que reaccionen quan es passa amb el cursor per sobre donant una aparença de tactilitat, diferents tipus de lletra, alguna en moviment, i alguns arxius de so wav. Moltes de les imatges que surten en aquesta hipernovel·la estan repetides en diferents històries que es presenten. Tècnicament, aquestes pantalles que contenen les vuit històries diferents estan compostes per quatre marcs secundaris (superior, inferior, esquerre i dreta) i un marc principal que és on s'hi relata la història. En el marc secundari de l'esquerra és on s'hi troba el menú de navegació de cada un dels relats, que són uns nodes amb paraules clau que porten a diferents subrelats de la història. De la mateixa manera, dins els marcs principals on es relata la història, també existeixen diferents enllaços que porten també a subrelats. Comparat amb d'altres hipertextos i pàgines web consultades, es podria dir que aquesta hipernovel·la no destaca per la tecnologia utilitzada, ni per la qualitat de les imatges, ni per la velocitat d'execució, ni pel disseny general. L'única interactivitat (més aviat caldria parlar de navegació) que possibilita l'obra consisteix en la possibilitat que té el lector de trencar la continuïtat espacial en fer clic en els enllaços que es troben en el marc de l'esquerra, o en fer clic en paraules clau que porten a trames secundàries, sovint molt curtes. Aquests enllaços, que poden ser paraules o frases curtes, remetent a situacions en què la memòria de la autora les associa, tal i com sovint ens passa a tots quan recordem, i que no sempre segueixen una lògica temporal, ja que es tracta d'una retrospectiva del narrador. Moltes d'aquestes trames secundàries i molts dels enllaços són els mateixos, i s'hi pot accedir des de diferents històries i trames. No obstant, en alguns casos la història té un enllaç en forma de fletxa que et condueix a la següent seqüència. Els espais de text varien en longitud, encara que aquesta no arriba a ser mai excessiva, i contenen una multitud d'enllaços. Les diferents històries d'escenes quotidianes es barregen amb imatges com si formessin part de la memòria visual, la qual cosa li dona a l'obra un aspecte com d'un conjunt de records amb imatges distorsionades.

Algunes de les crítiques que l'obra de Caitlin Fisher ha rebut han estat dures, com la de Anja Rau del *Dichtung Digital*¹⁴⁸: "És sorprenent que el text que va ser escollit (referint-se als premis ELO) fos *These Waves of Girls* construïda amb una tecnologia de fa 3 ó 4 anys, amb una programació descuidada i una temàtica passada de moda, el

¹⁴⁸ Anja Rau, Comments on Comment. Discussion in Mailinglist Netliterature.de
<http://www.dichtung-digital.com/2001/11/12-Mailinliste>. Veure també <http://www.dichtung-digital.com/2001/06/20-Simanowski/index.htm>

tractament de la qual ignora totalment els seus predecessors tant del medi escrit com del digital. (...) *These Waves of Girls* sembla ser un cas del vell prejudici que només aquests textos estan online perquè no troben un editor en el món offline. Si això és el millor que podem fer, la literatura digital no sortirà del forat en el futur pròxim.”¹⁴⁹ La discussió s'ha generat en diversos fòrums, bàsicament els blogs de Mark Bernstein¹⁵⁰, Jill Walker¹⁵¹ i Lisbeth Klastrup¹⁵².

Des d'un altra punt de vista, el crític Adrian Miles, assegura que no hi ha manera de saber si es tracta de disseny pobre, de pobra programació o d'una decisió intencionada de l'autora perquè el treball no ens ho explica. I estableix una comparació amb les maneres de fer i els 'acabats' del cinema independent, diguem de directors com Ken Loach, contraposant-lo al cinema de producció industrial hollywoodià. És a dir, que hi ha films que no és que secretament volguessin haver tingut un pressupost hollywoodià sinó que creativament, estèticament, críticament i teòricament s'allunyen d'aquestes pràctiques.¹⁵³ Per la seva banda Raine Koskimaa, en referència a les crítiques que l'obra ha rebut, apunta el següent: “Després de tot, podem dir que *These Waves of Girls* en molts moments sembla poc polític, i això ha de ser entès com una elecció conscient de l'autora. Si això no resulta estèticament agradable és una qüestió subjectiva, però catalogar el treball com “erroni” o “disfuncional” és només un cul-de-sac intel·lectual”.¹⁵⁴

El nucli de la discussió sembla que es basa a saber si la literatura digital ha de ser multimèdia a qualsevol preu. Rau, en relació a l'obra de Fisher, critica els problemes que presenta aquest hipertext amb algunes deficiències de programació i enllaços que aparentment no funcionen. Considera que una obra que rep un guardó com aquest, encara que la web estimuli el 'work in progress', hauria d'estar acabada. Tot i estar d'acord amb Adrian Miles que una interfície inacabada pot ser intencional, contraargumenta que si realment es tracta d'això, caldria que es fes de forma que fos

¹⁴⁹ Disponible a: <http://www.hypertextkitchen.com/WebCrit.html>.

¹⁵⁰ Pàgina principal de Mark Bernstein, <http://markbernstein.org/>

¹⁵¹ Jill Walker, <http://huminf.uib.no/~jill/>

¹⁵² Lisbeth Klastrup, <http://itu.dk/people/klastrup>

¹⁵³ : “In *These Waves of Girls* by Fisher (2001) we find a hypertext novella with a complex, noisy, rather ungainly and a times unattractive design. (I ought to point out I was a member of the selection committee that short-listed entries for the Electronic Literature Organization's inaugural hypertext fiction prize in 2001, of which “*These Waves of Girls*” was the recipient) There is a Flash credit sequence that doubles as a recurring navigational screen, tiled images, embedded frames, and 404s which produce a carnivalesque parody of what constitutes good design, usability, and a good read. Is it a “bad” design? Probably. Is it a bad code? Definitely. Is the author a bad Web designer, naïve, or in command and ironically gauche? Who can tell from the work, and more importantly, at what point does her intention become significant or dominant to the critical analysis to the work? It could be that she fired up her wysiwyg editor and wove away, or it could be that she carefully considered the errors as a montage of attractions and oppositions. My point is simply that the work doesn't tell us, and it is the work that matters. Disponible a: <http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v03/i03/Miles/intent.html>

¹⁵⁴ Ponència presentada al congrés Under construction, organitzat per Hermeneia, UOC. Barcelona 14-16 abril del 2004. Raine Koskimaa, “The Problems of E-Lit Criticism. *These Waves of Girls* as an Exemplary case”.

evident a l'audiència. Rau manté de tota manera que és difícil pensar que tots els problemes que s'ha trobat navegant per la plana siguin intencionats, com en el cas de l'obra de John McDaid's *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*¹⁵⁵. Rau considera que Fisher no hauria d'haver fet aquesta obra tota sola i hauria d'haver confiat en un equip de persones per ajudar-la en temes de programació; també esmenta el fet que la innovació en l'ús de les tècniques electròniques i la qualitat i l'accessibilitat de la interfície no són allò que més busca la gent interessada en la literatura digital, però en la seva opinió això és possible si la tecnologia s'usa correctament.

D'altra banda, en el blog de Mark Bernstein¹⁵⁶ també es fan referències a les crítiques d'Anja Rau. Segons Bernstein, les crítiques van en tres direccions: 1) Falta d'elaboració. Un seguit de crítiques van dirigides al funcionament i disseny de la interfície (temps de càrrega innecessàriament llargs, enllaços importants trencats, so aplicat arbitràriament) que Rau atribueix a falta de cura. I proposa millors solucions que les adoptades per Fisher. 2) Falta de coherència. Rau considera que sembla com si els diversos elements que componen l'obra (text, imatge, so, animació) no formessin un tot coherent. 3) És inadequat. Bàsicament perquè considera que ignora els seus predecessors tant en el mitjà imprès com en el digital. Sobretot perquè ignora les possibilitats del que es podria haver fet i no s'ha fet en aquest treball. Per tot plegat Rau suggereix que el format multimèdia és massa dur per a que ho faci una sola persona i que els equips són indispensables per aquest tipus de creació.

David S. Miall, de la Universitat d'Alberta, analitza tant la narrativa com les complicacions del mitjà hipertext. No el considera un treball tècnicament sofisticat i tant l'estructura com els enllaços són semblants a les primeres hiperficcions com *Afternoon. A story* (1987) de Michael Joyce. Moltes de les històries que es presenten estan relacionades amb les exploracions dels sentiments lèsbics dels personatges, les vides de les noies, tot i que la veu narrativa pot ser la d'un sol personatge la identitat del qual, des de la infància fins a l'edat adulta és revelat en una sèrie d'instantànies. Descriu tres anys d'institut, l'interès de la narradora en la professora de ciències, i la fantasia sexual que experimenta quan s'assabenta de la seva mort, entre d'altres històries. Miall fa una anàlisi acurada del text, el recurs de les al·literations, la combinació amb els gràfics, les càrregues afectives de diferents missatges inclosos en el text, que porten a acostar-nos a l'univers de la nena de cinc anys, la descoberta de l'entorn i la propensió a la fantasia. Miall posa al descobert un seguit d'elements que

¹⁵⁵ Uncle Buddy's Phantom Funhouse, a The Electronic Labyrinth, <http://www.iath.virginia.edu/elab/hf10285.html>

¹⁵⁶ El Blog de Mark Bernstein que fa referència a aquest text en concret es pot trobar a <http://www.markbernstein.org/November01.html>

semblen no encaixar, els núvols en el cel, els sons no semblen concordar amb la situació de la nena, i tampoc semblen concordar amb la situació que descriu el text. Respecte dels sentiments de satisfacció, plaer o frustració, Miall afirma que dependrà de les expectatives dels lectors, però, en canvi, pel que fa als sentiments narratius, hi ha poc espai per a fruit-los perquè cada enllaç només adreça a una breu referència cap a un personatge o escenari i això deixa poc temps als sentiments del lector per veure's involucrat d'alguna forma en la narrativa. Si bé reconeix que en alguns passatges els textos donen per més en aquest aspecte; però considera que en general, els sentiments de la narració queden frustrats per la brevetat dels passatges i per la desconexió que sovint s'experimenta entre un i altre. Pel que fa als sentiments estètics, no hi ha dubte que es potencien amb l'estil de Fisher, però, altra vegada, es veuen alterats pel salt a un altre fragment que no en desenvolupa les implicacions. En aquest punt assenyala que aquí el risc és que els lectors deixin d'implicar els seus sentiments en el text pel fet que el conjunt es presenta més com un calidoscopi estètic més que no pas com un model amb significat. Com si una ment amnèsica intentés desesperadament esgarrapar algunes cadenes d'associació però no les pot mantenir prou temps com per reconfigurar una imatge coherent del passat. També esmenta el fet que les expectatives que tenim com a lectors lineals i les implicacions dels diferents tipus de sentiments que afloren mentre llegim, suggereixen que una nova gramàtica (la que es correspon a l'hipertext) suposa unes transformacions profundes d'alguns processos psicològics. I la hiperficció, en la seva opinió no s'ajusta bé perquè no té en compte aquests processos. El problema és doncs, per a Miall, que l'estructura fa fracassar el text perquè li pren el poder que té d'atraure el lector.

4.2. Generadors de text

Algunes obres deixen que la màquina efectui una part del treball de creació del text gràcies a un sistema de bases de dades construïda per l'artista i un programa que permet l'extracció selectiva d'aquestes dades. L'ordinador esdevé així còmplice del procés de creació. Aquests projectes estan igualment basats en l'atzar, i en la sorpresa, ingredient i efecte que contribueix al valor poètic de les frases gràcies a combinacions insospitades que escapen al control total del participant. *Cut-up* de Williams Burroughs permet adonar-se'n d'aquesta experiència. Alguns artistes s'han mostrat irònics en els seus projectes davant d'aquest tipus d'exploració literària. És el cas de Mario Hergueta amb *Stop making sense*¹⁵⁷. Amb l'ajut d'un programa per a generar frases amb, o sense, adjectius, aquesta obra acaba per demostrar els límits del potencial creador de la màquina. Per mitjà d'un programa generador d'enunciats, l'obra de Mario Hergueta, *Stop Making Sense*¹⁵⁸ (1997), invita a construir frases elegint integrar-hi cap, un o dos adjectius, o deixant l'elecció a l'atzar. Aquesta activitat, en el fons molt senzilla, origina un examen molt instructiu sobre el llenguatge i la seva estructura. Els enunciats sense adjectiu semblen més directius i autoritaris mentre que els que en porten, matisen les proposicions. Les diferències s'accentuen quan l'internauta deixa l'elecció a l'atzar. Gradualment, el caràcter artificial de les frases acaba per imposar-se i revelar la insuficiència d'aquesta literatura automatitzada. Amb ironia, l'obra es mofa de la creença naïf que vol que la màquina pugui reemplaçar l'esperit humà. Altres obres de tipus combinatori, deixen poca elecció a l'internauta i ofereixen una mirada encara més crítica a aquest tipus d'exploració, com ara *Roman* d'Antoine Moreau o *Face Value*¹⁵⁹ de Nino Rodriguez¹⁶⁰.

4.3. Mobilitat textual

La negociació del text amb el suport informàtic, comporta una altra mirada sobre el llenguatge, porta a veure'l sota una nova faceta, sobreposat als codis que li permeten existir, lletra rere lletra, mot rere mot. Algunes obres atomitzen el llenguatge per tal de donar compte d'aquest context que crida la nostra atenció al llenguatge i que transforma la nostra relació amb l'escriptura. Els mitjans oferts per Internet i la informàtica porten a reconsiderar-lo i a reconquerir-lo. Efectivament, la transposició

¹⁵⁷ Mario Hergueta: *Stop Making sense*, <http://www.uni-mainz.de/~hergueta/nosense/sense.htm>

¹⁵⁸ Mario Hergueta: *Stop Making sense* <http://www.uni-mainz.de/~hergueta/nosense/>

¹⁵⁹ Nino Rodríguez: *Face Value*, <http://www.mindspring.com/~ninor/>

¹⁶⁰ Pàgina principal de Nino Rodríguez, <http://www.mindspring.com/~ninor/bio.html>

del llenguatge a suport informàtic demana de fer-lo cohabitar amb d'altres llenguatges de programació, el que implica un esforç, una traducció. De manera comparable a l'aprenentatge d'una nova llengua, l'experiència demana una atenció inhabitual als signes, als seus valors sonor i visual, al seu agençament que acaba per a produir el sentit. El pas dels mots encastats a l'interior del codi html, per exemple, a la seva llegibilitat damunt la pantalla, suposa un treball, i d'aquesta aventura en resulta una certa fascinació davant del que acaba per aparèixer. La seu de Tim McLaughlin comporta nombrosos poemes visuals en els que les lletres, els mots, els enunciats esdevenen ells mateixos objectes en diàleg amb la seva significació. Richard Barbeau¹⁶¹ ha realitzat també un conjunt important d'obres que atorguen una atenció particular al llenguatge, als seus caràcter visual i sonor en projectes com *Avatar*¹⁶², *Pangrammes*¹⁶³, *Perec*¹⁶⁴ i *Miroir*¹⁶⁵. Aquí les lletres, els mots, les frases curtes serveixen d'objectes visuals, de punts de partida, a una exploració del llenguatge al sí del nou suport. Com els cal·ligrammes d'Apollinaire, però explotant finament eines actuals com les que ofereix Internet, les poesies de Tim McLaughlin, *Threw the Read Window*¹⁶⁶ es mostren simples però eficaces. La posició i el moviment de lletres i de mots reprenen al·lusivament les coses i les accions que descriuen creant una desviació suficient a aquestes referències de manera que produeixen un univers poètic. Les obres *VIA*¹⁶⁷ i *Blues Revolved*¹⁶⁸ són particularment reeixides.

Amb l'ajut de les noves eines ofertes per la informàtica i Internet, el text pren noves formes, pot ara moure's en l'espai, imposant ell mateix un temps a la lectura. L'ús de gifos animats a les obres de Tim McLaughlin o a *No Memory*¹⁶⁹ de Valéry Grancher¹⁷⁰ confereix als mots una mobilitat i una vida que li són propis. A l'obra de Grancher, en la que els mots es substitueixen a gran velocitat, a *Grammatron* de Mark Amerika, que fa servir el javascript, la relació amb el temps exigeix de vegades copsar els mots i els textos al vol, fenomen que contraria profundament la noció d'interactivitat i de control de l'espectador. A *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets*¹⁷¹ (1997) de Nicolas Frespech¹⁷², fet amb tecnologia java, després en Shockwave Flash, es produeix el mateix bombardeig d'enunciats que deixen el lector passiu en una posició anàloga a la

¹⁶¹ Alfabèta, <http://abcdefghijklmopqrstuvwxyz.com/>

¹⁶² Richard Barbeau: *Avatar*, <http://abcdefghijklmopqrstuvwxyz.com/Avatar/index.htm>

¹⁶³ Richard Barbeau: *Hiperpangramme*, <http://abcdefghijklmopqrstuvwxyz.com/Hyperpangramme/index.htm>

¹⁶⁴ Richard Barbeau: *Perec*, <http://abcdefghijklmopqrstuvwxyz.com/Perec/index.htm>

¹⁶⁵ Richard Barbeau: *Voir Miroir*, <http://abcdefghijklmopqrstuvwxyz.com/miroir/index.htm>

¹⁶⁶ Tim McLaughlin: *Threw the Read Window*, <http://www.interaccess.org/iceflow/threw.htm>

¹⁶⁷ *Via*, http://www.box19.com/tmcl/deep_web/train/index.html

¹⁶⁸ *Blues revolved*, http://www.box19.com/tmcl/deep_web/blues/index.html

¹⁶⁹ Valéry Grancher: *No Memory*, <http://www.nomemory.org/data/index.htm>

¹⁷⁰ Pàgina principal de Valéry Grancher, <http://www.nomemory.org/data/bio.htm>

¹⁷¹ Nicolas Frespech: *lessecrets*, <http://www.20six.fr/lessecrets/>

¹⁷² Nicolas Frespech, pàgina principal, <http://www.frespech.com/index.php>

de l'espectador de cinema. El caràcter sovint artificial de l'accessibilitat a l'univers íntim dels usuaris d'Internet es palesa en aquesta proposta de Nicolas Frespech, on un recull de missatges curts es precipiten de cop a la pantalla i desapareixen aviat per tal que en surtin d'altres; es tracta de secrets fets de desigs inconfessables, de confessions que tenen a veure amb experiències passades vergonyoses o escandaloses. Aquesta incursió a la intimitat dels individus produeix una mena de saturació i aquests secrets acaben per semblar els grans titulars dels diaris sensacionalistes.

*Dit&Geste*¹⁷³ (2000) de Julien d'Abrigeon és una poesia que utilitza llenguatges artístics per tal de produir l'empatia intrínseca al fet poètic i l'art. Aquesta barreja de llenguatges és fa palesa en l'aspecte formal de l'obra, que implementada en format Flash, ens presenta una radiografia del tronc de l'autor (el seu nom és llegible a la part baixa de la placa) on s'hi entreveuen totes les seves vísceres. Sobre aquest particular background, emmarcat en negre, apareixen mots que componen la part literària de la poesia. Les lletres que utilitzen una tipografia tipus typerwriter distorsionada, amb un cert aire punk i coloracions violentes que presenten diverses posicions i transicions en les seves aparicions en pantalla. Tota la seqüència ve acompanyada per uns mots sense sentit, repetitius i malaltissos que acaben de donar el to general a la peça. Transcripció (per ordre cronològic): *Dur à digérer, À avaler les m., Combien, De mots ingérables, Dijeres, desagr&àbb, Rable engragé?, Au traves de la gorge, Colonialysme, Frêle, Grêle, Incestin, Incertain, Gr^ve, Intestin, Grave, Infectin, Rale, Inspectin, selles*. Tot el poema és una juxtaposició al voltant de dos camps semàntics principals: els mots i els intestins. El grafisme d'aquests dos elements és evident, i el fet ve avalat per una banda sonora que evoca un mantra tètric, interior i sense sentit. Aquests 'mots ingeribles' combinen les seves sonoritats per donar el ritme propi del poema (intestin-infectin-inspectin; gr^ve-grave-rale), coincidint a vegades part del mot amb una ubicació geogràfica de les vísceres de D'Abrigeon, com els mots que baixen 'traves de la gorge' o el colon de *colonialisme* que ve assenyalat per un cercle vermell. En general la conjunció d'aquests dos elements principals, configura el missatge del poema, la metàfora que ens remet a la idea dels 'mots ingeribles'.

*Story Problem*¹⁷⁴ (2002) de Terri Ford & Erik Loyer atreu l'interès per la seva elegància, la seva senzillesa i la seva banda sonora relaxant, així com pel seu bonic grafisme. És interessant el seu curt text surrealista, que barreja detalls precisos i minuciosos de la

¹⁷³ Julien d'Abrigeon: *Dit&Geste*, <http://tapin.free.fr/animations/colon.swf>

¹⁷⁴ Terri Ford & Erik Loyer: *Story Problem*, <http://www.bornmagazine.org/projects/storyproblem/sproblem.html>

vida material, quotidiana, amb incursions sobtades al món del fantàstic o a l'oníric, i sobretot el sentiment general que es desprèn de l'obra: un sentiment de gran fantasia, sensible i al·lusiú, sense cap pesadesa, amb un text i una banda sonora silenciosa i reiterada de piano que es complementen perfectament. Una de les característiques d'aquesta obra és la seva naturalesa performativa. *Story Problem*, en efecte, demanda ser telecarregada a mida, per ser llegida pels moviments del nostre ratolí. La fletxa «esquizofrènica» interpreta el text com ho podria fer la boca d'un actor. Esdevenim intèrprets i/o compiladors d'un guió que no està constituït per sèries de línies, de cicles i de crides de comandament, sinó per paraules simples manllevades del llenguatge natural. A més, cada lector/espectador pot desar les seves pròpies execucions personals de l'obra i «reinterpretar-les» a voluntat, i veure el poema desplegar-se davant dels seus ulls, amb els seus propis moviments de ratolí, descrivint els seus propis gests en arabescs capritxosos, esdevenint el text per al lector el seu propi dibuix abstracte i mòbil personal, i una nova obra a cada navegació. La lectura com a interpretació? El lector com a coautor? Encara que aquestes qüestions no ens semblin noves, és la primera vegada que es presenten ben esbossades en una breu obra en Flash.

A *Poetic Dialogues*¹⁷⁵ (2002) de Yucef Merhi¹⁷⁶, tres cares ocupen l'espai de la pàgina i fan sentir una paraula fracturada i reorganitzada per l'atzar. Hom prem el botó, la pantalla de l'esquerra s'anima i la primera seqüència comença. Una persona, captada per una càmera de vídeo, ens mira i s'adreça a nosaltres; articula en veu alta un vers i, d'entrada, es podria creure que es tracta d'un enunciat autònom. Però un cop acabada la seqüència, una altra persona pronuncia rítmicament el que esdevé clarament la continuació del primer vers. Després el vídeo ens mostra una tercera pantalla i observem la mateixa acció: una persona ens parla destinant-nos els mots mitjançant una mirada sostinguda. Quan la pàgina esdevé fixa caldrà prémer el botó per a desencadenar una altra seqüència de vídeo, que també estarà constituïda de tres seqüències per poema. Cada poema és el resultat d'un procés aleatori. Totes les seqüències d'una pantalla poden ser combinades, segons una elecció feta pel programa informàtic, amb totes les seqüències de les altres pantalles. Hi ha tres sèries de seqüències, cadascuna està circumscrita a una posició entre les tres posicions possibles. Evidentment, l'autor no pot posar mots junts de qualsevol manera i dir: vet aquí una frase, poètica o no. La successió de les seqüències té un ordre que no varia; els poemes tenen una pròtasi o introducció i s'acaben en una apòdosi, i el relleu dels

¹⁷⁵ Yucef Merhi: *Poetic Dialogues*, <http://www.turbulence.org/Works/yucef/index3.html>

¹⁷⁶ Yucef Merhi: *Portfolio*, <http://www.cibernetica.com/art/index2.html>

recitats es fa sempre d'esquerra a dreta. El mode aleatori de la producció dels poemes constitueix una de les principals tensions de l'obra; les altres resideixen en la mateixa poesia i en la fragmentació de l'espai i de la paraula. Cap treball es fa damunt dels components visuals de *Poetic Dialogues*. Les persones han estat senzillament filmades i el seu joc no ha estat dirigit. No hi ha, pròpiament, escenificació. La presentació, per la pobresa d'estil i la restricció dels mitjans, no aporta cap guany de significació als poemes. Els mitjans serveixen únicament per a vehicular els versos. L'aspecte visual de l'obra està parcialment subordinada al fet de dir. Parcialment, perquè *Poetic Dialogues* és també una sèrie de retrats instantanis, naturalistes i sobris. No hi ha jerarquia en la seva aparició, i la seva subjectivitat és esborrada en profit del dir. Per altra banda, si hi ha música en aquesta obra, és en el timbre de les veus, en la dicció i en la prosòdia dels versos, apercebuts com a musicalitat. L'artista afirma: "Crec que la poesia transforma els objectes en art, de la mateixa manera que canvia el soroll en música". El soroll de la declamació esdevindria, per la poesia dels versos, música. Si aquest treball oulipià pot ser qualificat de lúdic (les combinacions són fortuïtes), cal escoltar i entendre els poemes per tal de veure en què aquest treball conté sobretot les imatges d'una dissolució general.

El poema d'Ariana-Sophia Karsonis, *About the Other Animals*¹⁷⁷ (2003), s'inscriu com una relectura del diluvi bíblic, en la qual Noè promet vanament als altres animals, els que no ha pogut incloure a l'arca, que tornarà a salvar-los. Els animals oblidats són comparats a Penèlope i Arianna, la dona anònima de Noè¹⁷⁸ és evocada (« Noah of the nameless wife ») i, subtilment, la narració del diluvi dona pas a la del Jardí de l'Edèn:

*So many wives'
tales later, rotten apples, borrowed
ribs, snakes in trees, gaps
in the telling and retelling
and untelling.*

El sentit és, d'aquesta manera revelat : els "altres animals" són els petits germans dels grans abandonats de les narracions mitològiques i bíbliques, de Penèlope que teixia la seva tela amb una paciència proverbial tot esperant el retorn d'Ulisses, d'Arianna utilitzada per Teseu i després oblidada a l'illa de Naxos, de les dones i nores innominades de Noè, d'Eva i altres Pàndora, a les que un imaginari religiós masculí fa remuntar la font de tot mal. El poema és un homenatge a l'alteritat i a la integritat de

¹⁷⁷ Ariana-Sophia Karsonis: *About the Other Animals*, <http://www.bornmagazine.org/projects/otheranimals/poem.html>

¹⁷⁸ A la Bíblia (Gènesi 6.10, 18; 7.7, 13; 8.1, 15-16, 18), només els fills de Noè, Sem, Cam i Japhet són citats, i les seves esposes respectives només són designades com les «seves esposes».

totes les criatures absents, les que han preferit refusar la seva travessia abans que mendicar la seva salvació:

*These refined beasts were in no hurry to catch the fleeing ark.
The lost creatures denied
their passage.
Always other, always animal.*

L'animació de Julie Potvin recolza les oposicions implicades pel text (humà/animal; masculí/femení; terra/mar; jo/l'altre...) dividint la pantalla en dues parts. La part inferior, blava, d'entrada quasi imperceptible, envaeix de mica en mica, com una marea de diluvi, la part superior, blanca. El poema es va desgranant damunt la superfície, vers a vers, i les paraules seran finalment engolides. Les composicions visuals donen la impressió d'il·lustrar el poema (s'hi reconeix de vegades l'arca, les onades d'un huracà i un bestiari variat) o d'avançar-lo (abans que la darrera estrofa no reenvii directament al Jardí de l'Edèn, l'aparició d'una estranya serp amb cap d'ànec, que acompanya el vers « Other claim the beasts were to blame » adreça el lector cap el mite bíblic), o d'obrir-lo a altres significats (estranyes gotes de pluja esdevenen estels o bombolles d'aire). La banda sonora, feta per Philippe Gully, superposa a sorolls dispersos i distorsionats –entre els quals s'hi reconeix potser el tro i el clapoteig d'un xàfec- una estructura melòdica mínima, repetitiva. Quan els mots són ofegats per la pantalla inferior i l'animació s'immobilitza, la banda musical es redueix al soroll de l'aigua que s'escorre, hom creu per un moment que les onades s'ho han engolit tot, les paraules, les imatges i les notes, però aviat la música recomença, i representa per al lector meditatiu l'eco llunyà de dues veus femenines.

Altres tecnologies web han permès exploracions noves d'integració del text en l'espai i el temps. L'ús d'applets de java a *Fidget*¹⁷⁹ de Kenneth Goldsmith i Clem Paulsen permet el desplaçament del text en l'espai creant relacions múltiples entre els mots i les proposicions. A *Truth is a moving target*¹⁸⁰ (2000) d'Erwin Redl, l'ús de Shockwave permet l'aparició de text, i la lectura multidireccional de les paraules, transformant les relacions entre els mots que poden ser establertes per tal de construir el sentit. La frase *truth is a moving target* apareix en pantalla i constitueix el punt de partida de l'obra d'Erwin Redl. Fent clic sobre els mots d'aquest enunciat, noves frases curtes es formen en la vertical o l'horitzontal; progressivament, la graella s'omple de mots que prenen un sentit diferent segons l'orientació de la lectura. Aquests mots o grups de paraules i frases tenen a veure amb l'art, el llenguatge, la representació, la intimitat,

¹⁷⁹ Kenneth Goldsmith: *Fidget*, <http://www.stadiumweb.com/fidget/>

¹⁸⁰ Erwin Redl: *Truth is a moving target*, <http://www.blindsound.com/script/Erwinredl/Truth.htm>, i també <http://www.c3.hu/collection/truth/>

l'existència i tots aquests termes acaben per creuar-se gràcies a la participació de l'internauta; cada cop que el punter es para damunt d'un d'aquests mots, el quadre es transforma. Alguns enunciats són vagues, incomplets i requereixen una atenció especial per part de l'interactor. La cerca de la veritat, a la que al·ludeix el títol, té a veure amb els nous contextos i el compromís de l'univers interior. L'obra de Mario Hergueta, *IN the TEXT*¹⁸¹, elaborada en Quicktime VR presenta unes paraules en un espai circular que formen una seqüència variable segons el recorregut de l'internauta. Finalment, a la secció espectacle d'*Avec tact*¹⁸², una obra d'Antoine Schmitt¹⁸³ feta amb Shockwave Director, un text curt es transforma cada cop que l'internauta toca una de les seves parts. És la poesia dinàmica, cinètica, sonora que, gràcies a l'ordinador, sobretot a la seva difusió per Internet ha retrobat una creativitat extraordinària. Ni hi ha prou, per assegurar-se'n, d'entrar en les pantalles de revistes com Tapin¹⁸⁴, Ubu¹⁸⁵, Akenaton o Doc(k)s¹⁸⁶, Karenin@¹⁸⁷ i, a partir d'elles, navegar pel gran conjunt de seus dedicades a aquestes escriptures poètiques.

Jean-Pierre Balpe proposa anomenar literatura "espectacular" aquella en la qual el text, generatiu, interactiu, dinàmic, es combina amb temps real amb d'altres proposicions: dansa, teatre, música, òpera... per a produir en cada participació o representació, proposicions originals: "*Trois mythologies et un poète aveugle*" amb Jacopo Baboni-Schilingi, Henri Deluy, Joseph Guglielmi; "*Labylogue*" amb Maurice Benayoun i Jean-Baptiste Barrière; "*Barba Blava*" amb Michel Jaffrennou i Alexandre Raskatov; "*MéTapolis*" amb Jacopo Baboni-Schilingi i Miguel Chevalier... El text esdevé un element constitutiu d'un espectacle en el qual, amb diferents graus, l'espectador –el perceptor com proposa d'anomenar-lo per subratllar aquesta indiferenciació dels mitjans– esdevé part activa.

4.4. Connectivitat

Les obres obertes poden presentar dues formes: o estan íntegrament construïdes per enllaços externs a l'obra, o bé inclouen, a més de la seva arborescència interna, enllaços cap a d'altres seus de les quals l'artista no n'és l'autor però participen en el seu discurs. En la majoria dels casos, des d'aquestes seus hom pot iniciar una

¹⁸¹ Mario Hergueta: *In the text*, <http://www.simulator.de/simulakrum/hergueta/intext/inhalt.html>

¹⁸² Antoine Schmitt: *Avec tact*, <http://www.gratin.org/as/avectact/index.html>

¹⁸³ Pàgina principal d' Antoine Schmitt; <http://www.gratin.org/as/>

¹⁸⁴ T.A.P.I.N., <http://tapin.free.fr/>

¹⁸⁵ Ubu Web, <http://www.ubu.com/>

¹⁸⁶ Akenaton – Doc(k)s, <http://www.sitec.fr/users/akenatondocks/>

¹⁸⁷ Karenin@, <http://www.geocities.com/Paris/Lights/7323/kareninarivista.html>

interminable deriva cibernètica, perquè els enllaços esdevenen innumbrables, que s'estén més enllà del projecte inicial i que acaba per escapar al creador. Es tracta, doncs, d'obres que fan servir altres pàgines, seus, imatges, textos, etc., existents a la xarxa i concebuts i dissenyats per altres, vers les quals es reenvia a l'internauta mitjançant els enllaços establerts per l'autor.

El cas més senzill seria el proposat per *Will & testament*¹⁸⁸ (1998) d'Olia Lialina, on aquesta publica la seva darrera voluntat en línia, fent donació de les seves pertinences digitals. A primera vista, el testament sembla estar compost només de text, però cada lletra que forma cada paraula i cada frase, és una imatge. Dos són els colors utilitzats en tota la redacció: el negre, amb el que es transcriu la major part del document, i el color cian típic dels enllaços tradicionals, que es reserva per a les correccions fetes, que apareixen taxades i acompanyades de les seves respectives rectificacions. La navegació sembla confusa, ja que el lector identifica aquestes paraules i frases amb possible enllaços; però la seva majoria no ho són. L'únic enllaç que es pot trobar al llarg del text és el que remet a la pàgina <http://entropy8zuper.org/possession/olialia/olialia.htm>, que correspon a l'obra *If You Want to Clean Your Screen*¹⁸⁹, llegada primer a Diana McCarthy i posteriorment venuda a Auriea Harvey.

El dissenyador belga Michaël Samyn, fundador del Group Z, presenta *Love*¹⁹⁰, (1995) un projecte que explora les nocions del que és públic i privat, oferint diversos punts de vista sobre l'amor (de la margarida desfullada electrònicament a les cites del Marquès de Sade). L'usuari hi pot aportar els seus secrets i llegir els dels altres. Aquesta part de l'obra recorda un mur ple de graffitis i fa referència als aspectes popular i acumulatiu d'Internet. Com és habitual en els seus projectes, els artistes del Group Z exploten el potencial d'Internet de revelar els secrets més íntims i els desigs de cadascú als desconeguts; d'aquesta manera, fan valer la possibilitat de transcendir les convencions socials a Internet.

*Being Human*¹⁹¹ (1998) d'Annie Abrahams, s'interessa per la comunicació a Internet, en particular per la naturalesa de la correspondència per correu electrònic. Prenent el text com a mitjà d'expressió i explotant les diverses maneres de tractar-lo visualment, l'artista s'interroga sobre el desig d'entrar en contacte amb l'altre, sobre la diferència

¹⁸⁸ Olia Lialina: *Will & testament*, <http://will.teleportacia.org/>

¹⁸⁹ *If You Want to Clean Your Screen*, <http://www.entropy8zuper.org/possession/olialia/olialia.htm>

¹⁹⁰ Groupe Z: *Love*, <http://adaweb.walkerart.org/%7EGroupZ/LOVE/>

¹⁹¹ Annie Abrahams: *Being Human*, <http://www.bram.org/>

individual, sobre la possibilitat d'establir un intercanvi veritable en Internet. Fa servir diverses intervencions visuals per tal d'expressar la naturalesa d'aquests intercanvis: l'elecció del color del text i de la pantalla, la dimensió dels caràcters, les superposicions i les fragmentacions de paraules, la seva aparició i desaparició, tendeixen a subratllar diferents estats que tenen a veure amb la qualitat i intensitat dels intercanvis. L'obra posa de relleu la voluntat de comunicar, les seves possibilitats i els seus límits: el que ens fa éssers humans és aquest desig fonamental de relacionar-se amb els altres. El projecte d'Annie Abrahams respon a una arborescència hipermèdia complexa. Amb *Being Human*, explota les possibilitats multimèdia de la xarxa, fent servir el text, el so i el vídeo de manera perfectament adaptada al seu propòsit. Segons Bertrand Gauguet¹⁹² es tracta d'una obra a mig camí entre poesia virtual i art en línia, que escenifica situacions dialògiques i emocionals, i que duu a l'internauta a interrogar-se sobre els diferents ritus comunicacionals que revelen i dissenyen cada dia més i més una cartografia nova de la nostra contemporaneïtat. Per a Lestocart¹⁹³, aquesta obra simula tot allò que és primordial per a l'ésser humà. Experimentant les sensacions i els sentiments, aquesta obra és conscient de les possibilitats i de les limitacions de la comunicació a Internet. La pàgina principal proposa diversos enllaços que ens porten a diversos apartats: bon dia, els teus desigs, identitat, jo vull (un petó, tendresa, respecte, dolor, futur...). Bon dia funciona de manera autònoma i no presenta cap interactivitat; fa d'acollida, d'introducció a l'obra. Finestres de colors que porten missatges s'obren i tanquen, composant una conversa unilateral amb l'internauta ("Bon jour, comment allez-vous?", "Ça va", "Who are you?" "Vous ne me connaissez-pas", "Who I'm I?", "The same as you", són preguntes i respostes que formen aquest "diàleg". Aquí, doncs, Annie Abrahams qüestionava la identitat a la xarxa, el "qui sommes-nous sur le Net?", tema que serà desenvolupat en un altre apartat. Un consell tanca aquesta pàgina: "saluda el teu veí", que ens indica el que hauria de ser el primer pas d'un individu vers un altre. Altres enllaços executen petites aplicacions en les quals l'internauta és privat d'interactivitat i obligat a esperar el final dels missatges per tal de tenir un nou accés a la seu web. A "Alone", per exemple, un seguit de petites finestres de colors vius s'obren ràpidament i es desplacen per la pantalla, fins que una roman i conté el mot "Tu". A "Future", una finestra s'obre mostrant un text amb frases lacòniques: "Everywhere", "Nowhere", "I don't know", "You don't know". Aquestes petites interfícies no són, pròpiament parlant, obres hipermèdia; només consisteixen en un sol i únic enllaç que, un cop accionat, genera una acció particular. Qüestionen sense pretendre respondre, ens inviten a la reflexió: és aquí on resideix la seva

¹⁹² Bertrand Gauguet: "Being Human. Entretien avec Annie Abrahams", *Archée* maig 2000 <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=116>

¹⁹³ Louis-José Lestocart: "Langage(s) du Net", *Archée*, gener 2001, <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=146>

interactivitat. L'usuari no actua sobre elles, però elles actuen sobre l'usuari, provocant una interrogació que pot desenvolupar o no. Altres apartats presenten una forma més complexa, com ara "Dolor" que té tant enllaços interns com externs. *Being Human* és un projecte bolcat sobre l'individu, a l'escolta de tots els seus mots, físics o morals, com ho mostra en particular aquesta pàgina que es refereix a les RSI (*Repetitive Strain Injury*), és a dir, als dolors musculars funcionals, a les lesions degudes al treball repetitiu. Annie Abrahams proposa informacions i solucions per als qui, com ella, experimenten dolors "a les espatlles, la nuca o a les mans durant o després d'una sessió d'ordinador", i això sota la forma de diversos enllaços, interns o externs. Un dels apartats és una carta d'Antoine Moreau donant consells sobre les maneres d'evitar el desenvolupament d'aquests mals, que conté igualment enllaços externs cara a informar-se sobre la malaltia. "Co(mn)fort" és un dels apartats més desenvolupats pel que fa a la diversitat de mitjans. Proposa una manera de tranquil·litzar els més angoixats mitjançant seqüències sonores de vídeo. L'internauta pot elegir, entre cinc persones, a aquella que serà més apta per a tranquil·litzar (enllaços externs) i visualitzar aquest vídeo o escoltar un mòdul sonor de Caroline Hazard, o ser tranquil·litzat en grec. Aquí l'artista ens planteja: "quins són els nostres límits i les nostres possibilitats en el desig de comunicar en xarxa?" Com l'usuari pot rebre aquestes informacions sabent que no li són adreçades personalment encara que el missatge l'interpel·li directament? Ser tranquil·litzat... És un sentiment adequat per a ser provocat per una persona propera, la mà d'una mare, la mirada d'un amic, els mots i la veu d'un ésser estimat. Com es pot experimentar una cosa intrínsecament humana a través d'una pantalla d'ordinador, amb un desconegut per al qual nosaltres també ho som i que s'adreça a tot tipus d'internautes? Es pot experimentar l'altre a la xarxa?.

Des del començament dels anys 90, Valéry Grancher evoluciona en l'univers de les cultures electròniques: de "vídeo jockey" a vídeo instal·lacions com *Chill Out space*. Fa servir Internet dels del 1993 i va crear la seva seu *NoMemory.org* el 1996. Present el 1997 a la Documenta X, retroba a Kassel els actors americans del net.art Heath Bunting, Vuk Cosik i Jodi, i participa en el naixement del net.art a Europa. A través de nombroses obres interactives, la seu *NoMemory.org*¹⁹⁴ invita l'usuari a interactuar amb les obres participant en la seva realització. Es tracta de fer emergir les dimensions lúdiques i experimentals dels treballs proposats, i de preparar el públic per a jugar el joc de la interactivitat. Aquest comportament en pro de l'espectador, aquesta manera d'incloure l'altre i de no excloure'l mai, l'adopta igualment envers els artistes. Ha fet amb Christophe Bruno la peça *Unbehagen.com* en la qual un pot explicar les seves

¹⁹⁴ Seu de No memory.org, <http://www.nomemory.org/>

malalties o símptomes que seran convertits en obra d'art. El nom NoMemory.org ve a subratllar que Internet tendeix a abolir el passat i el futur en pro d'un present constant. En tant que lloc virtual, Internet permet a Valéry Grancher concebre una utopia electrònica i encetar una reflexió sobre l'imaginari. Internet esdevé el topos d'un vagareig alhora virtual (sense lloc definit), concret (experimentat per nombrosos internautes), i emblemàtic de la nostra modernitat en la que cal sempre estar arreu. La ubiqüitat, tema recurrent de la literatura de ciència ficció, en particular *Ubik*¹⁹⁵ de Philip K. Dick, és també un tema present en l'obra de Grancher. El cibertemps, el temps virtual que ell inventa, es compon de collages temporals de webcams distribuïdes en xarxa per tot el món. Així amb *Webscape*¹⁹⁶ (1998), representació de la pluralitat del temps present (fusos horaris) en reacció contra la uniformització de la mirada, es pot ser simultàniament en un carrer de Londres, damunt del Mont Fuji al Japó, o a Anchorage a Alaska. Ens presenta un mosaic de xifres animades, cadascuna és un ancoratge a una Webcam ubicada en qualsevol indret del món. Així, l'obra en xarxa és sovint una experiència i un espai literari d'un gènere nou, com ho palesen els treballs de Jean-Pierre Balpe, d'Auber o de Lucie de Boutigny

Altres treballs tenen també en compte l'aspecte rizomàtic d'Internet fins el punt que la totalitat de l'obra consisteix en un seguit d'enllaços. És el cas de l'obra de Natalie Bookchin que radicalitza la seva pràctica fins l'extrem que aquesta només existeix pels seus enllaços externs. *Searching for the Truth*¹⁹⁷ (2000) consisteix en una pàgina força minimalista reduïda a una pantalla blanca sobre la que hi trobem una sèrie de nou xifres, cadascuna de les quals és un ancoratge a un enllaç diferent; totes reenvien, respectivament, a la resposta obtinguda per la cerca a partir del mot Truth feta a partir de diversos motors de cerca. El resultat és un conjunt de llargues llistes de seus sobre la Veritat (MSN Search ens envia a un article que porta per títol Internet Love, the issue is honesty, Altavista ens remet a la seu de The Church of Truth in Pasadena, el motor Go ens presenta la veracitat de notícies d'actualitat sobre la política nordamerica, Excite ens envia a The Truth.com, seu que promet dir tota la veritat sobre el tabac i la seva indústria, Google proposa la seu de Joe Firming, The quest of Truth, molt pràctica si tenim problemes amb les imatges d'algunes pàgines web, Yahoo ens presenta The Naked Truth que afirma dir tota la veritat i res més que la veritat sobre la història del segle XIX). Aquesta recerca sobre la veritat per Internet ens porta a una conclusió: no és pas a Internet on trobarem la Veritat. Es tracta d'una obra

¹⁹⁵ Philip K. Dick: *Ubik*, http://www.philipkdick.com/works_novels_ubik.html, <http://www.cafardcosmique.com/auteur/dic.html>

¹⁹⁶ Valéry Grancher: *Webscape*, <http://www.nomemory.org/data/mind.html>

¹⁹⁷ Natalie Bookchin: *Searching for the Truth*, <http://www.rhizome.org/artbase/1704/index.html>

interessant perquè, per una banda, s'estén pel ciberespai, proposant molts enllaços que ens reenvien a altres enllaços, formant d'aquesta manera les branques d'una arborescència que escapa a l'artista; i per l'altra, aquest rizoma il·limitat palesa el que Jean-Pierre Balpe¹⁹⁸ anomena "el silenci i el soroll". Encara avui en dia, la majoria dels qui es connecten amb la finalitat de trobar alguna informació fracassen; i això, segons aquest autor perquè l'internauta topa amb dos esculls: el silenci, quan el cercador no li ofereix la resposta adient, o el soroll quan li ofereix milers de pàgines web. Natalie Bookchin mostra, amb aquesta proposta, la gran massa d'informació que hi ha a Internet i el seu caràcter absolutament desmesurat. Estem davant del domini del que és absolutament gran (el ciberespai) i infinitament petit (l'internauta). L'artista, doncs, centra el tema de l'infoxicació: massa informació pot matar la informació.

Llegeix-me, ens ordena l'artista britànic Heath Bunting en el títol de l'obra *readme.html*¹⁹⁹ (1998), i ens hem de prendre aquesta ordre en sentit literal, perquè amb *read me* Bunting se serveix dels poders de virtualització i de transmutació del Web per a fer-se text, és a dir, hipertext. No cal oblidar que el terme "*read me*" és el del fitxer d'instrucció que acompanya un programari: aquí l'hipertext es confon amb les seves pròpies instruccions de lectura posant-se ell mateix en escena, així com el seu autor. Obra magistral i, alhora, d'una gran simplicitat, que posa en pantalla els fonaments d'Internet, que és, abans que res, un (hiper)espai de llenguatge, que hom llegeix navegant. Però a més, *read me* escenifica igualment el lloc de l'artista que ha de llençar-se a aquest mar per actuar, desaparèixer per aparèixer, subratllant de manera poètica, irònica, crítica i lúdica, la tensió, la interpretació del que és privat, personal i públic, que caracteritza aquest mitjà. A *read me* llegim "Heath Bunting" descrit en un text biogràfic en forma de telegrama que descriu la seva vida i la seva obra. Però aquest text està escrit, aparentment, per un "altre" (James Flint, *The Telegraph*, *Wired* 50), no és, doncs, Bunting qui parla; a més, cada paraula del text està subratllada i aquest fet, a més de convertir cada paraula en un ancoratge d'un enllaç, despersonalitza l'artista dissolent-lo no només en el conjunt de mots d'un altre en la pantalla, sinó en els enllaços que duen a altres enllaços per tot el Web: dissolent-se en aquest mot a mot de l'hipertext, l'artista s'infiltra en el Web que acaba per posseir, per ser del tot. La visibilitat, la presència i l'acció, en el Web, depèn així d'un treball d'apropiació i de desapropiació, d'escenificació i de dissolució, com queda

¹⁹⁸ Jean-Pierre Balpe. "Visualisations de l'information sur Internet". *Art Press* hors série *Internet All Over* novembre 1999, pàg. 32

¹⁹⁹ Heath Bunting: *Read me*, http://www.irational.org/heath/_readme.html

il·lustrat en l'obra *Read me = Read Heath Bunting = Read the Web*²⁰⁰. Cada paraula que compon aquest article està subratllada, indicant d'aquesta manera la presència d'un enllaç, que reenvia a una URL que conté aquest ancoratge; podem comptar més de 800 enllaços externs. L'obra s'estén de manera quasi infinita pel ciberespai, posant de relleu la idea que no coneix, a l'igual que Internet, ni límit ni frontera. Però va més lluny de la simple constatació del que pot ser la informació a la xarxa: procedeix a una desposseïció total de l'artista en relació a la seva obra en pretendre no ser l'autor d'aquest text, encara que ell en sigui l'objecte. Per altra banda, els enllaços als quals ens reenvia no són obra d'ell: només ha intervingut en el treball de recerca i de selecció. D'aquesta manera, la noció de creació resta ambigua; ens remet als ready-made de Duchamp, ja que Bunting fa servir pàgines prèviament construïdes, sobre les quals no hi intervé formalment, distanciant d'aquesta manera l'obra del creador. Només hi intervé com a conceptualitzador i com a tècnic creant un seguit d'enllaços cap a d'altres webs.

"Les arts requereixen testimonis"²⁰¹. Internet és, en certa manera, un proveïdor de testimonis i un lloc segur des d'on observar pels afeccionats al "voyeurisme". Per aquesta raó, segurament, han proliferat les càmeres connectades a la xarxa 24 hores al dia, que monitoren en temps real llocs públics i racons íntims, convertint el que és públic i el que és privat en alguna cosa que pugui ser observada des de l'anonimat de la pròpia casa. Poden trobar-se llistats d'aquestes càmeres –anomenades Webcams–, entre altres direccions a *Realtime Camera Paradise*²⁰² i *The Wired Eye*²⁰³. Són múltiples els projectes artístics que fan servir aquest tipus de càmeres i als seus afeccionats com a font de creació. Entre els projectes que adrecen una mirada crítica sobre la multiplicació de les webcams trobem *Multi-cultural Recycler*²⁰⁴ (1996-97), treball realitzat en el Computer Animation Lab i a la Cal Arts School of Music. Es tracta d'una obra que reuneix diversos dels recursos que es consideren propis de l'art digital i del Web art: interactivitat, fugacitat, "voyeurisme" i cert grau de sorpresa. També fa servir materials dels quals no n'és l'autora. Atorga al visitant la possibilitat d'escollir tres càmeres, a partir d'un menú d'unes vint, que estan connectades a la xarxa i instal·lades en diferents parts del món, a monuments, llocs turístics o cases particulars. Es pren, aleshores, la imatge que en aquest moment està captant una d'aquestes càmeres per a barrejar-la amb les altres dues i obtenir com a resultat un collage que el

²⁰⁰ Anne Marie Boisvert, "Œuvres électroniques", *Magazine électronique du CIAC*, n° 10, març 2000 http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_12/archivesno_10/magelectronique.html

²⁰¹ Paul Virilio (1989), *La máquina de visión*. Madrid. Cátedra, pàg. 9

²⁰² Realtime Camera Paradise, <http://www.wildweb.de/cameras/index.html>

²⁰³ The Wired eye, <http://www.tiac.net/users/wiredeye/index.html>

²⁰⁴ *The multi-cultural recycler*, <http://recycler.plagiarist.org/>

visitant pot signar i exposar. En el procés de reciclatge poden igualment ser utilitzades les imatges compostes ja realitzades. Tothom pot anar a les seues originals d'aquests webcams. *Multi-cultural Recycler* descentra tres fenòmens del web: l'abundància d'imatges ja existents, la mania dels webcams que "miren" no importa què i la fascinació que això genera, el debilitament de la noció d'autor i la reapropiació/retraïment que tota informació pot experimentar sobre aquest mitjà. En el text que acompanya el Web, l'autora del projecte, Amy Alexander, relaciona aquesta secció amb la frase d'Andy Warhol sobre la brevetat de la celebritat: "En el futur, tots serem famosos durant quinze minuts". És interessant el fet que sigui impossible que dues persones arribin al mateix resultat, encara que escullin idèntiques fonts, ja que, en estar transmetent en temps real, la imatge de cada càmera varia a cada moment. En aquest projecte es planteja una problemàtica fonamental per als artistes del web: la noció d'obra d'art. L'artista posa a disposició de l'usuari una aplicació autònoma apta per a mesclar, reciclar mitjançant un procediment digital les imatges-vídeo que provenen de web-càmeres que ja eren presents a Internet: ella només en selecciona algunes sense intervenir-hi. La dimensió activa i artística d'aquest treball resideix, per una banda, en aquesta invitació a la interacció entre l'aplicació i l'usuari, i per l'altra, en el fet que fa servir imatges aparentment sense interès per a donar-los sentit en una composició pictòrica original. Amb aquesta acció, l'artista critica la proliferació d'aquestes web-càmeres que, a fi de comptes, no serveixen de gran cosa i els dóna una segona funció, acreditant la seva existència a Internet i conferint-los un estatut d'obra d'art. L'artista insisteix en les funcions de vigilància i "voyeurisme" que provoquen les instal·lacions vídeo retransmeses per Internet. Constata, amb inquietud, que es tracta d'una actitud avui en dia perfectament assimilada, ancorada en la cibercultura, i això, a priori, no pertorba ningú d'estar permanentment filmat i vigilat mentre que d'altres senten plaer consultant les seues que difonen aquestes imatges. També *Multi-cultural Recycler* planteja el problema de la noció de l'artista. Qui és aquí l'artista? Qui és el creador d'aquestes imatges compostes?. És la tecnologia qui les ha creat. Certament, podem imaginar que la persona que ha situat la webcàmera ha tingut cura del seu enquadrament; però la finalitat d'aquest gest no té res d'artística, ni fins i tot el fet d'haver vinculat aquestes càmeres a la xarxa. Amy Alexander ha concebut el programa informàtic capaç de fer una composició pictòrica per mitjà de superposicions, incrustracions i efectes cromàtics sobre la imatge. El seu paper ha consistit, doncs, per una banda, a seleccionar imatges ready-made i a posar-les a la seva web, i per una altra, a crear una aplicació de composició d'imatges. Intervé aleshores l'internauta, que selecciona dues o tres càmeres. Finalment, actua l'aplicació que anirà a cercar la darrera imatge directa al seu URL inicial, després compondrà

aleatòriament la imatge final, i per final no s'ha d'entendre definitiva ja que una sola i única combinació pot furnir una quasi infinitud de resultats. L'artista és l'iniciador del sistema, però aquest no existeix sense la intervenció de l'internauta, i és el propi sistema la darrera baula activa i creativa. Però no s tracta, tanmateix, d'una obra de col·laboració. L'internauta no esdevé creador pel sol fet de les seves eleccions. És co-autor com ho pot ser el sistema informàtic?.

El tema del control des del punt de vista de la quotidianitat també és present en el projecte *Little Sister*²⁰⁵ (2000) d'Andrea Zapp, "la primera telenovel·la del món basada en un circuit de càmeres web de vigilància, en línia les 24 hores del dia". El projecte reflexiona sobre la proliferació dels sistemes de control; es compon d'un conjunt de 27 videocàmeres que transmeten en temps real imatges de la vida quotidiana d'una ciutat alemanya. Els llocs són fàcils de reconèixer per la seva normalitat, pel fet de ser molt habituals: un carrer, un teatre, una cuina, una peixera, tots habitats o deshabitats pels seus protagonistes quotidians. L'espectador dissenya la narració seleccionant, activant finestres fent-hi un clic, el desenllaç de la qual el determina la durada i l'atenció de la mirada. S'hi barregen les imatges de circuit tancat de TV i les càmeres web; d'alguna manera, aquesta mirada privatitza porcions d'espai públic i fa públiques escenes domèstiques (càmera web). Reflexiona sobre la diferència i els límits entre aquests espais, que avui més que mai estan subjectes a negociació, per a decidir què es pot veure o ensenyar.

La simulació de l'acte de creació per la màquina és un tema desenvolupat per Edmond Couchot²⁰⁶, que remarca que en aquests projectes no ens hem de fixar tant en el producte com en el procés. Els artistes que treballen en el tema de la creació mediada per ordinador s'interroguen sobre com s'esdevenen aquests processos i sobre les regles o lleis que els determinen, i miren de descriure'ls o simular-los mitjançant algorismes executables per la màquina. A més, en l'obra d'Amy Alexander hi intervé el factor extern com és l'internauta, el qual és associat a l'acte de creació; i no respon ni afirmativament ni negativament a la qüestió plantejada per la interacció artista-màquina-internauta: més aviat ens qüestiona sobre el lloc que ocupem en l'acte de creació i el que s'atorga a la màquina en relació a l'artista.

Alexei Shulgin parteix del principi que el web és un espai obert on les diferències entre 'art' i 'no-art' es dissolen com mai ho havien fet abans del segle XX. Des d'aquest

²⁰⁵ Andrea Zapp: *Little Sister*, <http://www.azapp.de/littlesister/>

²⁰⁶ Couchot, Edmond (1998), *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes. Ed. Jacqueline Chambon, pàg. 165

esperit ha creat *The WWWArt Awards*²⁰⁷ (1995-97) atribuïts a les pàgines web que han estat creades no com a obres d'art sinó que ens procuren un real sentiment artístic. Les seues seleccionades són etiquetades en funció de la seva distinció : el més "flashy", la millor utilització del color rosa, etc. Atorga un premi a les pàgines trobades al web que, tot i no haver estat creades com a treball artístic, defineixen, segons Shulgin, el propi sentiment d'art d'Internet. Aquesta afirmació el porta a concebre aquest mitjà com un espai obert on la diferència entre art i no art es difumina més que mai en el segle XX. Creu que hem d'obrir la nostra ment i no considerar només art allò que podem veure en un museu, una galeria o una revista d'art. Així ho expressa: "En el Centre Moscou *wwwart* hem establert un premi especial que donem a aquelles pàgines web que foren creades no com a obres d'art sinó que definien el sentiment d'"art". Deixi'm citar una cosa més del nostre manifest: Internet és un espai obert on la diferència entre "art" i no art es desdibuixa més que mai en el segle XX."²⁰⁸ Shulgin ha creat un enquadrament, idèntic per a totes les *home pages*, d'una estètica perfectament kitsch. En aquest treball fa servir un material brut, trobat al web, que, generalment, no té d'entrada una intenció artística. Per la seva acció, ell la declara "obra". Les operacions de selecció i de declaració constitueixen el gest artístic.

4.5. Art del codi

Una constant de l'art electrònic és l'exploració pels artistes del mitjà, del llenguatge que constitueix una nova tecnologia quan apareix. La conseqüència és generalment la producció d'un seguit de textos per analitzar l'"estètica" de les noves obres, mentre que és l'eina, el mateix instrumental, el que és el contingut de les obres. No tenen, doncs, cap altre contingut que el mitjà i les seves possibilitats tècniques. Algunes són brillants i romandran com a obres determinants, al mateix nivell que els assaigs de Paik amb el vídeo. És la categoria que s'aplica al treball de mescla dels codis i a les obres autoreferencials, a tot el que qüestiona el mitjà. Totes aquestes obres tenen en comú el fet de concentrar-se en una tecnologia sense pretendre reclamar-se de cap doctrina plàstica ni de cap estil, ni de portar cap missatge o finalitat. L'internauta és de vegades invitat, de vegades expulsat d'aquests micro-ciberespais. Es tracta, bàsicament, de navegar i d'apreciar les composicions i recomposicions d'universos construïts, desconstruïts i reconstruïts.

²⁰⁷ Alexei Shulgin: *The WWWArt Awards*, <http://www.easylife.org/award>

²⁰⁸ Shulgin i Cosic, "Who Drew the Line?" a ZKP2, 1996, <http://www.fundacion.telefonica.com/at/theline.html>

El programari està protegit per la legislació sobre la propietat literària i artística. És, doncs, considerat com a creació pel legislador. També hem indicat que la manera d'utilitzar la informàtica separa els creadors en diversos grups (els qui utilitzen programaris comercials i els qui desenvolupen els seus propis programaris). Si els artistes cibernètics fan servir programaris patentats per a produir la seva obra, i ni tan sols reescriuen el software lliure existent per a dur a terme els seus projectes, fins a quin punt es pot dir que estan transformant el sistema de producció? Els que ara ens interessen intervenen directament sobre les seves eines i treballen sobre la mateixa tècnica informàtica construint el seu propi sistema de visualització. En aquest cas, el procés de creació està clarament dividit en dues parts: d'una banda, l'elaboració d'un model i l'escriptura d'un programa –sèrie d'instruccions destinades a ser utilitzades per l'ordinador per a obtenir resultats–, per l'altra, el processament d'aquestes instruccions per la màquina, que desemboca en una versió, entre altres possibles, de l'obra final. Aquesta separació ens porta a recordar alguns artistes, com Sol LeWitt que es desinteressa de la realització material de la seva obra, ja que considera com estèticament més important l'acte de concepció. Aquests artistes programadors, no reivindiquen sempre explícitament la qualificació del programari com a obra d'art, però plantegen la qüestió: on és l'obra? És el programa el que ha generat els objectes o els propis objectes, o els algorismes que estan a la base del programa creador? Recordem que el 1999, el festival d'Ars Electronica va concedir el primer premi, en la categoria “.net” a Linus Torvald pel sistema operatiu GNU/Linux, cosa que va convertir en obra d'art un sistema operatiu desenvolupat gràcies al treball de diversos col·laboradors. “Deixant de banda el gest duchampià del jurat de proposar que una eina per a la producció fos considerada art, es pot dir que l'esdeveniment va marcar la popularització de l'analogia, avui ben establerta, entre la pràctica de l'art avantguardista i la producció de software lliure. Aquesta analogia insisteix a reconèixer que ambdues activitats, la creació d'art i la creació de programari, es defineixen mitjançant la naturalesa necessàriament col·lectiva de la producció intel·lectual i creativa”²⁰⁹

L'artista informàtic produeix un treball intel·lectual intens, assegut davant la seva màquina, per a construir el model que donarà vida a una obra que descobrirà, obra que no representa més que un dels possibles entre la infinitat potencial que existeix en la matriu informàtica d'aquesta obra. Un cert nombre de desplaçaments de les fronteres que existeixen entre l'art i la tècnica i entre l'art i la ciència estan produint-se i

²⁰⁹ Josephine Berry: *Bare Code: Net Art and the free Software Movement*, publicat el maig del 2002 per Gallery 9/Walter Center, i en línia a Netartcommons, Open Source Art Hack, pàg. 1
<http://netartcommons.walkerart.org/article.pl?sid=02/05/08/0615215>

existeixen ja una mena de zones franques a l'interior de les quals actuen artistes informàtics.

Aquesta categoria és sens dubte la més subversiva del Ciberart perquè és el domini predilecte dels hackers, dels iconoclastes del web, dels qui sembren la confusió en els nostres navegadors i compliquen la nostra tranquil·la navegació. Altres, menys extremistes, fan servir la tecnologia com a pretext i mitjà artístic, capgirant les eines i els mitjans digitals per a produir una obra. La seva estètica es basa en el gust pel codi font i la baixa tecnologia; adopta una actitud anti-imatge i pro-codi, prioritzant l'ús del codi màquina, és a dir, dades sense format: l'ASCII és considerat art pur. El seu interès per la baixa tecnologia es reflecteix en la supremacia del text sobre la imatge, que també és de baixa qualitat, com bitmap. Els seus artistes refusen l'alta tecnologia com el multimèdia, el Java i el Shockwave i expressen el seu interès pel baix ample de banda. La seva obra artística és una cursa *anti-user-friendly*, anti-usabilitat. Protagonitzen diferents actes de sabotatge al voltant del navegador: botons i menús falsos, o trampes destinades a dificultar la interactivitat i la comunicació, o provocar-ne el bloqueig. Es pot parlar d'un art de ruptura o art de *breakdown*. La seva intenció no és altra que arribar als límits del navegador.

El net.art avantguardista no es limita a criticar l'autonomia de l'obra d'art, sinó que porta la seva activitat crítica més enllà dels discursos interns sobre art per a tractar precisament aquest concepte que Antonio Negri i Michael Hardt, després de Michel Foucault, anomenaren 'producció biopolítica' en el seu llibre *Empire*²¹⁰. Es podria resumir com al subsunció general del *bios* social –que inclou el lliure contagi d'idees, la circulació compulsiva de circulació, l'afectivitat dels cossos, la inventiva de les comunitats– pel capital. Negri i Hardt reprenen i porten més lluny l'observació de Foucault que 'la vida s'ha transformat en [...] un objecte de poder', del que s'infereix que actualment existeix una lluita de poder en la producció i en la reproducció de la vida. La producció biopolítica s'interpreta com la forma de producció i de poder que acompanya un canvi històric de 'societat disciplinària' a 'societat de control'. La societat disciplinària controlava i establia organismes dins d'institucions com ara fàbriques, escoles, hospitals o asils i feia servir lògiques tancades, geomètriques i quantitatives, la societat de control és oberta, qualitativa i afectiva. La societat disciplinària es pot descriure com una societat que treballa per a contenir subjectes,

²¹⁰ Antonio Negri i Michel Hardt (2000), *Empire*. Cambridge. Harvard University Press

mentre que la societat de control es centra en la producció de subjectivitats.²¹¹ Observem els anuncis de les diverses companyies proveïdores de serveis telefònics o altres: “Parlar és bo” “Ajudem a les persones”. Ja no es presenten ni es representen com a proveïdores d'infraestructures o serveis, sinó com agents socials que alliberen a la comunitat del separatisme de la vida moderna. Parlar ja no és una cosa que fem i que sempre hem fet, sinó que es tracta d'una cosa que la companyia telefònica ens ajuda a fer i fins i tot ens recorda que hauríem de fer.

Si en el cinquè capítol s'estudia explícitament l'artivisme i la lluita política dels hacker, aquí ens proposem estudiar un seguit de projectes que intenten desenvolupar un potencial de revolta i insubordinació enfront d'aquesta societat de control, mitjançant un conjunt de pràctiques 'laborals' que, anant més enllà del producte, es plantegen una transformació del sistema de producció.²¹²

*Superbad*²¹³ (1995) de Ben Benjamin és una clara mostra de l'evolució de la tecnologia digital que, amb una mínima interactivitat, sorprèn i captiva l'internauta. Es tracta d'un camp de joc en el que no existeix narrativa, ni cap explicació, ni cap tipus de progressió, i on l'usuari pot navegar en la direcció que vulgui. El 1999 el jurat dels Webbies li va donar el premi a l'apartat Weird –rar, estrany; Jodi el va guanyar en la categoria Art. *Superbad*²¹⁴ és un conjunt inacabable de gràfics, imatges i text posat a la xarxa el 1997 pel dissenyador de webs Ben Benjamin, amb clares referències a la cultura popular, des de la banda de rock d'Iron Maiden al film de culte *Planeta dels simis*, aquesta seu també conté animacions abstractes i textos satírics. No hi ha cap entrada fixa, perquè Benjamin canvia la pàgina inicial tot sovint, afegint continguts nous. “Quan vaig descobrir Internet estava realment excitat. Vaig pensar que tots tindríem la possibilitat de convertir-nos en creadors, editors i distribuïdors de les nostres pròpies idees artístiques. Ara em sento decebut perquè ningú, de fet, ho està fent. La gent està començant molt lentament. Cada cop hi ha més pàgines web que constitueixen obres d'art per elles mateixes. Això em fa feliç, tot i que m'agradaria que n'hi haguessin moltes més.” També *Superbad* es basa quasi exclusivament en

²¹¹ Josephine Berry: *Bare Code: Net Art and the free Software Movement*, publicat el maig del 2002 per Gallery 9/Walter Center, i en línia a Netartcommons, Open Source Art Hack, pàg. 5
<http://netartcommons.walkerart.org/article.pl?sid=02/05/08/0615215>

²¹² Veure Walter Benjamin (1934), “The autor as producer”, a Charles Harrison i Paul Word (eds.) (1992), *Art in theory 1900-1990. an Anthology of changing Ideas*. Oxford. Blackwell, pàg. 484

²¹³ *Superbad*, <http://www.superbad.com/>

²¹⁴ Veure l'article d'Alex Galloway: *browser.art*, a <http://www.aleph-arts.org/pens/browser.html>

metacodi, per a la realització del qual fa servir els JavaScripts més sofisticats. Va ser guardonat amb el primer premi a net.art98 amb l'obra *Being silly*²¹⁵.

En un altre registre, Emmanuel Barrault ens proposa utilitzar a *L'E-mail anonyme*²¹⁶ (1996), una de les possibilitats de comunicació altament defensada pels cibernetes, la de l'anonimat de l'emissor d'un missatge. Si un no té inspiració, ens ofereix models de cartes d'amor o insults. En l'inconscient col·lectiu, l'obra d'art opera sempre un distanciament en relació a la realitat que descriu i un comença a dubtar que aquest e-mail sigui veritablement anònim, a menys que ho sigui. L'art no és ja representació ni metàfora sinó més aviat un acte en el que és real.

Alexei Shulgin, considerat el pare del Net.art rus, actualment responsable del domini easylife.org, va iniciar-se a la xarxa amb *Moscow ART Centre*, organització falsa que recull els projectes d'artistes internacionals i de Moscou. L'aportació més significativa de Shulgin és un seguit d'esdeveniments camuflats com a competicions i premis, que amaguen un fort interès d'apropiació. La cerca de nous camins d'expressió a Internet l'ha dut a proposar una innovadora forma d'art que denomina *Form art* o art de format, on s'hi pot veure la influència de Jodi. Aquest projecte, desenvolupat al C3 de Budapest, va obtenir una menció a l'Ars Electronica 97, en el que el jurat va destacar la utilització del codi com a mitjà. La *Form Art Competition* adopta la forma d'exhibició i competició; invita a la comunitat d'Internet a fer servir aquesta proposta artística basada en la pròpia interfície de finestres. Fa servir botons d'opció, finestres de verificació, botons de comandament, quadres de text d'una sola línia, amb les que componen diferents imatges i textos. Aquestes eines, utilitzades normalment com a elements interactius per omplir formularis i recollir comentaris a les pàgines d'Internet, són descontextualitzades i privades de la seva funció i tractades en el seu aspecte estètic. *Form*²¹⁷ (1997) és, doncs, un concurs de creació de formes, d'obres, basat en els elements gràfics de les interfícies de base de les seues web. Aquests elements, en el fons extremadament pobres, són generalment oblidats, enterrats en els nostres hàbits de navegació i d'utilització de la xarxa. Com en els treballs de JODI, l'internauta navega una mica a l'atzar, descobrint un univers quasi monocrom i minimalista compost de formes estàtiques o en moviment. Shulgin i els artistes que han participat creant una obra a partir d'aquests materials, els situen en primer terme, en una mena

²¹⁵ *Being silly*, www.superbad.com/final/silly/silly.html. Veure també Eryk Salvaggio: *Art on the Go--An Interview With Ben Benjamin of Superbad.Com*, <http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=1572&text=1853#1853>

²¹⁶ Emmanuel Barrault: *L'e-mail anonyme*, <http://www.icono.org/anonyme/anonyme.htm>. Veure també <http://www.unautreoeil.com/upv/arbo/07/page4.html>

²¹⁷ Alexei Shulgin: *Form*, <http://www.c3.hu/collection/form/>

d'Arte Povera de la xarxa, els representen en la seva simplicitat de vegades indigent però també en la seva bellesa i la seva riquesa.

David Opp s'apropa al treball de Jodi amb la seva proposta *4YB-002*²¹⁸ (1997) on construeix un univers pictòric inspirat en els sistemes de MAC OS. S'hi retroben elements de la interfície, els codis, les icones, els missatges d'alerta. Introdueix també so i animació en format gif. L'internauta no domina la navegació ja que sovint està privat d'interactivitat, i missatges d'error l'arriben a posar nerviós.

Heath Bunting²¹⁹, juntament amb Vuk Cosic, és el hacker i activista per excel·lència d'Internet. Les seves activitats abasten des de graffiti, ràdio pirata, performances, intervencions públiques... És el responsable d'irational.org i de Cybercafe, una BBS per a l'art i el hacking. Al llarg de la seva trajectòria es veu una clara actitud contra els multimèdia, rebuig als plug-ins i a l'alta tecnologia. Bunting recicla símbols i llenguatge de la societat electrònica a la recerca del seu propi llenguatge visual de navegació. A més, aquesta preferència per la baixa tecnologia l'ha dut a recollir i reciclar hardware real obsolet com mòdems i ordinadors dels contenidors. A *meat space*²²⁰ (1997), presentat al Steirisher Herbst 97 a Graz, proposa un spam a Internet contra les companyies de menjar, inclosa la companyia anomenada spam, sol·licitant exemples de carn enllaunada. Crea un joc de paraules entre spamming, enviament de molts missatges e-mail a través d'Internet; spam, un tipus de carn de porc processada i enllaunada fabricada per Geo. A. Hormel and Comany; i finalment, amb algunes teories reduccionistes que consideren l'ésser humà com una "màquina de carn" (expressió de Marvin Minsky, un dels màxims exponents de la Intel·ligència Artificial). Al 98 va presentar al mateix festival "*spam generator*²²¹", tècniques d'atac i defensa. *E-mail obsession* és una investigació etnològica amb relació a l'e-mail. Es centra en l'addicció i obsessió que causa aquest element en la conducta humana; el desenvolupa enviant uns qüestionaris distribuïts per correu privat i mailing lists, que tenen a veure amb el temps que passa la gent connectada en línia.

El grup d'artistes britànics agrupats sota les sigles I/O/D participa en la guerra de navegadors (Netscape vs Explorer) i crea *The Web Stalker*²²² (1997), un *browser* alternatiu que, criticant la navegació a base d'enllaços, fa un mapa de l'àrea del web i reorganitza els enllaços eliminant tot el que és innecessari. Aquest sorprenent projecte

²¹⁸ David Opp: *4YB-002*, <http://webmonkey.wired.com/rgb/opp/>

²¹⁹ Heath Bunting, biografia, <http://www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=heath>

²²⁰ *Meat space*, <http://www.irational.org/heath/spam/meat/index.html>

²²¹ *Spam*, <http://www.irational.org/heath/spam/>

²²² I/O/D: *Software is mind control - get some*, <http://www.backspace.org/iod/>

és una mirada crítica i analítica a l'experiència de veure les pàgines web i la informació disponible a Internet. *The Web Stalker* té sis funcions principals: el Crawler, que en realitat enllaça amb el Web, busca enllaços a la URL i els connecta; el Map, que dóna accés a l'estructura que visualitza, representant amb cercles els documents HTML i amb línies els enllaços que hi ha entre ells (aquest mapa té un enllaç dinàmic amb la producció de noves dades del Crawler; la funció Dismantle, que dóna informació més detallada que la funció Map; la funció Stash, que mostra com l'alimentació de l'HTML de totes les seues explorades es barreja amb un corrent únic; i la funció Extract, que elimina el text d'un document i l'exhibeix en la seva pròpia finestra). Quan s'obre el *Web Stalker*, tota la pantalla esdevé negra, i els usuaris dibuixen una finestra amb el cursor, repetint l'acció amb cada funció extra que vulguin fer servir. Els menús apareixen quan es necessiten, res d'inútil s'interposa en l'activitat de reconeixement d'una seu web. El que crida l'atenció, al primer cop d'ull, és el despullament en el qual l'usuari es troba sobtadament. La pantalla buida que proposa, a l'inici del recorregut, pot deixar perplex i decebre. Malgrat això, fa sentir immediatament fins a quin punt els navegadors tradicionals i la manera de veure les pàgines web es recolzen en una quantitat d'informacions visuals que desvien del contingut i de l'estructura veritable d'aquestes pàgines; ens situa davant de les nostres esperes, dels nostres comportaments d'usuaris i de la manera amb la que la nostra activitat és enquadrada i guiada pels més importants navegadors. La seva idea bàsica és acabar amb el monopoli tècnic-estètic del software de navegació de Netscape i Explorer per a palesar que no hi ha res en el codi HTML que obligui l'ordinador a adherir-se a les seves instruccions de disseny²²³. En paraules del teòric del grup Matthew Fuller: "aquestes instruccions només poden seguir-les els aparells que les obeeixen". I/O/D concep el flux d'HTML com un corrent que pot ser interpretat per diferents tipus de programaris d'una manera que res té a veure amb el seu objectiu. Tot i que I/O/D va crear el *Web Stalker* fent servir el programari comercial Macromedia, el seu efecte –descobrir el flux d'HTML i propiciar un encontre entre l'usuari i l'activitat de la xarxa que generalment s'amaga– està directament relacionat amb l'esperit del programari lliure, ja que l'usuari pot adonar-se de les moltes possibilitats que li ofereix l'entorn de comunicacions mediatitzades per ordinador, i això pot ser el pas important vers l'ideal de Walter Benjamin de consumidors que esdevenen col·laboradors a través del caràcter model del treball. En aquest sentit, una interpretació artística dels principis del programari lliure suposa exposar el que generalment s'amaga, i això té un doble potencial: per una banda, el mode biopolític de producció fixa la vida sense protecció i la incorpora

²²³ Fuller, M. (1999). "A means of mutation: Notes on I/O/D 4 the Web Stalker". A: Josephine Bosma (ed.) *Readme! Ascii culture and the revenge of knowledge*. Brooklyn: Autonomedia, pág. 37.

com el nou objecte de poder; per l'altra, conté el potencial per a explotar el funcionament del poder –sigui cultural, tecnològic o polític– a través d'una mena d'acte macrosocial de desublimació que fa impossible la sostenibilitat de les ficcions socials repressives²²⁴. Per la seva reflexió directa sobre el propi mitjà, per la seva mirada crítica i el rebuig adherir-se al que ja existeix, i per la seva inventiva, hom el considera un dels projectes artístics més interessants d'Internet.

Paradigmàtic és el cas de JODI²²⁵, parella formada per la holandesa Joan Heemskerk i el belga Dirk Paesmans, residents a Barcelona; tots dos venen del món de la fotografia, video i performance i fan visible, a la pantalla, el procés que es produeix a nivell de codis en el fons de les pàgines web. Sobre les biografies de Jodi en sabem ben poca cosa, sovint responen les entrevistes amb codis i respostes pròpies d'ordinadors i no d'artistes, es mantenen una mica allunyats de tot el moviment que envolta l'aura de l'artista, no hi ha fotos ni biografies detallades, ni tan sols es sap ben bé qui són i si són realment qui diuen ser. Tampoc hi ha crítiques ni comentaris de la seva obra; com si pràcticament fossin anònims. Segons ells, és una estratègia per fer més poderosa la seva obra i evitar caure en el sistema. El seu treball s'origina des de dins l'ordinador, no des d'un país o d'una identitat. Una de les entrevistes que més difusió ha tingut i la que ha permès tenir un lleu coneixement dels seus membres és la que va realitzar Tilman Baumgarten²²⁶ a la trobada *Hacking in Progress*²²⁷. Hi podem trobar algunes pinzellades del pensament i línia que segueixen els artistes.

La seva estètica i la seva línia formalista els ha convertit en una de les ineludibles referències de l'art d'Internet. El seu estil innovador, agosarat i despreocupat ha obert una línia de treball que ha ajudat a definir una tendència important del Net.art. L'esperit de l'obra de JODI queda resumit en la consigna hacker: "estimem el teu ordinador"²²⁸. Juguen amb Internet, amb el codi, amb el navegador (browser), amb nosaltres. I nosaltres juguem amb ells. Afirmen que quan un usuari d'Internet visita la seva seu s'introdueixen en el seu ordinador. La seva obra està amarada d'una estètica decadent i obsoleta que recorda la tipografia i aspecte de les pantalles monocromàtiques dels primers ordinadors personals. Quan s'accedeix per primer cop

²²⁴ Josephine Berry: *Bare Code: Net Art and the free Software Movement*, publicat el maig del 2002 per Gallery 9/Walter Center, i en línia a Netartcommons, Open Source Art Hack, pàg. 8
<http://netartcommons.walkerart.org/article.pl?sid=02/05/08/0615215>

²²⁵ Pàgina principal de JODI, <http://www.jodi.org/>. Veure Ruth Pagès: *L'entorn del Net.art i la seva recepció: el procés d'apreciació de l'obra de JODI*. Seminari de doctorat de la UOC.
<http://cv.uoc.edu/~ddoctorat/treballs/2003/cbk/rpages.pdf>

²²⁶ Tilman Baumgarten: "Interview with Jodi: The Aesthetics of Crashing Computers", a
<http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>

²²⁷ Hacking in Progress, <http://www.hip97.nl/>

²²⁸ Cfr. Baumgaërtel, Tilman: "We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers" a *Telepolis* www.heise.de/ o en castellà www.internet.com.uy/vibri/atefactos/jodi/jodi.htm

a la seva seu web, l'usuari es troba davant de caràcters fluctuants sobre fons negre que omplen la pantalla de l'ordinador, sense cap tipus d'indici per a la navegació. Hom fa clic a l'atzar. I un es troba confrontat a un seguit de pàgines que posen en escena el codi, el llenguatge, infinits missatges d'error superposats, o les icones que poblen les nostres pantalles, etc. Progressivament, hom aprèn a elegir, a navegar sense brúixola en l'espai que se'ns proposa. Jodi ens obliga a ser no només actius sinó inventius, a explorar, a posar a prova la imaginació, sense seguir estúpidament un mode d'ús. La sorpresa és total, no sabem mai el que ens espera a la pantalla següent, el que s'esdevindrà... La inquietud que l'ordinador es penjarà la tenim sempre present. Les invencions en aquesta obra sobrepassen, transcendeixen l'aspecte tècnic i l'experiència esdevé aleshores plaent. La parella Jodi encapçala la tendència hacker, basada en imatges de baixa resolució, pàgines que es carreguen ràpidament, falsa interactivitat i ús atípic de les eines com l'HTML, l'ASCII o els virus.

*Digital Rain*²²⁹ és un dels primers treballs de JODI que s'ha ressentit pel desenvolupament dels navegadors. Quan s'hi accedeix sembla com si un virus s'hagués apoderat de l'ordinador. Un seguit de números de color blau posats en columnes, apareixen i desapareixen intermitentment. Tot sembla estrany i inestable. El gust pels virus es palesa a *Goodtimes*²³⁰, el títol del qual fa referència a un virus fraudulent.

Segons JODI en el nou context d'Internet s'ha d'entendre que l'ordinador no és únicament una eina per crear art, sinó que també és un mitjà per a mostrar-lo a la xarxa. I tenint en compte que a la xarxa no hi ha etiquetes, potser el que faci qualsevol es pot considerar art: s'esdevé el mateix amb el treball de JODI, no hi ha cap etiqueta que digui que allò pot ser art. És obvi que les obres de JODI lluiten contra l'alta tecnologia, exploren l'ordinador des de dins i posen un mirall a la xarxa i quan l'espectador mira, està mirant dins el seu ordinador i nosaltres també; com fan els hackers, JODI entra dins els ordinadors dels usuaris, i això és quelcom magnífic i màgic, és com entrar a l'interior d'una persona, a l'escriptori hi ha una reflex de cada individu, hi la seva pròpia personalitat, JODI desmitifica la noció de societat virtual amb el seu propi treball. Alhora marquen una gran diferència entre l'art a Internet i l'art digital. JODI juga amb la velocitat de transmissió a Internet, millor dit amb la lentitud de la connexió; si l'obra es presentés en CD-ROM perdria aquest aspecte. EL CD és molt més estàtic i alhora JODI juga a canviar el seu lloc a la xarxa força sovint.

²²⁹ Florian Cramer: *Discordia Concors: Discordia Concors: www.jodi.org*, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0211/msg00010.html>

²³⁰ *Goodtimes*, <http://www.jodi.org/goodtimes/>

El motiu pel qual es dediquen a realitzar aquest tipus d'art és el seu enuig envers l'alta tecnologia, combaten l'ordinador també a nivell gràfic. L'ordinador es presenta com un escriptori, amb paperera...JODi explora l'ordinador des de dins, es fan propers a l'usuari, és una relació més càlida, és una manera d'introduir-se dins la ment de la gent. Tothom col·loca les seves individualitats en línia. Tampoc hi ha cap guia ni explicació que orienti l'internauta-usuari-espectador dins de les seves obres; s'experimenta un pànic i orfenesa total. L'internauta ha de cercar per ell mateix, sense guia. Alhora JODI renuncia a ser només JODI i estableix intercomunicacions entre diversos net-artistes mitjançant enllaços a d'altres pàgines.

La seva "idea de model de negoci" artístic és pràcticament inexistent, els seus ingressos provenen dels workshops i seminaris que imparteixen en exposicions o trobades...sembla que és un tema que no els interessa gaire. Tenen la percepció que el net.art té l'estatut de classe B, tractat com un fenomen de grup, una nova forma d'art tècnicament definida, no són artistes convencionals i encara estan buscant i definint quin és el seu paper i representació dins del món artístic.

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

Quan seiem davant la pantalla d'un ordinador en un sistema operatiu convencional podem reconèixer els elements de la interfície i creiem que controlem les eines del software, però un cop llegim MS DOS ens entra el pànic; és en aquest estat de confusió i el desconeixement de l'usuari del llenguatge de la màquina en el que es

basa el treball de JODI. En l'exploració de les estètiques del codi moltes de les pàgines web del seu domini són més atractives estèticament quan es miren per dins que no pas per fora, és a dir des del visualitzador del codi HTML, i no en la traducció gràfica encarregada d'amagar qualsevol codi. La sensació que tenim davant d'un treball de JODI és el de la malaltia tecnològica, molts cops la pantalla sembla que hagi descarregat un virus i ens entra l'angoixa pertinent, quan no entenem el què passa, pensem que no va bé, que hi ha un virus. És interessant veure que precisament enfrontar-nos amb el llenguatge informàtic en la seva forma més pura ens dóna la sensació de ser quelcom patològic, i és això el que aquests treballs ens mostren. JODI pretén utilitzar els errors produïts per l'ordinador per crear noves formes d'art.

En el projecte *404*²³¹ (1997), la seva obra més coneguda, la primera pàgina que apareix és la del cèlebre error "404 URL not found". L'error 404 s'origina sempre i quan l'usuari sol·licita una direcció errònia al servidor, i que queda emmagatzemat a l'arxiu *error.log* del programa servidor. Nombrosos artistes han fet servir aquest error en les seves creacions, entre els que sobresurt el grup activista FloodNet, qui l'ha utilitzat per emmagatzemar missatges secrets en els arxius etiquetats com *error.log*; o T.S. Thomas en la seva obra *File not found 404*²³². El cas concret de Jodi²³³ representa un perfecte model de l'estètica hacker. Composta només de 4 pàgines, a la seva homepage es llegeix únicament el 404, on cada número enllaça amb una de les seves altres tres pàgines "unread", "reply" i "unsent", totes seccionades horitzontalment. Al *frame* inferior apareix un quadre de text, reservat a l'entrada del missatge de l'usuari, acompanyat d'un botó de resposta amb l'etiqueta -Re-. Un cop redactat i remès el missatge, el resultat serà l'aparició en el *frame* superior d'aquest text amb certes alteracions que sabotejaran deliberadament l'acte de la comunicació: a "unread", no llegit, s'ometen les vocals del discurs en qüestió, quedant un text sense sentit compost per consonants i signes de puntuació; a "reply", resposta, el missatge queda amagat i és substituït per la direcció IP de l'usuari; i a "unsent", no enviat, es visualitzen les vocals de l'e-mail inicial que no foren enviades. Aquestes tres seccions palesen, respectivament, tres constants de l'obra de Jodi: la interrupció de la interacció, la pèrdua de l'anonimat i la negació de la comunicació. Es tracta, doncs, d'aprofitar els possibles errors i imprevistos del llenguatge hipertextual, per a construir projectes de gran impacte gràfic, en els quals l'internauta està obligat a lluitar contra unes pàgines que no acaba d'entendre. Els signes i codis provenen de la tecnologia informàtica i són

²³¹ *404*, <http://404.jodi.org/>

²³² Citat a Alex Galloway: *File Not Found 404*, <http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=107&text=1112#1112>

²³³ Saul Albert: *Interactivity, Image, text and Context within Jodi.org*, <http://twentiethcentury.com/saul/jodi.htm>
http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/about_jodi.html

utilitzats en la programació, com si els artistes volguessin desvetllar i revelar el que hi ha d'amagat darrera la pantalla, i s'interessessin pel "soroll" que pertany a la tecnologia informàtica, incorporant signes i codis que corresponen a errors i virus.

"Unread" és una finestra horitzontal i biseccionada, al final hi ha el text de resposta d'e-mail "Re-". El frame superior mostra un text de consonants i signes de puntuació. L'interactor pot escriure un missatge en la caixa de text i enviar-lo, el programa CGI de JODI escriu el missatge a la finestra superior, excepte les vocals, convertint l'e-mail en frases impronunciables, d'articulació impossible, sense interactivitat. Quan veiem "Unread", no es usual poder llegir un reguitzell de consonants seguides per "fck! fck! fck!". Jodi practica ahora una mena de censura en transformar moltes de les possibles malsonants consonants en signes, seguint la "censura" practicada a diferents xats on les paraules grolleres es transformen en una mena de text editat molt semblant al que utilitza JODI en aquesta pantalla. El fet que Yahoo o AOL hagi imposat aquesta mena de censura (moltes vegades en lloc d'editar-los hi apareixen eufemismes) ha provocat que els usuaris inventin noves maneres d'escriure les paraules per evitar-la.

"Reply" té la mateixa estructura però el resultat d'enviar l'e-mail és diferent: la finestra superior recull la informació enviada per l'usuari com a text ocult (text negre en fons negre) però ahora mostra l'adreça IP de l'usuari, que esdevé un text verd vibrant, la pèrdua de l'anonimat en deixar traces identificadores a la base de dades posa els pèls de punta. Aquí es posa de relleu la por a ser identificat, acostumats a una societat alienadora i anònima on tothom pot dir la seva sense qui hi hagi cap tipus de sanció, doncs no podem ser reconeguts, es transforma completament. Es pot reconèixer qui ha dit el què, hi ha l'adreça identificadora, un rastre que ens acusa i ens delata. JODI posa un megàfon en els nostres dits per tal de fer caure les màscares i identificar-nos, ens transforma en protagonistes d'aquesta altra caixa, esdevenint petits famosos, vulnerant la identitat de l'usuari, assenyalant-nos amb el dit.

"Unsent" consisteix en el mateix marc però la part superior conté les vocals que van ser eliminades de l'anterior missatge "Unread", com si formessin part residual del e-mail no enviat. Les vocals formen llargues línies "aaaaaieoua", la noció d'interactivitat és fragmentada i problematitzada, el gran lema de la xarxa, la comunicació es veu violada, doncs es nega l'impuls comunicatiu. La fonètica "aeiou" queda sense enviar. Aquí, en llegir l'historial dels missatges no enviats, no podem llegir, no entenem res, no podem participar d'un diàleg en curs, només podem afegir un pensament més, inconnex amb el context representat.

Tot plegat és una mena de xat on qui juga és l'ordinador amb l'usuari mostrant les paraules teclejades totalment alterades i sense significat, és a dir un diàleg sense receptor, és més, on la resposta no vol dir res, un eco deformat, un reflex potser de la incomunicació existent entre els humans tot i la creixent evidència de la necessitat de tot humà d'expressar-se i (més important encara doncs l'expressió sense la recepció és un sense sentit) poder ser escoltat dignament, una metàfora tecnològica de la realitat que ens envolta. JODI juga amb el nostre ordinador i amb nosaltres, anem a cegues, no hi ha cap indicació (ni explicacions que ens indiquin com llegir la obra) ni llegendes...tot és a l'atzar, s'ha d'explorar. La navegació no és evident s'han de buscar les zones sensibles a l'interactivitat. La manera com JODI utilitza els programes és molt creativa, esdevenint d'aquesta manera única, és a dir la transformació que ha creat en el programa original és tant curiosa que aquest punt esdevé un dels més remarcables del seu treball. No tots els net-artistes tenen un coneixement tant elaborat de la programació.

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

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

nostra fascinació per la màquina és només equiparable a la fascinació d'un metge contemplant un èczema".

La seva obra *day66*²³⁴ ha estat definida per Alex Galloway com un exemple típic d'art de navegador. Com a artistes del browser, estan interessats en el codi font, és a dir, en el codi màquina sense cap tipus de format (ASCII per exemple) o en l'ús de bad code, cadenes de codi la funció de les quals es centra en la irrupció de la comunicació o en el bloqueig del navegador.

Un exemple d'aquest bloqueig, i un dels seus projectes més controvertits, és *OSS*²³⁵ (1998), on desenvolupen un sistema que controla literalment el nostre ordinador sense que hi puguem fer res. Quan s'obre l'aplicació, l'usuari no té cap influència sobre el seu ordinador, ni a través del teclat, ni del ratolí: tot un seguit de finestres negres s'obren i es tanquen, desplaçant-se per la pantalla. Va quedar en tercer lloc en el net.art98. *Jodi.org*²³⁶ és un microciberespai en el qual l'internauta navega a cegues. La seva pàgina és una mena de mapa on hi figuren icones indicatives i alguns mots que fan d'ancoratges, els enllaços dels quals reenvien a l'interior d'aquest espai gràfic construït amb línies i formes geomètriques fixes o animades, de codis i d'imatges. També s'hi troba la iconografia dels videojocs amb espais poblats de personatges que es mouen. La navegació no és evident i l'internauta ha de cercar les zones sensibles susceptibles de ser ancoratges: es troba, doncs, perdut, en aquesta seu web, i el caràcter poc convencional de la seva evolució implica que no pot retrobar-s'hi i la seva navegació esdevé aleatòria.; és possible que l'internauta es quedi atrapat en un espai, fent i refent el mateix recorregut, acabant per tornar al mateix lloc i per caure en el parany, obligat a deixar el navegador i fer un *reload* (actualitzar) per a prosseguir la visita. *20% demo*²³⁷ és força similar, encara que no es tracti d'evolució a través d'una arborescència, sinó de recórrer tres espais en els quals només podem desplaçar-nos pel lateral i la vertical. L'espai reacciona a la inversa del moviment del ratolí, més o menys ràpidament, donant la impressió d'infinitud. Per a Pierre Robert²³⁸ es tracta de la imitació d'una escriptura d'un alt nivell de complexitat només per a valorar la idea de la complexitat sense que cap sentit acompanyi aquesta representació. El joc telecarregable de Jodi titulat *SOD*²³⁹ (1999) es nodreix de codi i de programació preexistent per a hibridar els móns del joc, de la programació i de l'art

²³⁴ *day66*, <http://www.jodi.org/day66>

²³⁵ JODI: *OSS*, <http://oss.jodi.org/i/index.html>

²³⁶ JODI: *SOD*, <http://sod.jodi.org/>

²³⁷ JODI: *20% demo*, <http://adaweb.walkerart.org/~jodi/demo/>

²³⁸ Pierre Robert: "Après avoir compris le gribouilli III", *Archée*, gener 1999 <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=30>

²³⁹ JODI: *SOD*, <http://sod.jodi.org/>

de manera insondable. *SOD* es presenta com un d'aquests jocs d'ordinador el codi del qual ve del joc en 3D, molt popular i violent, anomenat *Quake*; com *Quake*, *SOD* conté elements de fira de tir, amb la diferència que amb *SOD* l'internauta es troba disparant en una galeria d'art minimalista. Durant el joc, el jugador assumeix una forma abstracta i variable situada en un entorn 3D, en blanc i negre, similar a una exposició constructivista en un museu. De tant en tant, una ordre en alemany "Achtung! Stehen bleiben!" i trets prevenen al jugador de la presència potencial de depredadors feixistes. La resta de l'acció consisteix en comandaments esotèrics on l'avatar abstracte pren el lloc del jugador i pot disparar sobre diverses pintures i/o circular a través de l'espai en 3D. Cap d'aquestes activitats no acaben en res que sigui comprensible o final. És el grau zero del joc.

Un dels més representatius d'aquestes pràctiques és certament Vuk Cosic²⁴⁰, artista eslovè molt actiu a la Net, interessat en la història (*history of art for airports*²⁴¹, *compressed history of films*²⁴²...), l'arqueologia (és arqueòleg de formació) i l'arxivística (inclou la pàgina de la Documenta X en la seva homepage, de manera que un canvi en la URL converteix una seu informativa en una obra d'art), es proposa documentar el món i traduir-ho en caràcters ASCII (*American Standard Code of Information Interchange*, codi estandarditzat que permet l'intercanvi d'informacions textuais entre ordinadors; des del 1963, normalitza la representació binària dels caràcters alfanumèrics). Es tracta, doncs, d'un llenguatge relativament antic, però és, tanmateix, el que l'artista va elegir el 1998 com a problemàtica principal del seu treball. La utilització dels caràcters ASCII en aquestes obres és el resultat d'una opció presa per l'artista a favor de la baixa tecnologia (*low tech*) i fa referència als orígens de l'art concebut per ordinador i al fonament de la comunicació per Internet; recorda certs ideals, com la voluntat d'universalitat vinculada a la constitució d'aquest codi i les promeses d'accessibilitat d'aquesta tecnologia. Aquest mirar enrera és també una resposta crítica davant la cursa desenfrenada de les noves tecnologies i al consum incessant que exigeixen dels usuaris.

El que distingeix els *contemporary ascii* d'una tradició d'imatges fetes amb l'ajut d'aquests caràcters als inicis de l'art informàtic, és la consciència històrica que fonamenta aquest projecte i el retrocés que demostra en relació a l'entorn multimèdia que és ara el Web. Amb el temps, el Web ha esdevingut una cosa diferent a una eina de comunicació. Els *contemporary ascii* de Cosic, fent reaparèixer així el codi fins i tot

²⁴⁰ Vuk Cosic, projectes, <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

²⁴¹ Vuk Cosic: *Official History of Net art*, Volume I, <http://www.ljudmila.org/~vuk/history/>

²⁴² Vuk Cosic: *The Official History of Net art*, Volume V, <http://www.ljudmila.org/~vuk/pixel/>

en l'univers de la imatge, inviten a reflexionar sobre aquest nou entorn, sobre la desaparició progressiva dels seus orígens. Com subratlla Lev Manovich, l'ús dels caràcters ASCII tal com ho fa Cosic, torna visible el codi abstracte i la imatge, oferint, doncs, una doble visibilitat. L'artista proposa, així, reconsiderar la relació entre el llenguatge i el visible, desbaratar el domini del que és visual sobre l'escrit, tal com s'exerceix cada cop més en el Web. La seva seu aplega tots els seus treballs i enllaços cap a d'altres obres de diversos artistes. Una de les seves propostes més conegudes és *History of art for Airports*²⁴³ (1997) en la que ironitza sobre la representació de l'art en xarxa, a través d'un seguit d'icones com les que es troben als aeroports; una desena d'obres hi són esquematitzades, des de Lascaux a l'art modern, passant pel cinema i arribant a les obres de Net.art. Els recursos utilitzats i la pobresa visual dels resultats constitueixen una crítica de la presència de l'art a la xarxa, mentre que una gran sofisticació és possible a Internet. Cosic hi tradueix obres d'art clàssic en forma de pictogrames minimalistes; interpreta, d'aquesta manera, les pintures de les coves de Lascaux, la Venus de Milo, una representació de sant Sebastià i una de la Pietat, *Els jugadors* de Cézanne, el *Nu baixant una escala* de Duchamp, *El quadrat blanc sobre blanc* de Malevic, la *Sopa Campbell's* de Warhol. També hi és present el cinema amb els germans Lumière, Star Trek i King Kong. Finalment, li toca el torn a Jodi, Bunting i Shulgin: d'aquesta manera, Cosic confereix als seus contemporanis l'estatus de grans artistes. Fa un plantejament similar amb *ASCII History of art for blinds*²⁴⁴ on ens proposa escoltar les imatges. Això implica que Cosic ha traduït aquestes obres a ASCII i que després ha enregistrat aquests codis de manera sonora: el resultat és un conjunt de sons i paraules quasi incomprensibles dites per una veu sintètica. També ho aplica a la història del cinema a *ASCII History of cinema*²⁴⁵. Interpreta els clàssics en ASCII animats en els quals arribem a discernir formes i, un cop l'ull s'hi ha habituat, a reconèixer la imatge. Aquesta sistematització obsessiva de la interpretació de l'art per mitjà d'una tècnica quasi juràssica, palesa una voluntat de convergència dels diferents mitjans i de maridatge de tecnologies antigues i noves, evidenciant la utopia que vol que la convergència última dels mitjans pugui acomplir-se en el si de l'univers digital. Però no es conforma a reunir els clàssics, sinó que ret homenatge igualment a alguns artistes, com a JODI, per exemple, amb *Jodiblink*²⁴⁶, descrita per Pierre Robert²⁴⁷ com un fer l'ullet a JODI, amb els tremolaments d'imatges

²⁴³ Vuk Cosic: *Official History of Net art*, Volume I, <http://www.ljudmila.org/~vuk/history/>

²⁴⁴ Vuk Cosic: *Official History of Net art*, Volume IV, <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind/>

²⁴⁵ Vuk Cosic: *Official History of Net art*, Volume III, <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

²⁴⁶ Vuk Cosic: *Jodiblink*, <http://www.ljudmila.org/~vuk/jodiblink/>

²⁴⁷ Pierre Robert, "Vuk Cosic, la Slovénie et le HTML", *Archée cybermensuel*, febrer 1999, <http://archiee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=27>

i la seva iconografia HTML. Cosic radicalitza aquest procediment a *Metablink*²⁴⁸, on tenim el risc de perdre part de la vista. Quadrats i rectangles pampalluguen del negre al blanc i es desplacen per la pantalla; l'internauta manipula l'*scroll* i amb aquesta acció carrega l'animació següent. Aquí l'HTML està concebut com un veritable material a partir del qual s'elabora l'obra. No es tracta tant de proposar una estètica particular, sinó d'experimentar amb l'abstracció i estudiar-ne l'impacte visual.

Antiorp és un/a dels artistes més prolífic/a i polèmic/a de la xarxa. El seu treball es desenvolupa en nombrosos suports artístics, des de cederom, música electrònica en format mp3, jocs o movies, fins el treball pròpiament en xarxa, en la que és conegut/a sobretot per les seves contribucions en l'àmbit de l'e-mail art. Les seves peces o, més bé, interferències, es poden trobar en les més prestigioses llistes de distribució entre les que sobresurt la llista 7-11. El seu treball, agosarat i fustigador, consisteix en una allau d'e-mails amb unes línies il·legibles que s'anomenen antiorpisme i que foren qualificats de terrorist.net.art. A diferència de Jodi, Shulgin o Bunting, el seu treball no es concentra en una direcció específica de la xarxa, sinó que s'estén per ella, resultant l'accés a la seva producció esquiu i esmunyedís. Una recopilació de treballs d'Antiorp es pot trobar a Arvids Alksnis a Rezone²⁴⁹. A l'octubre de 1998, l'antiorpisme va provocar un gran debat a la llista Nettime sobre els límits entre l'e-mail art i el spam, i sobre la necessitat de moderació en els grups de discussió i en les llistes de distribució. Després de ser conculcada per l'antiorpisme, la llista Nettime va decidir desubscriure a aquest/a artista. Uns dies després, l'artista Paul Garin en un acte que va qualificar de "act of creative electronic disturbance" (un acte creatiu de pertorbació electrònica), clonava la llista Nettime, posant el seu contingut en un altre servidor, fora de les mans i el control dels seus moderadors. Així, Garrin denunciava i qüestionava l'accés, la seguretat, la privacitat o l'autonomia a Internet.

<http://www.god-emil.dk/meter00/> (1998) potser no sigui una de les aportacions més importants d'Antiorp al món del net.art, però cal citar-lo en aquest apartat dedicat al browser, atès que és la pròpia barra de localització del navegador la que esdevé el vehicle portador de l'obra artística. L'URL com a tòpic ha estat utilitzada per diferents artistes: Shulgin a *ABC*²⁵⁰, Lialina a *Location=Yes*²⁵¹, o Bunting a *Own, be owned, or remain invisible*²⁵² (posseeix, sigues posseït o roman invisible). Però la utilització d'Antiorp és peculiar: quan l'usuari accedeix a l'adreça electrònica <http://www.god->

²⁴⁸ Vuk Cosic: *Metablink*, <http://www.ljudmila.org/~vuk/metablink/metablon.htm>

²⁴⁹ Rezone, <http://re-lab.lv/rezone/>

²⁵⁰ Seu de Desk.nl, www.desk.nl/~you/abc

²⁵¹ *Location = Yes*, www.art.teleportacia.org/Location_Yes

²⁵² *Own, be owned, or remain invisible*, <http://www.irational.org/readme.html>

emil.dk/meter00/0_antiorp@tezcat_com.html, l'espai destinat a contenir la informació apareix en blanc. La direcció URL comença a canviar fins a completar un missatge que entra en un cicle interromput. Cada línia correspon a una direcció URL, essent l'equivalent:

al número 0, http://www.god-emil.dk/meter00/0_antiorp@tezcat_com.html

al número 1 [http://www.god-emil.dk/meter00/1_\(=cw4t7abs\).html](http://www.god-emil.dk/meter00/1_(=cw4t7abs).html)

al número 2 http://www.god-emil.dk/meter00/2_wrote-

... ..

al número 111 [_zek!on](#)

al número 112 [_Yes](#)

al número 113 [_but](#)

al número 114 [_no](#)

al número 115 [_code](#)

al número 116 [_\(!=](#)

al número 117 [_public!\)](#)

al número 118 [_Jeppe_](#)

Reunint el text dels 118 números, eliminant els números correlatius, i interpretant alguns signes com ara "_", es reconstrueix un text que correspon a un correu electrònic de l'artista sobre un programa de creació de so en directe a través d'un MIDI.

En la seva obra *Own, be owned or remain invisible* (1998), Heath Bunting va agafar del diari Telegraph un article que parlava d'ell i va crear enllaços per a cada paraula a un URL format per la mateixa paraula unida al sufix ".com". el resultat fou que la frase "*The potential for different possibilities is being diminished by money*" ("El diner disminueix la possibilitat que hi hagi diverses opcions") esdevingué una seqüència d'URL: www.the.com; www.potential.com; www.for.com; www.different.com; www.possibilities.com; etc.

Amb Eryk Salvaggio i Peter Luining no són els internautes els artífex de l'obra, sinó que són els propis artistes els qui apliquen la seva tècnica artística a un estàndard conegut. Salvaggio considera l'ASCII com una excel·lent representació moderna de l'estètica Zen²⁵³, i base de la comunicació per Internet. I fa servir aquest llenguatge a *Absolut Net.art*²⁵⁴ (1998), la posada en escena del qual ens recorda a Vuk Cosic. Una

²⁵³ Eryk Salvaggio, «Zen and the Art of ASCII», Rhizome, 1998. <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1875>

²⁵⁴ *Absolut Net.art*, <http://www.rhizome.org/artbase/1690/>

l·lista de noms, en verd sobre fons negre (ASCII) es troba a la finestra de l'esquerra; es tracta de noms coneguts (Jodi, Vuk Cosic, Alexei Shulgin, =cw4t7abs, Heath Bunting, 138, Hell.com, superbad, Mouchette, Brandon, I/O/D); Salvaggio aplicarà l'estil de cadascun d'ells a una coneguda publicitat per a Vodka. "M'agrada pensar aquest projecte com una crítica de naturalesa subversiva del mercat de la publicitat i del disseny (...) És actualment una peça del contracorrent del Net.art; és un avís d'alarma per a palesar el fet que el Net.art, com molts moviments artístics, pot fàcilment ser utilitzat per a servir de propaganda consumista (...) Els efectes de gran envergadura de la campanya de màrqueting d'Absolut són evidents fins i tot en aquest projecte; l'ampolla d'Absolut és fàcil de reconèixer, i en la majoria dels casos, més fàcil de reconèixer que als propis artistes. Nombrosos usuaris atribueixen aquest treball als seus autors respectius, però de fet, tots menys un (*Absolut Superbad* de Chris Stave) han estat creats per jo mateix. El meu comentari favorit a aquest tipus de respostes al meu treball era: poc importa qui l'hagi fet, queda JODI".²⁵⁵

La idea de capturar, emmagatzemar i elaborar fragments d'obres ja existents per a obtenir nous significats, es confirma com una de les característiques peculiars del Net.art. En aquesta direcció trobem l'obra de Napier i el seu *Shredder*²⁵⁶ (1998), que s'apropia de les dades de la pàgina, destrueix i després reconstrueix la seva estructura, creant una web paral·lela a l'original. D'aquesta manera els continguts esdevenen abstracció, els textos gràfics i la informació art. Sovint cal fer un esforç per recordar que els textos i les imatges que veiem a la pantalla són il·lusoris i temporals, i no reals i permanents, com ens ho podria fer creure l'assimilació metafòrica de l'espai de la pantalla amb la pàgina d'un llibre imprès (l'aparició dels textos i les imatges a les pantalles és el producte de la traducció en un codi comú (HTML) i de la interpretació d'aquest codi pels navegadors. D'aquí la il·lusió de permanència. Amb *Shredder*, Mark Napier es dedica a destruir aquesta il·lusió de solidesa i permanència a Internet. El principi bàsic d'aquesta obra és que atès que tota interpretació descansa sempre sobre convencions, el mitjà de subvertir el seu caràcter convencional és modificar-les, regles d'interpretació diferents que proposin interpretacions diferents, amb el resultat de textos diferents penjats de diferent manera a la pantalla. Per tant. *Shredder* treballa alterant el codi HTML abans de la seva lectura pel navegador, apropiant-se les informacions constitutives del Web i transformant-lo en un web paral·lel.

²⁵⁵ <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1690>

²⁵⁶ Mark Napier: *Shredder 1.0*, <http://www.potatoland.org/shredder/>

*Shredder 1.0*²⁵⁷ de Mark Napier és una altra proposta de pirateria que aplica una fragmentació de les seus i un escorxament del codi sobre la base d'una única pàgina. Menys violent que la primera versió, però més accessible i ergonòmic, produeix pàgines els elements de les quals són menys recognoscibles, perquè a més de la deformació per la talla, aplica igualment una distorsió dels elements i insisteix en el codi. El seu objectiu és mostrar què donaria un sistema que interpretés de manera diferent les instruccions del llenguatge HTML; el navegador és un òrgan de percepció a través del qual veiem la web, reconeix, filtra i organitza una gran massa d'informacions estructurades²⁵⁸.

Shredder és un programa que pot recórrer Internet a la recerca de qualsevol adreça URL per tal de digerir-ne el codi i el contingut cara a crear alguna cosa acceptablement diferent del que estava projectada inicialment per la seu de partida, i això es fa respectant l'original ja que no li causa cap perjudici. El seu projecte invita a desconstruir una pàgina web elegida: sobreposant fragments de la font de les pàgines web en llenguatge html i parts d'aquestes pàgines que esdevenen els materials d'aquests nous collages: quan l'usuari clica per engegar l'*Shredder*, és invitat a posar una adreça d'una pàgina web, o bé a seleccionar entre les favorites ja proposades – que són seus d'altres artistes o de museus o galeries en línia, elegits pel resultat estètic, el seu valor conceptual o per venjança. La pàgina elegida passa pel filtre d'una interpretació, que deixa passar precisament allò que els altres navegadors han de bloquejar. Allò que estava organitzat i separat, dóna lloc a l'anarquia. L'obra evidencia les possibilitats d'apropiació (tallar, enganxar, copiar) i de manipulació que permeten les eines informàtiques i l'accés a un material disponible i obert a tothom, i s'inscriu en la línia de nombroses obres d'art que manlleven imatges fetes per altres. La postura estètica i política d'un programa com *Shredder* sorgeix de la voluntat de cridar l'atenció sobre la il·lusió transparent de la representació que continua sent preponderant en la majoria de seus web. També és una obra de participació i de creació que deixa una part a l'imprevisible. Un altre projecte seu, *Digital Landfill*²⁵⁹, invita a desembarassar-se de pàgines web massa molestes, qüestionant el dret d'autor i el concepte d'unicitat de l'obra digital.

Hi ha un hacker adormit en cada internauta? És molt possible, ja que a redós de l'anonimat i l'absència de materialitat i d'existència física del contingut informatiu,

²⁵⁷ *Shredder 1.0*, <http://www.potatoland.org/shredder/>

²⁵⁸ Pierre Robert, «Après avoir compris le gribouilli II», *Archée*, gener 1999.
<http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=29>

²⁵⁹ *The digital Landfill*, <http://www.potatoland.org/landfill/>

reaccionem com si l'acte de destrucció no tingués cap importància, o en tot cas, un impacte menor que si es tractés d'alguna cosa real. *Riot* i *Shredder* no destrueixen res, sinó que intervenen com un lloc exutori on podem divertir-nos amb el pillatge virtual.

El 1999, el grup 01.Org va dur a terme una nova performance per a posar de manifest el món que s'amaga rere l'art i desconstruir el seu procés mercantilista. Va idear *Life-sharing*²⁶⁰ que consistia, literalment, a obrir o fer viable l'accés dels internautes al seu ordinador per a poder observar el seu contingut i navegar-hi. El navegador tant podia tenir accés al contingut personal del seu disc dur, com a continguts més professionals. Segons ells, compartir l'ordinador és una forma de compartir la vida, i per això el títol de la seva acció. "Aquesta és la bellesa de l'ordinador", afirma Posapiani (pseudònim d'un dels artistes del col·lectiu 01.org). "No els colors o els flashos. La seva funcionalitat. La manera com les dades flueixen d'un punt a un altre, la manera com el software interactua, fins i tot els errors: aquest és el veritable Net.art". I s'anticipen a les eventuais objeccions enarborant un lema irònic: "Nosaltres no tenim emocions; tenim una Hewlett-Packard"²⁶¹. Aquest projecte és una clara referència al funcionament actual d'Internet: quan visitem una seu web, sempre ens baixem un arxiu emmagatzemat en el disc dur d'un servidor, que està constantment connectat a la xarxa mitjançant una línia telefònica. El *life_sharing* de 0100101110101101.org funciona bàsicament a partir del mateix principi, però en lloc de permetre que estiguin disponibles només alguns arxius, com els documents en HTML, fa que ho estiguin tots, fins i tot el seu programari i el GNU/Linux OS. Des d'una perspectiva més política, el projecte identifica l'intent de protegir la informació (en el disc dur o en el servidor) com una acció inútil i una capitulació davant del mite de la identitat individual. "Tingueu en compte la creixent tendència a la intrusió en l'àmbit privat" proclamen els artistes, que consideren que la privacitat és una barrera que cal destruir. Es pot considerar *life_sharing* com una prova *ad absurdum*. La idea de privacitat és obsoleta. Es recomana fer servir un excedent total de dades per a combatre la paranoia que mostren els sistemes de vigilància de l'estat i les empreses privades, i es traspassen els límits de controls de les seues web accessibles per a deixar al descobert el potencial de tot el disc dur –i per extensió, l'entorn privat– i així poder-hi accedir des de fora.²⁶²

²⁶⁰ *Life sharing*, http://www.0100101110101101.org/home/life_sharing/index.html

²⁶¹ Maria Copani: "El proyecto "life sharing": compartir el corazón mismo de la propia computadora", *Clarín*, 28 maig 2001, http://www.0100101110101101.org/texts/clarin_life-sp.html

²⁶² Josephine Berry: *Bare Code: Net Art and the free Software Movement*, publicat el maig del 2002 per Gallery 9/Walter Center, i en línia a Netartcommons, Open Source Art Hack, <http://netartcommons.walkerart.org/article.pl?sid=02/05/08/0615215>

Interessat pels aspectes emotius, íntims i personals d'Internet, Igor Stromajer és conegut com el creador d'una base virtual titulada *intima.org*²⁶³, i un dels artistes més versàtils i el primer cantor de HTML (*Oppera Teorettikka Internettikka*²⁶⁴). El seu projecte sonor "low-tech", minimalista, *zvrst3*²⁶⁵, va obtenir el primer premi a Trash ART de Moscou el 1999. Com la majoria dels artistes de l'ex-bloc de l'Est, Stromajer explota la transparència d'Internet cara a transmetre un missatge saludable i oferir un germen alliberador. En l'obra *Oppera Teorettikka Internettikka*²⁶⁶ radicalitza el desplaçament del llenguatge informàtic, reprèn els codis HTML d'un dels seus projectes de Net.art, *Baltika*, i organitza un concert a l'òpera de Ljubljana a Eslovènia per a cantar aquests codis, acompanyats de música electrònica. La primera reacció, en escoltar-los, és de sorpresa, però l'artista arriba a convèncer al seu públic, i habitua l'oïda a aquest nou so, aquesta dicció, aquesta experiència sonora internètica.

*Glasbead*²⁶⁷ (1999) de John Klima, un programador de Microsoft que va deixar la feina i es va instal·lar al barri bohemi del Lower East Side de Nova York, és un programa que permet crear en temps real una gran quantitat de panorames visuals i sonors en un entorn tridimensional, en el qual hi poden interactuar unes vint persones connectades a Internet. Va guanyar el premi Siggraph 2000²⁶⁸ de Nova Orleans.

*Riot*²⁶⁹ (1999) de Mark Napier és una aplicació que es presenta sota la forma d'un navegador convencional amb el qual ens podem connectar al Web de manera clàssica. Per contra, la presentació de les pàgines no és convencional. *Riot* (literalment "avalot") és un sistema que pirateja el codi font de les pàgines que mostra. El resultat és una notable confusió d'informació, de pàgines descompostes, d'imatges tretes del seu context, deformades, pixelades, de logos repetits... A cada carregament de pàgina, no desapareix tot per a reconstruir un nou acte de sabotatge. En resulta unes pantalles construïdes amb elements que provenen d'una gran multiplicitat de seus, cada internauta construeix (o desconstrueix) la seva pàgina sobre la base del que han fet els internautes precedents. Napier explica, en relació a *Riot* que "ell ha creat composicions digitals animades que evolucionen quan l'espectador entra en interacció amb elles. Collages fets d'interfícies fragmentades, figures trencades i trossos d'imatges trobades al web: aquests motius canvien amb el temps, responen a la interacció de l'espectador de manera sorprenent i sovint imprevisible. Desapareixen de

²⁶³ Seu d'Intima.org, <http://www.intima.org/>

²⁶⁴ Igor Stromajer: *Oppera Teorettikka Internettikka*, <http://www2.arnes.si/~ljintima2/oppera/>

²⁶⁵ Igor Stromajer: *zvrst.3*, <http://www2.arnes.si/~kdsbble3/zvrst3/>

²⁶⁶ Igor Stromajer: *Ballettika Internettikka*, <http://www2.arnes.si/~ljintima2/ballet/>

²⁶⁷ John Klima: *Glasbead*, <http://www.cityarts.com/glasbeadweb/>

²⁶⁸ Siggraph 2000, <http://www.siggraph.org/s2000/>

²⁶⁹ Mark Napier: *Riot*, <http://www.potatoland.org/riot/>

vegades sobtadament o es dissolen lentament, es despleguen mentre que l'espectador explora l'espai de l'obra d'art. *Riot* desmaterialitza la tela no infligint-li cap límit. És com si totes les seues per on hem navegat es reagrupessin en una sola i única pàgina, amb les interferències que això suposa. I al bell mig del soroll neix l'obra. Napier proposa una llista d'enllaços molt eclèctics que poden produir pantalles barrejant el president dels Estats Units, imatges pornogràfiques, fragments de seus d'artistes, tires publicitàries i Barbie. Napier qüestiona la gran quantitat d'informacions a la xarxa; el que podria ser un avantatge es redueix a la imatge que ens proposa, torçada, arrancada, trossejada, enganxada, mesclada, incomprendible. En definitiva, no és, potser, una representació del que pot ser la navegació de tot internauta? Una superabundància, un zapping permanent que, al final, no condueix a cap informació concreta sinó més aviat a un desordre gràfic.

Peter Luining, batejat com "la següent generació Superbad"²⁷⁰, a *FFOOFF Remixes*²⁷¹ (2000) presenta una llista d'enllaços que reenvien a una animació o provoquen el telecarregament d'una banda sonora en MP3; barreja codi a més de sons d'artistes com Infoslut, Jodi, Turux, Lfoundation, Antirom, Kalx i Antiorp denominant-los "<>famous<> net.art/sound pieces remixed". A diferència de Salvaggio, Luining fa servir peces originals de l'art web que ha remesclat i a les quals ha aplicat el color rosa, i d'aquí el títol de l'obra, ja que FFOOFF és el codi color rosa en HTML.

Alguns autors fan servir el llenguatge tecnològic per les seves qualitats gràfiques i estètiques, com Ted Warnell que compona obres poètiques sobre la base de l'HTML i dels correus electrònics. Amb *Berlioz*²⁷² (2000) l'artista invita l'internauta a compondre un poema gràfic navegant i clicant per les línies de text preexistents per tal de fer aparèixer altres fragments. Aquests textos provenen de missatges que li han enviat diversos artistes. Els poemes creats amb aquesta aplicació (en poden existir uns 16.384 de diferents, segons Warnell) presenten un sentit abstracte i la seva llegibilitat, difícil per la pròpia interfície, mostra que no és el sentit dels mots i de les frases allò que importa, sinó la impressió i el sentiment que ens provoca la seva forma gràfica. Ara bé, és un sentiment de frustració el que hi predomina, ja que encara que la seva forma sigui estètica, l'obra es compon de mots, el mot porta el sentit, i aquest se'n escapa totalment. És que el poema representa una crítica de la comunicació a Internet? És que aquestes frases, que es cavalquen, es tallen i es creuen, s'escriuen

²⁷⁰ Entrevista de Josephine Bosma amb Peter Luining, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-nl-0005/msg00003.html>

²⁷¹ Peter Luining: *FFOOFF Remixes*, <http://www.xs4all.nl/~real/FFOOFF/>

²⁷² Ted Warnell: *Berlioz*, <http://www.warnell.com/syntac/berlioz.htm>

unes damunt les altres, aquests mots esborrats pels píxels de la imatge del fons, no posen el dit en la llaga del que s'esdevé d'una experiència dialògica al Web, és a dir, un caos provocat per un excés de comunicació? Aquest tecnopoema, compost de fragments d'e-mails, de codis i de llenguatge HTML que acompanyen el missatge però que estan habitualment amagats, no representa una oda a la glòria de la tècnica i de l'era de la comunicació. Amb *Berlioz* trobem reunides Natalie Bookchin i Amy Abrahams en allò que sembla un desencís de la comunicació i de l'experiència de l'altre a través de la xarxa. Se'ns havia promès l'era de la comunicació, les autopistes de la informació... És realment un mitjà adaptat a la comunicació i a l'intercanvi amb l'altre?.

L'edició de la Transmediale de Berlín del 2001 (primera setmana de febrer) anima els artistes a concebre obres on el visitant sigui usuari i creador alhora i premia els projectes que requereixen una acció creativa per part del públic. El guanyador és el britànic Adrian Ward amb *Auto-illustrator*²⁷³. Adrian Ward és un artista del software que desenvolupa aplicacions àudio-visuals interactives i generatives. Interessat, sobretot, pels problemes relacionats amb els drets d'autor i per l'extensió de la subjectivitat estètica al codi de programació, Adrian Ward proposa un seguit de projectes adreçats a donar forma a un canvi en la manera d'interactuar amb la tecnologia. El seu projecte més ambiciós és *Auto-Illustrator*, un programa autogeneratiu de gràfics i il·lustracions vectorials. Com més l'usuari es familiaritza amb la interfície –molt similar a un programa de gràfics propietari– tant més se'n adona que el programa està prenent el control de l'activitat del disseny. Funcions familiars estan modificades per actuar com instruments de disseny semi-autònom, que prenen decisions pròpies.

El *software art* es consolida, doncs, com un dels camps d'experimentació més habituals dels net.artistes, que fins i tot incorporen els virus com s'esdevé en el projecte dels italians 0100101110101101.ORG *Biennale.py*²⁷⁴, un virus actiu que reproduïx fins l'infinit el seu codi font, és a dir, el text que determina i programa la seva acció. Segons els autors, el *Biennale.py* és el *Quadrat en negre* de Malevic en virus. Concebut i compilat per a la 49^a Biennal de Venècia, *Biennale.py* és tant un virus informàtic com una obra d'art. El virus es fa públic i s'estén des del Pavelló Eslovè el dia de l'obertura del certamen, el 6 de juny del 2001. *Biennale.py* és una obra d'art controvertida tant pels seus aspectes teòrics com per les repercussions en els mitjans de comunicació. Després de l'expansió del virus, la Corporació Symantec, líder

²⁷³ Adrian Ward: *Auto-illustrator*, <http://www.auto-illustrator.com/>

²⁷⁴ 0100101110101101.ORG: *Biennale.py*, http://www.0100101110101101.org/home/biennale_py/

mundial en tecnologia de seguretat d'Internet, va detectar *Biennale.py* i va començar la cacera. Eva, la portaveu de 0100101110101101.ORG, afirma: «Com part d'una organització que produeix art, la meua única responsabilitat és ser irresponsable».

L'obra d'Émilie Pitoiset, *Caution*²⁷⁵ (2001), no ofereix a l'internauta un espai d'experimentació i de creació sonora interactiva, sinó al contrari, és l'artista qui s'apropia de l'espai personal de l'usuari, el qual és advertit que l'experiència té el risc de ser dolorosa: "Caution, EAR PROTECTION REQUIRED".

So brutal per excel·lència, el larsen (oscil·lacions paràsites que neixen en una cadena electroacústica i provoquen un xiulet) retronat, cruixeix, s'immisceix en les nostres oïdes i només tenim una pressa, fer-lo callar. A més d'aquesta agressió sonora, múltiples finestres s'obren i es tanquen, es desplacen per la pantalla, i no hi ha res a fer, el larsen es propaga i ho devasta tot. L'internauta de sobte, no té cap control sobre la interfície, el navegador, ni cap aplicació. Privat d'interactivitat i de tota possibilitat de dialogar amb el seu ordinador, no li queda més que esperar que l'obra acabi per apagar-se. Al final no estem pas segurs que aquesta experiència sonora i visual hagi deixat indemne el nostre sistema. S'imposa reiniciar la màquina...

La proposta d'Émilie Pitoiset és radical i significativa d'una actitud iconoclasta d'alguns artistes de la xarxa que prenen literalment com ostatge els sistemes de navegació com ho fa JODI amb el seu projecte OSS.

Caution situa l'internauta en una posició molt delicada, fins i tot desagradable, pel fet que s'apropia del control absolut de l'ordinador i només reenvia a l'usuari la imatge d'un defecte de funcionament del programari del seu sistema. Amb aquesta proposta, l'artista assalta directament i l'empeny a l'accident, un accident informàtic similar a l'accident sonor que representa el larsen. És que l'artista es situa en una posició dominadora dels nostres sistemes informàtics, i finalment de nosaltres mateixos? Pot ser que la seva proposta no sigui extremista, però *Caution* ens recorda que la nostra societat, hiper-informatitzada, no és tan fiable com de vegades ens pensem. L'artista, com un hacker, pirateja en un no res els nostres ordinadors, en els quals hem dipositat una confiança cega i quotidiana. La crítica sembla aleshores justificada ja que ens quedem impotents davant d'aquesta agressió.

²⁷⁵ Émilie Pitoiset: *Caution*, <http://l.artsen.free.fr/>

Però tranquil·litzem-nos, fins i tot si aquesta obra ens provoca algunes inquietuds momentànies. La inquietud i el sentiment d'agressió que pot patir l'internauta són sentiments que l'artista utilitza per a posar-nos davant d'aquesta evidència: fem servir ordinadors, i això quotidianament, però encara no ens sentim còmodes amb els codis i els llenguatges que els regeixen. N'hi ha prou que un incident (un accident) ens pengi l'ordinador per a sentir-nos desarmats davant una pantalla recalitrant, un teclat desactivat o una màquina que no ens obeeix. La informàtica és font de grans progressos, però alhora de pors i incerteses. Recordem el "pànic" informàtic a l'arribada de l'any 2000... Èmilie Pitoiset ens fa pensar que la supremacia de la màquina és un fenomen del que cal preocupar-se i, sobretot, malfiar-se.²⁷⁶

Les potencialitats creatives del codi informàtic segueix atraient l'interès de la comunitat d'artistes digitals. A més d'aquest art del codi, la possibilitat que ofereix Internet de desenvolupar idees de forma col·lectiva, dóna lloc a nombroses iniciatives. A nivell individual destaca *DeskSwap*²⁷⁷ (2002) un software de Mark Dagget que guanya el premi del Festival Read_me organitzat a Moscou, a començament de l'any, per Alexei Shulgin. *DeskSwap* és com una mena de salvapantalles compartit, un programa que comparteix i distribueix a través d'Internet un loop amb la imatge de tots els escriptoris dels usuaris que ho han prèviament instal·lat al seu ordinador.

En l'àmbit museogràfic, Christiane Paul conservadora de *media art* del Museu Whitney de Nova York, organitza *CODEDOC*²⁷⁸ (2002), una exposició en línia amb treballs concebuts amb l'objectiu de revelar les potencialitats creatives del codi informàtic. Els dotze artistes invitats reben el mateix encàrrec: crear una aplicació que no superi els 8 KB, per a representar tres punts a l'espai, units entre ells i en moviment. Els artistes, que tenen llibertat per a elegir el llenguatge informàtic, fan servir sobretot Java, però també Perl, Visual Basic, C i Lingo.

Si la tecnologia digital permet experimentar noves formes de creació literària, permet igualment explorar de manera completament inèdita textos preexistents. És el cas de l'obra de W. Bradford Paley. *TextArc*²⁷⁹ (2002) és una eina disponible en línia que ofereix a l'usuari la possibilitat d'adreçar una mirada nova a les obres de literatura que coneixem tots, una manera inèdita de revisar els nostres clàssics o més exactament de visitar-los. El funcionament és simple: l'usuari pot elegir un text entre una

²⁷⁶ Èmilie Pitoiset, a *Rhizome*, http://rhizome.org/member.rhiz?user_id=1005297

²⁷⁷ Mark Daggert: *DeskSwap*, <http://www.deskswap.com/>

²⁷⁸ Christiane Paul: *CODEDOC*, <http://www.whitney.org/artport/commissions/codedoc/index.shtml>

²⁷⁹ W. Bradford Paley: *TextArc*, <http://www.textarc.org/>

biblioteca d'obres internacionals, que va de Shakespeare a Zola passant per la Bíblia i la Constitució dels Estats Units d'Amèrica. Una vegada seleccionat el text, aquest passa pel *TextArc*. L'aplicació desmantella el text, el descompon i el fracciona per no conservar-ne més que l'única partícula que el compon: la paraula. Les paraules són inventariades, comptades i se n'extreuen algunes estadístiques. Fins aquí, *TextArc* s'assembla a nombrosos altres programes d'anàlisi lingüística. Però aquest va més lluny.

Visualment, l'obra està formada per cada una de les frases contingudes en el text original, afixades en cos 1 i disposades en semicercle. Després, les paraules comencen a aparèixer, repetides vegades, fins a formar una massa gairebé compacta i il·legible. Cada paraula, fins i tot si es repeteix en el text, no apareix més que una vegada, i la seva freqüència d'utilització es palesada pel seu tint. Com més s'utilitzarà, tant més apareixerà clarament. El seu posicionament dins de l'arc, mentre que en un primer moment sembla aleatori, és calculat respecte a la seva posició inicial en el text original. Així, les paraules repartides de manera constant en l'obra literària seran centrals. De fet, les paraules més centrals són generalment els noms o els noms dels personatges principals. Per citar els dos exemples de W. Bradford Paley, és Hamlet el que està en el centre del cercle en l'obra de Shakespeare, i *Alicia a Alicia als Països de les Meravelles*.

Una altra eina permet visualitzar les ocurrències. Es tracta de l'opció «Show concordance» que, quan s'activa, fa aparèixer un quadre amb el descompte dels mots. Òbviament, les paraules més correntment utilitzades a cada un dels textos seran les partícules gramaticals (preposicions, articles, pronoms, verbs i adverbis), i aquestes estadístiques no ajudaran a l'anàlisi. Aquestes paraules, que representen generalment la meitat d'un text, no són representatives d'un autor o del seu estil i no aporten res al seu sentit.

Tanmateix, els primers termes reveladors de l'univers d'un autor són molt sovint els noms comuns en les nombroses ocurrències. Així, a *À l'ombre des jeunes filles en fleurs* de Proust, el tercer terme més utilitzat serà «temps» que apareix 83 vegades a la primera part del llibre. Així mateix, a *Cyrano de Bergerac*, sovinteja «nas». A Molière, no són les paraules comunes les que atreuen primer l'atenció, si no certes exclamacions. Els “Ah”, “Oh”, “Hé” hi són molt nombrosos, i revelen un tipus d'escriptura i d'efectes teatrals.

Però una paraula fora de context pot tenir moltes interpretacions possibles. L'opció «*Show association list*» ens revela igualment la freqüència de les associacions i permet llavors un enfocament semàntic ràpid. A *Cyrano de Bergerac*, les paraules que expressen un repertori dels sentiments, com cor, amor, estimar, estan totes associades al personatge de Roxane.

L'aplicació de W. Bradford Paley és una eina d'anàlisi extremadament interessant que permet abordar un text de manera ràpida i eficaç en escollir certes claus d'una obra per l'estadística. Permet igualment l'anàlisi comparativa de diverses obres, de diversos estils o d'una època explorant la riquesa del vocabulari, la seva evolució a través dels segles i dibuixar així una mena de retrat del llenguatge d'un temps donat.

L'aplicació, a més de cartografiar textos, està igualment concebuda per a fer-ne una lectura inèdita. Quan s'activa l'opció "Read" una línia taronja serpenteja d'un mot a un altre respectant la linealitat de la narració original. A sota de la pantalla, el text desfila en paral·lel, línia rera línia. Els mots són llavors relacionats entre ells (fent abstracció dels articles i d'algunes partícules gramaticals) per aquesta línia sinuosa que dibuixa corbes i bucles més o menys suaus o abruptes. Així, cada obra literària posseeix una corba que li és pròpia i fins i tot podríem proposar la hipòtesi que cada autor podria tenir un tipus de corba, com una mena de revelador del seu estil, de la seva identitat.

Aquesta xarxa que s'estén entre les paraules és una materialització visual del text, el seu esquelet que es dibuixa en l'espai interactiu del *TextArc*, sostingut per un altre tipus de corba, violeta aquesta vegada, que representa la correlació entre certes paraules, la representació visual de les associacions que hem vist més altes. Així, Paley apel·la a «un recurs poderós i sub-explotat, el procediment de visualització de l'home.» La lectura d'una obra via *TextArc* no es fa més només en mode racional, sinó també en mode intuïtiu. De fet, basant-se en la intuïció del lector, *TextArc* obre el camp a una comprensió que neix d'un procés d'associació de paraules que el lector fa ell mateix, posant en relació informacions que provenen en paral·lel de la seva visió directa i de la seva memòria visual. *TextArc*, reapropiant-se de l'estructura d'un text i del seu contingut, infligint-li aquesta meticulosa autòpsia, aixecant aquesta cartografia interactiva d'una obra, es recolza en un procés de creació inconscient d'enllaços i de comprensió intuïtiva. La lectura d'un text i la seva intel·ligibilitat via *TextArc* es recolza llavors en el predomini de l'intuïtiu sobre el racional.

Segueixen també els experiments amb la tecnologia Palm PDA (Personal Digital Assistant) que els artistes començaren a realitzar durant el 2002. Tres creadors establerts a Nova York, Scott Paterson, Marina Zurkow i Julian Bleecker proposen el *PDPal*²⁸⁰ (2003), un software d'art públic per a PDA, que permet als usuaris convertir les seves activitats i experiències urbanes de cada dia en un mapa dinàmic, que pot ser modificat i ampliat per altres usuaris. El projecte, que s'inspira en la novel·la *Ciudades invisibles* de Italo Calvino, redefineix els conceptes geogràfics a la llum de les coordenades emocionals dels usuaris. El resultat és una "ciutat de l'experiència", el mapa de la qual aprofita els punts de referència personals dels visitants, en lloc dels habituals paràmetres de latitud i longitud.

4.6. Cooperació relacional

Les obres que agrupem sota aquest epígraf fan referència a la contribució/col·laboració del públic connectat i al fet que creen enllaços relacionals entre elles i el públic i entre els diferents participants. Per naturalesa, són obres en constants canvis. Un part són esdeveniments o accions efímeres. Alguns artistes com Olive Martin i Patrick Bernier s'interessen per algunes especificitats del mitjà i de la tecnologia, i particularment dels nous modes dialògics que ofereix Internet, creant proposicions que engloben diversos interlocutors.

Una primera experiència de cooperació la trobem en el projecte *Waxweb*²⁸¹ (1994) del director de cinema independent David Blair, el primer experiment de cinema interactiu en 3D a Internet; es tracta de la versió hipermèdia del seu film electrònic *Wax or the Discovery of Television among the Bees*. Imatges, sons i textos es barregen en una història no lineal, el desenvolupament de la qual depèn de les aportacions de l'usuari, el qual pot modificar el guió afegint les seves pròpies instruccions. Al marge del seu contingut, *Waxweb* de David Blair és una obra exemplar de l'art electrònic i de l'art a Internet. Havia concebut el film (1991, 85 minuts) com una construcció a partir d'unitats d'informació enllaçades entre elles segons un principi hipertextual i d'associació d'idees (el programari utilitzat és *Storyspace* d'Eastgate²⁸²). Quan va ser tècnicament possible, Blair va importar *Wax* a la xarxa i va crear *Waxweb*. També està en format CD-Rom. Es tracta d'una obra evolutiva i cooperativa sempre en constant procés de creació. La base de *Waxweb* està constituïda per 600 nodes i 2.000 imatges

²⁸⁰ Scott Paterson, Marina Zurkow i Julian Bleecker: *PDPal*, <http://www.pdpal.com/>

²⁸¹ David Blair: *Waxweb*, <http://www.waxweb.org/>

²⁸² Seu d'Eastgate, <http://www.eastgate.com/>

extretes del film. Blair va invità aleshores a 25 autors de tot el món per a col·laborar en aquest projecte i afegir els seus propis textos, elements narratius, etc. A més, els usuaris també podien afegir els seus elements. Per culpa dels límits de la tecnologia, *Waxweb* va ser d'entrada essencialment textual, després varen aparèixer les imatges, el so i el vídeo. És una obra, doncs, que feia servir totes les possibilitats de la xarxa: web, email, listserv, ftp, telnet, MOO... Algunes han quedat obsoletes, d'altres encara perduren i n'apareixen de noves. Waxweb roman, en la seva estructura, com una obra hipermèdia. Si la base és idèntica des de l'origen, segons el moment en el que es consulti, segons que es sigui participant actiu o un simple internauta, Waxweb presenta cares diferents i en tots els casos una complexitat creixent.

En l'apartat d'obres col·laboratives sobre el so cal subratllar el treball de Jérôme Joy, desenvolupat en el marc de la Villa Arson de Niça. Després de *Radiomatic*²⁸³, dispositiu autònom destinat a reflexionar sobre el concepte de programació aplicat als camps radiofònic i informàtic, aquest artista desenvolupa un *Collective Juke-Box*²⁸⁴ (1996), que es defineix com un espai obert de resistència per a les pràctiques àudio-digitals emergents: ahora fòrum, workspace col·lectiu, laboratori permanent auto-organitzat i espai crític. Aquesta obra confirma el desenvolupament de pràctiques alternatives a la indústria musical, que imposa als dissenyadors del juke-box el desenvolupament d'interfícies apropiades a aquests nous espais de creació i de difusió.

*Bodymissing*²⁸⁵ és un projecte iniciat el 1994 per un grup d'artistes de Toronto i de Linz i produït per Vera Frenkel i presentada originalment a la Documenta IX de Kassel. Els artistes i escriptors dialoguen i investiguen sobre les intencions poc divulgades de Hitler d'adquirir obres d'art per mitjans il·lícits per al projectat Führermuseum, a Linz, la ciutat on va passar la seva infantesa. Aquest museu hauria aplegat alguns tresors artístics (pintures, escultures, dibuixos) desapareguts durant la segona guerra mundial. Aquestes obres d'art, "adquirides" per mitjans dubtosos i dipositades en mines de sal a la regió d'Alt Aussee, foren retrobades pels aliats un cop la guerra havia acabat. Al final de la guerra es va cremar tota la col·lecció, cosa que va significar la irreparable pèrdua d'un patrimoni artístic que incloïa 259 peces de la col·lecció Schloss, una de les més grans pel que fa a l'art alemany del segle XVII. El projecte *Bodymissing* constitueix un intent de reconstruir les obres perdudes a través de la memòria dels diaris i de la gent, però també de la fantasia. S'hi organitzen fòrums de discussió i s'hi

²⁸³ Seu de Radiomatic Multiplexer, <http://homestudio.thing.net/radiomatic/>

²⁸⁴ Collective jukebox, <http://jukebox.thing.net/>

²⁸⁵ Vera Frenkel: *Bodymissing*, <http://www.yorku.ca/bodymissing/index.html>

exhibeixen mapes fets a mà que denuncien el cas i intenten recuperar, pel cap baix metafòricament, una mica del que s'ha perdut. Entre els documents on-line s'hi pot veure el fragment de testament de Hitler que fa referència a la col·lecció, així com fotografies dels llocs que anaven a ocupar les obres destruïdes. La seu està dividida en sis grans seccions: artistes, cambrers, més enllà, pianistes, fonts i vídeo. Frenkel ha invitat diversos artistes i els fa participar en un debat sobre la relació entre art i política amb la inclusió dels seus propis projectes al web.

Frédéric Belzile, a *Dreamed*²⁸⁶ (1996) recull els somnis que li envien els internautes, sense censura (ni correccions ortogràfiques), i construeix, d'aquesta manera, una mena d'incursió a la vida interior no d'una persona sinó del que hom podria anomenar l'inconscient col·lectiu. El conjunt de somnis poden ser llegits seguint un ordre cronològic o per mots-clau donats per cada participant; alguns somnis estan enllaçats per paraules que comparteixen i que esdevenen, d'aquesta manera, carregades d'un sentit especial. Els somnis són classificats per ordre cronològic –el més antic data del 1950. La compilació i la classificació operades pels sistemes informàtics fan que cada somni vingui identificat per un mot clau pel somniador. Aquest projecte que, un cop posat a la xarxa s'incrementa constantment, acaba per dissenyar una cartografia onírica composta per aquestes paraules.

En el projecte *The Temple of Confessions*²⁸⁷ (1997), l'artista mexicà establert als EE.UU, Guillermo Gómez-Peña, fa servir les tecno-confessions de milers d'internautes per a descobrir els tòpics i prejudicis existents sobre les minories ètniques. Les indicacions dels internautes serveixen, també, a l'artista per a crear uns *etnocyborgs*, als que dóna vida en *performances*, com la que va dur a terme l'estiu de 1996 en el marc del festival Sónar de Barcelona.

Cybertower (1997) és un projecte de col·laboració realitzat a partir d'un concepte de Raivo Kelomees. Com un model en miniatura, aquesta obra visualitza Internet com espai i com construcció, sigui social o fins i tot misteriós. Seus de totes menes es troben en aquesta obra: seus ISP, comercials o pornogràfiques²⁸⁸, robots de recerca com Yahoo, seus indesxifrables per estar escrites en llengües estrangeres (la majoria en estonià), enllaços a institucions artístiques (Re-Lab²⁸⁹ a Riga, E-Lab²⁹⁰ a Tallinn,

²⁸⁶ Frédéric Belzile: *Dreamed*, <http://www.dreamed.org/index.html>

²⁸⁷ Guillermo Gómez-Peña: *The Temple of Confessions*, <http://www.echonyc.com/~confess/>

²⁸⁸ Seu de Whitehouse.com, <http://www.whitehouse.com/>

²⁸⁹ Seu de Re-Lab, <http://rixc.lv/>

²⁹⁰ Seu d'E-meedia keskus. Estonian Academy of Arts, <http://e-media.artun.ee/>

l'Acadèmia Estònia de les Arts²⁹¹) i a projectes artístics. Una de les artistes presents en aquesta torre és Tiia Johannson "Net.lover" i la seva seu Self.Museum²⁹² en la qual s'hi troba el projecte *Skyscraper.nct*²⁹³. Per a *Cybertower* el límit és el cel ja que aquest projecte pot desenvolupar-se fins l'infinit. No només tenim la impressió de picar a la porta d'un apartament cada cop que fem clic damunt d'un botó, de llençar una mirada furtiva damunt d'un altre món i d'experimentar un plaer "voyeurista" característic de l'experiència de l'internauta, sinó que podem penetrar aquests espais, divertir-nos i participar. Els artistes ens inviten i fan de *Cybertower* un espai obert. La secció del xat, un espai on els habitants es retroben i discuteixen sobre la vida a la Torre, accentua aquesta sensació d'accessibilitat. Els artistes proposen a l'internauta viure una experiència extrema a Internet, fent-nos representar els rols de semi-invitat, d'invitat i de no-invitat, tot alhora. La ciberconstrucció s'inspira en l'arquitectura nova i antiga, i pot ser vista com una torre o un gratacels. *Cybertower* suggereix també una construcció orgànica com un rusc d'abelles. Amb *Cybertower* els artistes fan jocs malabars amb la idea que Internet és immaterial, fent referència al seu caràcter monumental i públic a gran escala. Irònicament, l'estructura de l'obra és simple i uniforme. Aquests aspectes contradictoris del projecte recorden el potencial d'exploració persistent i alliberador explotat pels net.artistes.

*Solitaire*²⁹⁴ (1998), de Helen Thorington, és una experiència que combina el plaer de jugar a cartes amb el repte d'explicar una història. L'internauta és invitat a barrejar les cartes virtualment, i se li'n donen tres; fent clic damunt d'elles apareixen imatges i dibuixos; l'internauta pot canviar la carta o conservar-la per tal de reunir els textos escrits per a crear la seva pròpia història. Una gran varietat de textos es troben a disposició de l'interactor, per tal que pugui compondre tantes històries com vulgui. Quan els jockers són seleccionats a l'atzar, l'usuari pot escriure el text que vulgui sobre la carta, i el seu text és automàticament gravat i afegit al repertori de cartes. Un cop la història acaba, ens demana que posem el nostre nom abans d'enviar-ho a la galeria virtual de la seva web. En aquesta galeria s'hi exposen totes les històries creades. Aquesta obra mostra que l'experiència de navegar per Internet es fa sempre en solitari.

Shu Lea Cheang a qui el Guggenheim de Nova York va confiar el primer projecte de Net.art encarregat per la institució, realitza *Brandon*²⁹⁵ (1998), un treball basat en la història real de Teena Brandon una dona transsexual de Falls City a Nebraska, que va

²⁹¹ Estonian Academy of Arts, <http://www.artun.ee/>

²⁹² Tiia Johannson: Self.Museum, <http://old.artun.ee/homepages/tiia/netproject/netproj.html>

²⁹³ Tiia Johannson: Skyscraper.nct, <http://old.artun.ee/homepages/xtiia/sky/>

²⁹⁴ Helen Thorington: *Solitaire*, <http://www.turbulence.org/Works/solitaire/index.html>

²⁹⁵ Shu Lea Cheang: *Brandon*, <http://brandon.guggenheim.org/>

viure i va estimar com un home, i successivament fou segrestada, violada i assassinada per dos veïns del poble que descobriren l'engany". Una narració estratificada formada per textos i imatges ens porta a un catàleg de delictes i càstigs situats en el punt d'intersecció entre l'espai real i l'espai virtual. Concebuda com una obra participativa entre creadors de diverses disciplines, de l'art digital al teatre, Brandon es compon de quatre interfícies diferents creades per artistes i desenvolupades gràcies a la participació del públic.

*Paradise*²⁹⁶ (1998) és una ciutat imaginària basada en el web i creada només mitjançant el text. Es divideix en cinc districtes (nord, sud, est, oest i centre) i conté 1000 edificis en els quals els internautes poden escriure les seves històries i característiques. Responent als noms dels edificis, als tipus d'històries, caràcters o descripcions incorporats pels altres habitants o escriptors, *Paradise* permet als internautes participar en l'evolució d'allò que podria estar entre una novel·la de 1000 capítols i un poema de 1000 versos. La seu web està oficialment activa des del 23 d'abril de 1998. *Paradise* són els plànols d'una ciutat deserta, que espera ser habitada. Cada un dels seus mil edificis imaginaris és la ubicació per a una història inèdita, algun diàleg tàcit, alguna teoria encara no elaborada, algun poema no recitat o alguna vida no viscuda. *Paradise* ens invita a explorar-la, llegir les seves històries, cercar els seus carrers i, alhora, a escriure per a omplir els seus edificis. Es tracta d'un projecte en web iniciat per Forced Entertainment²⁹⁷ i realitzat amb el suport de l'equip de disseny multimèdia ByteHaus.

Rememorant els somnis intensos relatats per la seva àvia, Mary Flanagan ha creat, amb *The Perpetual Bed*²⁹⁸ (1998), un indret on cada internauta, de manera solitària o amb interacció amb d'altres, aviva persones, finals de frase, objectes de la vida quotidiana, records que pertanyen a la vida d'aquesta dona. L'obra és alhora un retrat i una biografia, sense principi ni fi, en la qual l'espectador pot privilegiar uns elements en detriment d'uns altres, construir la seva pròpia seqüència, efectuar interseccions entre les diverses zones de l'obra, dut per la seva curiositat o per les seves pròpies inclinacions. *The Perpetual Bed* constitueix un homenatge a l'àvia de l'artista, que reviu l'univers interior d'aquesta dona, i la perpetua en la mirada dels altres gràcies a les possibilitats de prolongament i de disseminació del Web. Construeix un espai de caràcter oníric de manera molt eficaç. D'entrada, l'ús del VRML submergeix l'usuari en un espai alternatiu. A més, no se li dona cap referència espacial, cap límit horitzontal o

²⁹⁶ *Paradise*, <http://www.lovebytes.org.uk/paradise/>

²⁹⁷ <http://www.forced.co.uk/>

²⁹⁸ Seu de Forced Entertainment, <http://www.maryflanagan.com/bed/Default.htm>

vertical que permeti identificar el lloc, habitar-lo, resseguir-lo segons un eix. L'internauta deambula en el buit total. Després, aquest espai és poblat, no de models –aquests polígons que serveixen de base a la reconstrucció dels objectes en la seva tridimensionalitat– sinó de superfícies que suren en el no res. Aquestes superfícies actuen com pantalles, acullen imatges fixes o en moviment, cosa que els permet apropar-se més estretament a la noció de memòria. L'obra estableix un paral·lelisme entre el somni i l'estat de consciència sentida arran de l'experiència del ciberespai, i posa de manifest que l'espai del Web és una extensió de l'esperit, un espai psicològic. A més, en donar l'ocasió d'intervenir en el somni d'un altre, de crear el seu propi somni o de construir un somni entre uns quants, l'obra proposa que el Web és un lloc d'intercanvi i de creació, un teatre que permet la invenció d'un mateix i la dels altres.²⁹⁹

Amb *Matrix.64*³⁰⁰ (1999), Christina Goestl presenta els "64 arts" del Kama Sutra. L'obra juga amb les nocions d'accessibilitat a la informació a Internet, amb la disponibilitat de continguts fins i tot estrangers (sànscrits) i antics (540-320 a.n.e) i amb la recuperació i la transformació del material escrit sobre aquest nou suport. L'artista proposa aprofitar els ensenyaments del Kama Sutra integrant-los en una estructura nova i donant als internautes la possibilitat d'afegir els seus propis continguts als originals. Cal saber que els "64 arts" són el fruit de nombrosos col·laboradors i que estaven destinats a ser millorats amb el temps. Consultant aquests textos ens adonem que es tracta més que d'una obra tècnica sobre la sexualitat, d'una guia sobre el plaer, que integra múltiples facetes de la vida. El manual d'ús de l'obra fet amb l'ajut de la tecnologia Shockwave permet, no dur a terme els actes descrits, sinó retrobar-se en aquesta nova estructura de l'escrit. L'obra estimula la curiositat, sobre la recerca de coneixement, i fa d'aquest recorregut una activitat lúdica, submergint a l'internauta en una aventura força contrastant en relació al consum fàcil d'imatges pornogràfiques a la xarxa.

Les obres de comunicació, col·laboratives o relacionals són innumerables, però se'n poden distingir dues grans categories: les obres internes a la xarxa, i les obres que s'inscriuen igualment en l'espai físic. De les obres internes a la xarxa esmentem *Chain Reaction*³⁰¹ de Bonnie Mitchell que, creat en ocasió del SIGGRAPH 95, és una mena de cadàver exquisit visual. Cadascú és invitat a elegir una imatge entre les imatges mares proposades, a modificar-la i a reenviar-la al servidor on es situa segons la seva

²⁹⁹ Es pot consultar un dossier fet per l'artista sobre la performance virtual a http://www.maryflanagan.com/virtual_performance.htm

³⁰⁰ Christina Goestl: *Matrix.64*, http://www.matrix64.net/main_ie.html

³⁰¹ Bonnie Mitchell: *Chain Reaction*, <http://chain.syr.edu/>
<http://www.sito.org/~lenara/portfolio/collab/intro/portfolio/chainreaction.html>

genealogia. *Chain Reaction* ha estat una de les primeres obres de col·laboració que posa en joc no text sinó únicament imatges. Actualment no és accessible.

Proper al treball d'Annie Abrahams trobem el projecte de Pascale Malaterre titulat *Ex-Voto*³⁰² (1996). L'artista invita l'internauta a enviar el seu ex-vot que es posarà en línia i s'associarà als d'altres internautes formant d'aquesta manera una gran cadena virtual de solidaritat. Malaterre explica, a la seva seu, el que és un ex-vot. Cada frase està associada a una imatge, icona moderna o antiga que l'usuari selecciona en un seguit d'amulets; pot enviar directament el seu, que s'afegirà a la llista. En atenció a l'usuari, Malaterre explica, a l'apartat "solidaritat" que "aquesta part íntima de la teva vivència, aquest fragment de vida que acceptes inscriure en la memòria col·lectiva, lligada a d'altres testimonis, a d'altres desigs, a objectes quotidians, estrambòtics i surrealistes, crearà una cadena de ficcions textuais que podràs llegir com si fossin missatges ficats a l'interior d'ampolles llançades com una ofrena a l'absolut, a manera d'acció de gràcies a algú que t'ha ajudat durant la vida." A diferència dels "Voeux" d'Annie Abrahams, es tracta aquí d'immortalitzar un testimoni que s'ofegarà en l'onada dels reconeixements d'altri. Johanne Chagnon explica que "Pascale Malaterre ha elegit aquesta referència per tal d'inscriure's en la tradició de les arts populars que són, segons ella, l'essència del web, així com per l'aspecte de ritual, 'el gest sagrat gratuït és subversiu en ell mateix'. Trobava 'pertinent crear un lloc dedicat a un gest que es remunta a la nit dels temps'. Apercep aquesta creació en continuïtat amb el seu treball anterior'. Internet és per a mi no un nou mitjà sinó un nou espai".³⁰³ *Ex-voto*³⁰⁴ té un museu, una secció de referència, una mena de base de dades visuals, i tot plegat es basa en la noció d'ex-vot, una tradició popular que consisteix a fer públic un agraïment (normalment de caràcter religiós). Els testimonis deixats a la "cadena", fan d'enllaços entre els individus i estableixen amb l'usuari una relació referida per aquests missatges. El museu mostra ex-vots de diferents èpoques i cultures, expressant l'aspecte universal de l'ex-vot. La participació i el treball col·laboratiu comencen, d'aquesta manera, a diluir la idea d'autoria.

365 jours (1997) de Jan Kopp³⁰⁵ és una obra purament textual: per a cada dia de l'any Jan Kopp planteja una qüestió a la que el públic és invitat a respondre. Es pot contribuir a la qüestió del dia i llegir les respostes a les qüestions dels dies precedents.

³⁰² Pascale Malaterre: *Ex-Voto*, http://www.cicv.fr/creation_artistique/online/ex-voto/
<http://ex-voto.cicv.fr/>

³⁰³ Johanne Chagnon: "En réseau et hors du commerce", *Archée*, <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=161>
Extraits d'une entrevue avec Sylvie Parent, Magazine électronique du CIAC, n°6, décembre 1998.
http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_6/magelectronique.html

³⁰⁴ Pascale Malaterre: *Ex-Voto*, http://www.cicv.fr/creation_artistique/online/ex-voto/index.html

³⁰⁵ Jan Kopp: *365 jours*, <http://www.icono.org/kopp/1997.html> (actualment inactiva).

La majoria d'aquestes obres es desenvolupen sobre un temps bastant llarg, de vegades diversos anys. Algunes tenen una fi prevista (com *365 dies*), d'altres poden continuar sense límits a partir del moment en el qual algú (el creador o una altra persona) n'asseguri la continuïtat i el manteniment. Es això el que les distingeix de les obres col·laboratives o de comunicació anteriors que no fan servir Internet. Depenen de l'acció puntual per raons tècniques evidents (manca de suport d'emmagatzematge).

Frank i Jon Ippolito han explorat les possibilitats de col·laboració en l'adversitat, trobant en l'oposició un territori fèrtil a la confrontació estimulante de les idees. A *Agree to Disagree Online*³⁰⁶ (1996-97) han concebut un projecte que permet visualitzar una conversa multidireccional amb l'ajut de la tecnologia Shockwave. Identificats per les inicials i un color distintiu, cada participant expressa el seu punt de vista sobre el futur reservat als llibres. És, de fet, una reflexió sobre les noves estructures del llenguatge, l'hipertext, les noves possibilitats d'expressió visual del text al web. A més, qüestiona la posició que ocupa l'individu en aquest nou territori on cadascú cerca fer-se un lloc, emetre les idees i debatre-les. L'obra ofereix un veritable retrat d'una conversa, mitjançant un conjunt de diagrames que il·lustren les relacions espacials de cada part de l'intercanvi, aportant una certa claredat a una situació caòtica. Les fletxes i els recorreguts que efectuen entre els autors, l'aparició i desaparició dels enunciats formen els ingredients, imatges i figures que parlen del caràcter circular dels intercanvis. El nou context del web i la seva estructura espacial són objecte d'una exploració sensible i estimulante. El projecte recorda altres experiències similars, en particular el *Cyberatlas*³⁰⁷.

Les obres que ubiquem a l'interespai del ciberespai i de l'espai físic proposen una activitat mixta, en línia i en l'espai físic en el que, segons l'indret en el que es trobi, el públic no apercebrà ni rebrà la mateixa cosa. És el cas de *Synthia Virtual*³⁰⁸ (2002) de Lynn Hershman, projecte en el que els daltabaix borsaris i la seva repercussió en la vida quotidiana en són els protagonistes. *Synthia Virtual* és un agent antropomorf que reflecteix amb la seva conducta i els seus canvis d'humor els moviments de les accions. *Synthia* real existeix també en el món com a escultura-performance, gràcies a una noia que fa determinats moviments en base a la situació del mercat i en el món virtual, com imatge gràfica en moviment que respon als mateixos estímuls. Si el mercat està parat, *Synthia* se'n va a dormir, si els índex pugen, es posa a ballar i quan baixa es deprimeix; segons les fluctuacions riu o es desespera, humanitzant així les

³⁰⁶ Frank i Jon Ippolito: *Agree to Disagree Online*, <http://three.org/agreetodisagree/atd-movie.html>

³⁰⁷ CyberAtlas, http://cyberatlas.guggenheim.org/w_cyberatlas/w_intro/w_ca-contrib.html

³⁰⁸ Lynn Hershman: *Synthia Virtual*, <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/work/default.xslt/nodenr-146414>

fluctuacions borsàries i representant les contradiccions esquizofrèniques del liberalisme salvatge i el seu creixent poder social.

El grup alemany Knowbotic Research explora aquesta direcció des de fa anys, teixint espai físic, espai virtual en l'espai físic i ciberespai. Així amb *Simulationsraum-Mosaik mobiler Datenkläng*³⁰⁹ (1993) se servia de la xarxa per a connectar sons, que eren tractats i espacialitzats en un espai virtual, és a dir, una visualització gràfica dels sons i dels grups de sons permetia navegar en el seu espai. Un espai físic, doble de l'espai virtual, permetia al públic interactuar amb els sons i els grups de sons. *Dialog With The Knowbotic South - DWTKS*³¹⁰ del mateix grup, és igualment la combinació d'una seu web i d'un espai virtual que el públic pot experimentar via una instal·lació física i una interfície gràfica visualitzant les informacions i llur naturalesa. En el cas de *DWTKS*, la seu reenvia a d'altres seus existents en el web com a part integrant de l'obra, especialment pel que fa referència a la informació científica sobre l'Antàrtic.

En un altre registre, que no és el de la instal·lació sinó de la performance o de l'acció, les experiències es multipliquen. Es recolzen sobre el sistema de transmissió de la imatge en directe (el *CU Seeme*) i un programari de transmissió de so (Real Audio). En aquest cas, els participants estan presents en el mateix moment (o en successions de temps tenint en compte els desfasaments horaris) sobre la xarxa, sigui individualment a casa seva, sigui col·lectivament en els llocs on es desenvolupen les performances. L'element important aquí és el directe i la comunitat temporal així establerta entre els participants. L'obra sovint està construïda en tres etapes més o menys desenvolupades segons el cas: elaboració d'una seu web on de mica en mica els artistes i/o els participants afegixen informació; esdeveniment pròpiament dit (els participants, llevat dels creadors, no són necessàriament els mateixos); la senyal documental després de l'esdeveniment que acaba de completar la seu web. *TNC Clone Party*³¹¹ de Tina Cassani i Bruno Beusch, creat en el marc del festival Ars Electronica 97 n'és un excel·lent exemple. *TNC Clone Party* és un conjunt d'accions que es desenvolupen durant una setmana al voltant del tema del clonatge. Està format per: una seu web que dóna compte dels esdeveniments però també mitjà de comunicació d'aquests (*webcast*) durant el seu desenvolupament; les pròpies accions, programes radiofònics en col·laboració amb diferents estacions del món; una manifestació de clausura, gegantina tecno-party desenvolupant-se en diverses ciutats

³⁰⁹ Knowbotic Research: *Simulationsraum-Mosaik mobiler Datenkläng*,

http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=2482

³¹⁰ Knowbotic Research: *DWTKS*, <http://netbase.t0.or.at/~krcl/antarctica/antarctica.html>

³¹¹ Tina Cassani: *TNC Network*, <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/gallery/gallery343/tnc2.html>

(San Francisco, Paris, Tokyo, Linz, etc.) amb un multiplex radiofònic i sobre el web. Aquestes obres estan basades en el fet de compartir un mateix esdeveniment en un mateix espai-temps híbrid (l'espai físic i el ciberespai), un inter-espai. Fins i tot si l'esdeveniment no pot ser viscut de manera idèntica segons el lloc i el temps en el que es trobi, es recolzen en un sentiment de comunió, de pertinença a una mateixa tribu, en la que la noció de públic es dissol. És impossible veure'n l'acció des de l'exterior, esdevé aleshores totalment incomprendible. El públic és, doncs, necessàriament participi. L'acció no s'ha de veure sinó de viure.

Les obres la creació de les quals depèn de la cooperació/col·laboració dels internautes s'inscriuen en una problemàtica que lliga, per una banda, la iniciativa d'un artista, i per l'altra, la participació externa. D'aquesta associació neix l'obra. És el cas de la proposta ja comentada d'Amy Alexander, *Multi-cultural Recycler*. Tanmateix, encara que l'internauta tingui la possibilitat d'enregistrar les seves composicions en la galeria, l'obra, l'aplicació, existeix independentment. Tot i que la interacció entre la màquina i el públic sigui essencial per a donar sentit a l'obra, aquesta no ve caracteritzada per aquest intercanvi sinó més aviat per la pròpia aplicació.

*Résumés des épisodes précédents*³¹² d'Olive Martin i Patrick Bernier no existeix de cap manera sense la participació activa dels internautes. Es tracta d'experimentar les especificitats dels diàlegs en línia, dels xats o IRC (Internet Relay Chat). Aquesta seu dóna accés als resums de totes les converses i logs (un log és un text IRC desat). Així mateix *Cam-and Chat* (2000), *Dramatique IRC*, adaptació radiofònica de diferents comunicacions (1998), i *Now talking in #atelierenresau*, un pilot de sitcom per a la televisió (1999), són obres construïdes sobre la base de converses intercanviades periòdicament arran de xats organitzats pels artistes. D'aquesta manera, cada internauta, regular o no i recognoscible pel seu login, esdevé un personatge d'aquestes obres. Els diàlegs formen la base dels guions dels que els internautes en són els herois. Els artistes inicien el procés però són els usuaris qui construeixen l'obra, apropiant-se-la en adaptar la forma dels diàlegs, sense intervenir, tanmateix, sobre el contingut. I sorgeix aleshores la problemàtica de l'autoria: com cal considerar els internautes? Són eines, col·laboradors, co-autors, artistes? La qüestió de la noció d'artista es planteja en totes les obres d'aquest tipus com en el treball d'Alexei Shulgin, *Desktop is*³¹³ (1997) obra hipermèdia a la frontera entre les categories d'abstracció i de cooperació relacional. Es tracta d'un projecte format per diferents enllaços que

³¹² Olive Martin i Patrick Bernier: *Résumés des épisodes, précédents* <http://www.teleferique.org/stations/Bernier/>

³¹³ Alexei Shulgin: *Desktop is*, <http://www.easylife.org/desktop/desktops.html>

accedeixen a la còpia de les pantalles que provenen d'ordinadors d'internautes de tot el món i d'un text que reagrupa frases sobre el que representen els nostres escriptoris virtuals. Amb *Desktop is*³¹⁴ inicia un dels projectes més brillants de la xarxa. Alhora una col·lecció, una exposició i una obra participativa, considera diversos aspectes vinculats a la comunicació en xarxa. El projecte reuneix més de 80 imatges d'"escriptoris" desats pels usuaris i enviats a l'artista; la gran diversitat i fantasia d'aquests escriptoris (alguns creats específicament per al projecte) ens ofereix algunes evidències com ara les diferències individuals i el potencial de creació d'aquest suport tecnològic. Cada escriptori se'ns mostra com un espai personal i privat, una superfície reveladora de l'usuari, que ens fa sentir un mica "voyeurs": estem temptats a fer clic damunt les icones, obrir els fitxers..., i ens fa sentir els límits d'aquesta incursió en l'univers de l'altre a la xarxa. Aquesta exposició es basa en el propi escriptori com a interfície, concretament en el famós *desktop* dels Macintosh, per representar la primera interfície gràfica en l'ordinador personal. Shulgin inclou diverses definicions per a l'escriptori:

"escriptori és el principal element d'una interfície home-màquina
 escriptori és la teva finestra al món digital
 escriptori és el teu primer pas dins de la realitat virtual
 escriptori és un reflex de la teva individualitat
 escriptori és el teu entorn visual quotidià
 escriptori és una extensió dels teus òrgans
 escriptori és la cara del teu ordinador
 escriptori és el teu turment i alegria quotidians
 escriptori és la teva petita i pròpia obra mestra
 escriptori és el teu castell
 escriptori és un seductor
 escriptori és un pal·liatiu
 escriptori és el teu enemic
 escriptori és el teu amic
 escriptori és un psicoanalista
 escriptori és el teu petit col·laborador
 escriptori és el teu vincle amb d'altra gent
 escriptori és el teu dispositiu de meditació
 escriptori és la membrana que mitjança les negociacions entre el client i el servidor
 escriptori és un substitut de moltes altres coses
 escriptori és una pregunta
 escriptori és la resposta."

Desktop is palesa el caràcter íntim de la xarxa. Alguns artistes han fet del seu escriptori una autèntica creació, com ara Garnet Hertz, Rachel Baker, Heath Bunting, Natalie Bookchin i el mateix Alexei Shulgin. Per tot plegat, aquesta obra pot considerar-se com un gran clàssic. Amb aquesta obra ens trobem, igualment, amb una altra característica d'aquesta categoria del Net.art: són projectes actius durant un lapse

³¹⁴ *Desktop is*, <http://www.easylife.org/desktop/desktops.html>

de temps, que romanen en línia sota la forma de traça, d'arxius, però que estan mancats de l'activitat amb el públic. Shulgin presenta aquesta proposició artística com si fos la primera exposició internacional en línia d'escriptors, presentant prop de vuitanta fons de pantalles d'internautes coneguts o no. És com si ens digués: "ensenya'm la teva pantalla i et diré qui ets". Més que afirmar ens qüestiona, i no només sobre el que pot representar un fons de pantalla, sinó sobre la relació que mantenim amb el nostre ordinador i, més en general, amb les noves tecnologies i Internet.

Un projecte de col·laboració força interessant, en el que Shulgin hi participà, fou realitzat sota la iniciativa de Natalie Bookchin i s'anomena *Homework*³¹⁵ (1997); estava destinat als estudiants de la Universitat de Califòrnia a San Diego, per al curs d'introducció a les arts electròniques, però diversos artistes s'hi van associar i el resultat fou una obra rica, original i sorprenent. El 1997 Natalie Bookchin donà als seus estudiants un seguit de tres temes per a la realització de projectes. El primer era el web com a projecte: calia elaborar una seu fent servir enllaços externs com a part integrant de la seva identitat i de la seva construcció. El segon consistia en la construcció d'un document fals o l'apropiació d'una interfície oficial (seu militar, científica, governamental) que transmetés un contingut subjectiu. El tercer era la construcció d'una seu que explorés específicament aquest nou mitjà i que no pogués funcionar amb un altre. En la llista dels projectes lliurats hi figuren els noms de Shulgin, Vuk Cosic, Heath Bunting...

El projecte d'Annie Abrahams, *Being Human*³¹⁶ (1998) té un apartat que es pot qualificar dins d'aquest grup. Amb *Vos Voeux*³¹⁷ l'artista invita els internautes a comunicar-li els seus desigs personals sota la forma d'una frase breu, immediatament enregistrada a la llista general; tenen també la possibilitat de reaccionar contactant directament per e-mail les persones que han enviat un desig. El conjunt de desigs estan classificats i són accessibles per categories (edat, sexe, tema...). L'artista n'enalteix alguns responent-los amb petites animacions que simulen la seva realització. També s'invita l'internauta a proposar una adaptació dels desigs enviant una animació o descrivint una idea. Annie Abrahams planteja la qüestió del desig estimulants l'internauta a entrar en interacció amb els desigs de l'altre, creant d'aquesta manera una mena de xarxa al voltant d'aquesta confessió on-line en la qual els

³¹⁵ Natalie Bookchin: *Homework*, http://www.easylife.org/this_morning/index0.html
<http://www.easylife.org/homework/>

³¹⁶ Annie Abrahams: *Being Human*, <http://www.bram.org/>

³¹⁷ Annie Abrahams: *Being Human. Wishes, Voeux*, <http://www.bram.org/wishes/index.shtml>

participants poden directament comunicar-se entre ells sense mediador. L'obra s'estén més enllà de la pròpia seu, ultrapassant les fronteres de les pàgines posades en línia per l'artista. Un cop més, l'obra escapa al seu creador i és l'usuari qui ha d'actuar i fer de l'obra el que vulgui. Tanmateix, cap traça és desada de la comunicació eventual entre aquests "iniciats". L'experiència i el seu procés, propi de cada internauta, és un component sense el qual l'obra no podria funcionar: l'internauta experimenta d'entrada els seus propis desigs, després els dels altres, i finalment altres podran al seu torn experimentar els seus. A *Being Human*, tot es recolza en les respostes dels internautes suscidades per l'artista³¹⁸, però més enllà d'aquestes respostes visibles, cal igualment considerar el procés d'experimentació i de comunicació en el qual l'internauta s'instal·la i que concorre a l'elaboració del projecte.

Podem, doncs, afirmar que en aquests projectes, com *Homework* o *Being Human*, l'artista es desposseix de l'obra llegant-la, en certa manera, als internautes, els quals, en apropiar-se-la, li confereixen tot el seu significat. Un procés invers es dona a l'obra *How are you?*³¹⁹ (1996) d'Olga Kisseleva, en la qual l'artista fa intervenir d'entrada els internautes per a produir una matèria creativa a la que ella donarà forma. Aquest procés creatiu invertit fa ambigua la seva classificació; si des d'un punt de vista formal pertany a la hipertextualitat oberta o connectivitat, conceptualment es pot ubicar dins el grup de treball cooperatiu. Com ho explica Manovich en el prefaci a la seu, "Olga Kisseleva ha plantejat aquesta qüestió a persones de diferents països. Ha recollit les diferents respostes en un ordinador, i ha creat enllaços hipertextuals entre elles. Les respostes acaben formant un únic hipertext. Una resposta col·lectiva, que sorgiria d'un subjecte col·lectiu. Aquest subjecte és proposat per l'artista, que ha mirat de crear una unitat total, utòpica, de fragments; fragments d'esperits individuals, d'éssers individuals, de memòries, llenguatges, costums, cultures pop i així successivament... La comunicació de la utopia existent, té una forma típica d'hipermèdia d'aquest fi de segle. Potser sigui l'única forma d'unitat possible o pel cap baix, la forma d'unitat real enfront de la naturalesa en mosaic dels fragments que aplega."³²⁰ Aquest procediment podria presentar el risc de produir una narració descabellada. Els enllaços estan fets de tal manera que es guarda una certa unitat al llarg de la navegació, com si cada pensament individual entrés en cohesió per a formar un únic pensament col·lectiu, com si les previsions o els neguits de cadascú fossin idèntics per a tothom.

³¹⁸ Natalie Bookchin, Completed Homework, <http://jupiter.ucsd.edu/~bookchin/finalProject.html>

³¹⁹ Olga Kisseleva: *how are you*, <http://www.fraclr.org/hay/preface.htm>

³²⁰ L.Manovich, prefaci a *how are you*, <http://www.fraclr.org/hay/preface.htm>

És l'experimentació allò que importa, la relació amb l'altre a través de l'obra. L'artista no crea, sinó que planteja un concepte al que hi són invitats els internautes a participar. És al voltant d'aquesta participació activa que es construeix l'obra. Però, és l'experiència humana o el resultat el que compta? Una resposta es troba en el projecte *Keo*³²¹ de Jean-Marc Philippe, que va rebre el tercer premi del festival Ars Electronica el 1999. L'artista invita els internautes a deixar un missatge que, un cop enviat, serà enregistrat i emmagatzemat en un CD-ROM, que viatjarà a bord de Keo, un "satèl·lit passiu" que, el 2006, iniciarà un viatge al voltant de la terra d'una durada de 50.000 anys. Aquesta formidable memòria de la humanitat aterrarà d'aquí 50.000 anys, i els nostres llunyans descendents podran aleshores descobrir allò que els humans del segle XXI els varen voler transmetre. Com s'explica en la mateixa seu, "cada persona a la Terra és invitada, fins a finals de desembre del 2004, a escriure i enviar un missatge en l'idioma que vulgui d'un màxim de quatre pàgines, adreçat als seus llunyans descendents per a donar testimoni de la seva vida, confiar els seus somnis, les seves inquietuds, les seves esperances, expressar els seus interrogants o les seves creences, transmetre una paraula o un simple pensament. Keo és un regal dels Homes d'avui per als Homes del demà. Tots els missatges rebuts, sense cap censura, s'enlairaran a bord del satèl·lit Keo per a retornar intactes a la Terra dins d'un temps molt llunyà... Un temps similar al que ens separa avui de l'aparició de les primeres pintures a les parets de les coves australianes, fa ja uns 50.000 anys. A més dels nostres missatges, Keo durà regals arqueològics plens de símbols que, al seu torn, també informaran als nostres descendents sobre l'estat dels coneixements de l'Home del segle XXI i sobre la seva diversitat cultural."³²² L'associació Keo ha rebut fins ara textos procedents de 120 països diferents i fa el possible per a què països on la xarxa no està massa difosa puguin igualment participar en el projecte. Més enllà de l'ambició científica i tecnològica, Keo ens dóna una formidable lliçó d'humanisme i humilitat, invitant a cadascun de nosaltres a reflexionar sobre nosaltres mateixos i a través de compartir tots els missatges, redescobrir les nostres diferències, les nostres riqueses individuals i la nostra pertinença comuna. Aparentment, sembla més un projecte científic o tecnològic que artístic. La ciència produeix la tecnologia necessària per a llençar el satèl·lit, l'art prové de la cohesió, la fusió, la col·laboració d'una humanitat desitjosa de transmetre un testimoni de la seva vida i la dels seus contemporanis. Tota la dimensió artística del projecte s'expressa en aquesta experiència.

³²¹ Jean-Marc Philippe: *Keo*, <http://www.keo.org/>

³²² <http://www.keo.org/es/pages/default.html>

La col·laboració entre l'usuari i l'artista no es limita a enviar textos; alguns radicalitzen la noció de comunitat associant directament i obertament l'internauta a l'acte de creació. És el cas de Caroline Chomy la qual, amb *Enquête d'Identité* planteja la qüestió de la identitat social. Invita l'internauta a descarregar una foto d'identitat per a què pugui manipular-la digitalment, deixant llibertat total per a intervenir i inventar la història d'aquesta persona. No es dona cap pista sobre l'individu de la fotografia, només un número serveix per a identificar-lo. L'obra ha fracassat per la manca de visites (només tres internautes hi ha participat). L'adreça ja no està, doncs, disponible.

El projecte *Renga*³²³ de Toshihiro Anzai i Reiko Nakamura té el seu origen "en un joc de paraules sobre el nom d'un gènere poètic tradicional al Japó. "Renga" (versos lligats) és una forma d'art poètic que s'assembla a l'epigrama. És un torneig poètic que aplega poetes, on cadascú afegeix a la creació d'un altre, contribuint amb un vers, un mot o una imatge a la creació col·lectiva (...) el Renga contemporani (imatges lligades) té molt de la tradició antiga (...) que es recolza en la idea que una obra no és necessàriament la propietat d'un autor i que no és inviolable"³²⁴. El procés de creació és el següent: "la imatge és rebuda per correu electrònic. L'artista la importa al seu sistema de pintura, la situa en el seu context personal, la imprimeix, superposa altres dibuixos, la reenvia al seu corresponsal i així successivament". A diferència d'un cadàver exquisit, els dibuixos produïts no formen cadenes solidàries, sinó peces autònomes que reprenen un o diversos elements del dibuix precedent readaptats, enriquits, desplaçats del seu context inicial. El principi del Renga associa, doncs, cada participant a la creació, produint d'aquesta manera una obra de col·laboració en la que cadascú accedeix al rang de creador. A la seu de Renga.com accedim a un seguit d'obres d'aquest tipus. Algunes ja estan acabades, altres estan encara en construcció. La seva creació es desenvolupa sota la forma de sessions a les quals els artistes són invitats a participar durant un lapse de temps. Les sessions que estan tancades romanen sota forma d'arxius consultables. La creació es desenvolupa aquí en una xarxa artística preestablerta en la qual l'usuari no hi és integrat. A Renga, l'internauta és exclòs de la xarxa creativa, contràriament a d'altres propostes en les que l'usuari constitueix la base del procés artístic.

El projecte *Communimage*³²⁵ (1999) és una proposta col·laborativa que consisteix a compondre sobre la seu web un immens retaule al que tothom hi és invitat a participar. Per a fer-ho, l'usuari ha d'elegir un o diversos emplaçaments buits que pot reservar

³²³ Project Renga, <http://www.renga.com/>

³²⁴ Olga Kisseleva (1998), *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*. París. L'Harmattan, p 121.

³²⁵ Projecte Communimage, <http://www.communimage.ch/>

després d'inscriure's en la llista de participants; se li envia, aleshores, un e-mail de confirmació al qual haurà de respondre adjuntant la imatge o imatges que vol integrar al retaule. Aquesta seu desenvolupa l'aspecte comunitari del projecte posant en relació els internautes les imatges dels quals es confronten, desenvolupant d'aquesta manera, a més d'una xarxa pròpiament creativa, una xarxa relacional. Va acabar pel maig del 2002.

Dins del Net.art podem entendre el conjunt de pràctiques col·laboratives, com a creador de xarxes, que implica intercanvi entre persones. Algú (individu o col·lectiu) crea un sistema, uns protocols de connexió. Algú (individual o col·lectiu) hi contribueix. Els protocols permeten l'aleatorietat de les contribucions i la creació de la xarxa (és diferent del treball en cadena on cal conèixer els passos anteriors per a seguir treballant). Es tracta d'un treball a nivell local (és un fragment sense cap referència a la globalitat) que obté un resultat final a base dels encaixos o interaccions, facilitats pels protocols.

4.7. Cibercepció

Sota el terme cibercepció es reuneixen els treballs que es caracteritzen per la problemàtica de la percepció via Internet, com el seu nom indica, però igualment per la seva naturalesa sovint performativa així com per la seva divisió en dos espais diferents: un espai real i un espai virtual. Per a Roy Ascott "la noció de cibercepció (...) és una percepció física i mental no ja determinada únicament per l'espai físic i els límits del nostre cos, sinó ampliada, augmentada per –i en– el ciberespai i per la relació dialèctica entre ambdós (inter-espai)"³²⁶. Estem amplificant tecnològicament els nostres processos de cognició i de percepció fins el punt que està sorgint una nova facultat. La cibercepció significa que estem evolucionant un cos nou, una consciència nova, i un nou sentit de com podriem conviure en l'interespai entre allò virtual i allò real. És el domini privilegiat dels qui pensen l'art com a molt proper a la ciència, desenvolupant aspectes de telerobòtica, intel·ligència artificial, telepresència, aplicacions intel·ligents, simulació i vida artificial. Aquests elements són l'objecte de moltes recerques artístiques en l'art digital, però estan molt poc presents a Internet ja que necessiten una immersió de l'usuari en un univers físic. No és tan utòpic imaginar-se que, properament, quan l'ordinador no estigui limitat a una caixa i que les

³²⁶ Ascott, Roy, "La arquitectura de la cibercepción" a Giannetti, Claudia (ed) (2000), *Ars Telemática, comunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona. L'Angelot, pàgs. 95-101

connexions seran de banda ampla, la simulació arribarà a casa nostra, i l'internauta, equipat amb casc i guants sensorials podrà immersir-se "físicament" en el ciberespai.

Cal remarcar, tanmateix, que tota producció concebuda per a la xarxa depèn de la cibercepció. "El que és digital trenca amb les relacions que lliguen la imatge, l'objecte i el subjecte (...) La imatge no manté cap lligam físic ni energètic amb el que és real, és l'expressió d'un llenguatge específic –el llenguatge dels programes informàtics nodrits d'algoritmes de càlcul".³²⁷ Ja no estem, doncs, en l'ordre de la representació del que és real sinó en la seva simulació. Adaptem aleshores el nostre mode de percepció de la imatge i de l'obra en general, que no correspon ja a una tradició perceptiva d'un espai pla (pintura) o tridimensional (escultura) capgirant el nostre hàbit perceptiu.

Estem transformant el nostre cos (pròtesis, implantaments, cirurgia, fecundació artificial, enginyeria genètica...) Davant d'aquesta realitat ens podem preguntar: estem transformant també la nostra ment? Estem adquirint noves facultats, noves maneres de comprendre la realitat, noves formes d'interactuar amb i en el món? És fàcil constatar que amb les tecnologies digitals, la Realitat Virtual i la intel·ligència artificial, podem actuar en el món real i en el virtual alhora. Una primera conclusió ens podem extreure: les nostres capacitats naturals s'estenen, la nostra identitat s'expandeix (estem aquí i allà, dins i fora...). Som una Interfície mediatitzada i ampliada per les tecnologies digitals. Els nostres sentits s'han expandit amb els sistemes interactius assistits per ordinador i el conjunt de xarxes telemàtiques. A l'etapa predigital parlem de percepció; ara posseïm una nova facultat: la cibercepció. La percepció es pot definir com coneixement dels elements de l'entorn mitjançant la sensació física, o bé com acció de captar mitjançant els sentits externs o interns. És la facultat de rebre impressions sensibles ordenant-les en unitats de sentit, una recepció en els centres nerviosos d'una impressió dels sentits i una sensació física interpretada a la llum de l'experiència. Comporta una comprensió lineal i una visió del món mecanicista, feta d'objectes i els seus límits. Implica presència, un cos, i l'art esdevé representació. Estaria relacionada amb el *da-sein* heideggerià. En canvi, la cibercepció es pot definir com coneixement dels elements del ciberespai i les manifestacions de les seves presències virtuals, o bé com acció de despertar la nostra capacitat d'estar fora del cos. És la facultat de ser conscient dels mons paral·lels que hem creat (virtuals), la recepció a través de xarxes, de la connectivitat i dels fluxos informacionals, una telepresència, fruit de l'experiència compartida telemàticament. Comporta una comprensió global i una visió holística del món, feta de processos interpenetrables.

³²⁷ Edmond Couchot (1998), *La technologie dans l'art*. Nîmes. Ed. Jacqueline Chambon, pàg. 130

Implica telepresència, un cyborg i l'art esdevé interacció col·laborativa. Seria el *dort-sein* postdigital.

Alguns artistes treballen en projectes que desenvolupen específicament la telepresència, com és el cas de Ken Goldberg³²⁸ i Eduardo Kac³²⁹. El Diccionari d'Arts Mediàtiques dóna dues definicions de telepresència: un dispositiu de control a distància d'instruments que funcionen en entorns difícilment accessibles als éssers humans; la telepresència està lligada, en aquest cas, a la telerobòtica. També fa referència al sentiment de presència experimentada durant la navegació en entorns virtuals, tant si aquests entorns són reconstruccions d'entorns reals o totalment imaginaris. Tot un seguit d'obres tenen com a línia de recerca la telepresència. Com el seu nom indica, la telepresència és una presència a distància. Implica dos llocs en l'espai físic: el lloc de l'operació i els llocs múltiples dels operadors a distància. La transacció entre ambdós es realitza al ciberespai. Hom distingeix actualment dos tipus de telepresència: una telepresència encarnada (és a dir, que el teleoperador efectua una acció concreta a distància, com en el cas de la telerobòtica) i una telepresència desencarnada en la que no existeix el tacte directe. La telepresència genera un nou estat de consciència i de consciència de si mateix. La unicitat de l'individu resta trencada, el cos no està ja limitat a la seva cobertura de pell, sinó està, en una sensació de ser "fora el seu cos" o "més enllà" del seu cos. L'individu està present, simultàniament, en tres espais: l'espai físic en el que es troba, l'espai físic de l'operació i el ciberespai de la transacció. Experimenta la ubiqüitat, estar simultàniament en diferents indrets a la vegada. La distància s'ha abolit, però és aquesta mateixa distància la que fonamenta i funda la telepresència. Per altra banda, la telepresència suscita, o reformula, un cert nombre de qüestions: la de la creença, de la confiança, de la realitat/veracitat tal com l'apercebem pels sentits i del canvi d'escapes. Es pot creure que estem efectivament operant a distància a través de la xarxa o bé allò que es veu i allò que hom creu operar per l'intermediari de la pantalla i del servidor no és simplement una enganyifa, un banc d'imatges, una simulació? Anem-ho a comprovar mitjançant l'anàlisi d'algunes obres.

El 1992, Forest instal·la, per a l'exposició *Machines à communiquer*, en la Ciutat de les ciències i de la indústria a París, un dispositiu en el qual l'espectador és invitat a demanar l'obertura d'una aixeta que pot ser provocada per una electro-comporta commutada a la xarxa telefònica internacional. Per a manipular la comporta,

³²⁸ Pàgina principal de Ken Goldberg, <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/>

³²⁹ Pàgina principal d'Eduardo Kac, <http://www.ekac.org/>

l'espectador marca un cert número de telèfon de Nova York on un desviador retransmet la trucada cap a Tokio que la reenvia a París, on provoca finalment l'obertura de l'aixeta. Aquesta es tanca automàticament uns segons després. Aquest petit joc pedagògic, anomenat *Les robinets planétaires*³³⁰, en el que el flux comunicacional no té cap altre efecte que donar el tomb a la Terra a través dels satèl·lits geoestacionaris i de fer córrer una mica d'aigua, visualitza el recorregut de la trucada i fa més sensible la rapidesa de la resposta.

Amb *Menagerie*³³¹, realitzada el 1993 per a la *Revue virtuelle* del Centre Georges Pompidou per Michael Girard³³² i Susan Amkraut³³³ amb l'ajut d'un dispositiu de telepresència de Scott Fisher (uns binocles estereoscòpics sobre un braç articulad), la interactivitat es declina en modes endogen i exogen. En mode exogen, perquè l'espectador és introduït en una mena de món-escena virtual on evolucionen gossos, ocells, papallones i estruços amb els quals interactua orientant els binocles en la direcció escollida. És la posició del seu ull, el seu recorregut, el que provoca l'aparició de les imatges i el marc espacial perspectivista en el qual s'inscriuen. Tots aquests animals reaccionen a la nostra presència, s'apropen o s'allunyen, ens miren. Mode endogen igualment, perquè cada animal interactua amb els altres segons lleis algorítmiques comportamentals (reagrupament, detecció de presència, moviments auto-organitzats...) que donen la impressió d'una vida autònoma i enriqueixen molt les relacions de l'espectador i de la imatge. Es pot arribar a pensar que aquest món tan ben regulat podria existir al marge de l'espectador, però no és així, ja que la presència d'aquest és absolutament necessària per a la vida de la imatge. Res es produeix sense que ell penetri en aquesta col·lecció d'animals, de la que n'esdevé el domador. La seva responsabilitat està evidentment limitada –i el domador domat– ja que el comportament dels animals està concebut per a ser alterat per l'espectador i per, al mateix temps, resistir-s'hi.

Ken Goldberg, professor d'enginyeria i artista, fusiona robòtica i arqueologia a *The Mercury Project*³³⁴ (1994), i permet a l'internauta modificar un entorn llunyà mitjançant un robot teledirigit (entre 1994 i 1995, 2,5 milions d'internautes accediren a aquesta

³³⁰ Fred Forest: *Les robinets planétaires*, http://webnetmuseum.org/html/en/expo-retr-fredforest/actions/45_en.htm#text

³³¹ *Menagerie (1993), an immersivirtual world*, <http://www.unrealpictures.com/menagerie.htm>; i també <http://www.telepresence.com/telepresence-research/MENAGERIE/>

³³² Michael Girard, <http://www.unrealpictures.com/michael.htm>, i també <http://www.kaiserworks.com/ideas/stepsmain.htm>

³³³ Susan Amkraut, <http://www.unrealpictures.com/susan.htm>

³³⁴ Ken Goldberg: *Mercury Project*, <http://www.usc.edu/dept/raiders/>. Veure també <http://ford.ieor.berkeley.edu/~goldberg/pubs/pdf/ramag.pdf>

seu per tal de cercar a la sorra els misteriosos objectes amb els quals descobrir el misteri amagat en un clàssic de la literatura).³³⁵

Ken Goldberg va crear *Telegarden*³³⁶ el 1995 a la Universitat de Califòrnia del Sud. De 1996 a 1997, l'obra fou presentada a l'Ars Electronica Center. Actualment està desmuntada i només queden les senyals documentals sobre un servidor. *Telegarden* consistia en un jardí que es manipulava a distància a través d'un telerobot. Dos modes d'interacció existien amb *Telegarden*: el mode actiu en el que s'esdevenia membre i en el que es vigilaven les plantes i se'n ocupava, i el mode passiu en el que es podia simplement anar a veure el jardí mitjançant diverses càmeres i seguir l'evolució dels vegetals (brot, floració...). Durant el seu període de funcionament, *Telegarden* va conèixer més de 9.000 interactors. Per a Ken Goldberg, la problemàtica d'aquest projecte residia en l'estudi de la manera de construir un sistema fiable que pogués funcionar les 24 hores del dia i interactuar amb milers d'usuaris en temps real. El projecte va funcionar perfectament, tret que un membre especialment zelós, delerós de la bona salut de les plantes, va voler regar la totalitat del jardí, provocant d'aquesta manera una inundació del sistema. Però per alguns del qui havien experimentat els plaers sensorials de la jardineria, aquesta manca d'olor i de sensació tàctil de les plantes i de la terra, produïa una rèplica insatisfactòria de la realitat. La performance d'aquest projecte no resideix en l'experiència de la jardineria sinó més aviat la telejardineria, és a dir, en l'experimentació de la vida per mètodes artificials. Cada internauta podia cultivar la vida a través de la pantalla del seu ordinador, cosa que planteja qüestions d'ordre filosòfic (la cita de Voltaire "Cal cultivar el nostre jardí" no és innocent). Amb la telerobòtica i la telepresència, assistim a una descentralització dels humans en relació a la seva activitat. L'home ja no és simplement un "ací de l'ésser" (el da-sein heideggerià), sinó un "en-un-altre-lloc de l'ésser" (un dort-sein postdigital). Nosaltres podem controlar una activitat més enllà del nostre camp tradicional d'acció, destruint tota noció de distància, de frontera i d'espacialitat. La presència física no és ja una necessitat. Aquesta obra va suscitar un immens escepticisme: entre els que veien el jardí en el seu espai físic (com a l'Ars Electronica Center), alguns no es creien que les plantes estaven regades, plantades... per una comunitat d'individus de tot el món, a distància; entre els qui es connectaven, alguns no es creien que a milers de quilòmetres de la seva pantalla es trobava efectivament un veritable jardí.

³³⁵ "What can you say with the technology that you couldn't express before?" *Kqed*, <http://www.kqed.org/spark/artists-orgs/kengoldber.jsp>

³³⁶ Ken Goldberg: *Telegarden*, <http://telegarden.aec.at/>

Aquesta qüestió de la realitat, o de la veritat, es troba en el centre d'una segona obra de Ken Goldberg, creada el juliol de 1997 i encara en funcionament. *Shadow Server*³³⁷ (1997) és, com el seu nom indica, un "dispensador d'ombres". A Califòrnia, una caixa conté diversos objectes il·luminats per dispositius lluminosos. El públic pot actuar a distància sobre la posició de les fonts lluminoses i produir d'aquesta manera ombres diferents que es mostren en pantalla. Amb *Telegarden*, semblava difícil de falsejar l'experiència perquè la posada en escena d'un dispositiu falsificat hauria estat més pesat i complicat que el sistema pretès. Amb *Shadow Server*, per contra, construir un banc d'imatges d'ombres en blanc i negre és molt més fàcil que el dispositiu real. Per tant, creiem que certament hi ha una caixa, objectes, fonts lluminoses que podem orientar. Quina és la naturalesa d'aquestes "coses" que tenim a la web? què creiem tenir: coses o només les seves ombres? *Shadow Server*³³⁸ és una obra remarcable per més d'una raó. S'inscriu en el pol oposat de les tendències actuals en la concepció de les seues web: ni imatges "flashy", ni applets Java, ni animacions pampalluguejant damunt la pàgina. No es tracta d'una obra col·laborativa en la que un hi és invitat a enviar textos, imatges, sons i pensaments profunds. No es tracta d'una estructura hipertextual, rizomàtica. Es una obra en blanc i negre. Hi ha, al cap i a la fi, poca cosa a veure i molt poc a fer. *Shadow Server* capgira els problemes i els mots d'ordre d'aquests darrers anys en l'art electrònic. No fa "visible l'invisible" sinó que fa invisible allò que normalment ho és, no oferint més que ombres. La cosa en si roman amagada. L'important és l'ombra. L'ombra esdevé "la cosa". Goldberg reforça aquí la desaparició de l'objecte en l'art, iniciada a començament de segle. Tanmateix, allò que fascina de *Shadow Server*, allò que ens impulsa a connectar-nos'hi, són les seves qualitats estètiques. Aquestes imatges fan pensar en els fotogrames de Moholy-Nagy. Capturen la llum de manera subtil i l'aporten a la pantalla. Reintrodueixen la contemplació en un mitjà en el qual el flux i el moviment en són les bases. Immobilitzen no només la llum sinó també el temps, en un equilibri delicat. Ràpidament hom sucumbeix a la seva trampa, admira llur complexitat i simplicitat, hom es perd en llur profunditat. La pantalla esdevé llum pura, una ombra.

També el projecte *Dislocation of Intimacy*³³⁹ (1998) de Ken Goldberg posseeix dos ancoratges: un emplaçament físic, en una galeria, i un emplaçament virtual a Internet. En el terra de la galeria hi ha una simple caixa metàl·lica endollada. L'interior de la caixa no és visible in situ. Per Internet, l'internauta visualitza només la imatge retransmesa de l'interior de la caixa, encerclada de quadrats a activar que representen

³³⁷ Seu de The Taylor machine, <http://taylor.ieor.berkeley.edu/>

³³⁸ Ken Goldberg: *Shadow Server*, <http://taylor.ieor.berkeley.edu/shadowserver/>

³³⁹ Ken Goldberg: *Dislocation of Intimacy*, <http://edison.ieor.berkeley.edu/cgi-bin/intro.cgi>

fonts lluminoses. Activant-les o desactivant-les, encén o apaga aquestes llums, i aquestes accions provoquen igualment una actualització de la imatge en pantalla. Són retransmeses per mitjà d'una càmera digital de fotografia situada a l'interior de la caixa. Així doncs, si el visitant físic no veu el que s'esdevé dins de la caixa, no pot adonar-se'n de la interacció dels internautes sobre aquesta; i si l'usuari no pot veure l'exterior de la caixa, no pot ser conscient de la seva realitat física. Podria tractar-se d'imatges enregistrades i no de transmissions en temps real. El visitant i l'internauta es troben, doncs, davant l'ambigüitat de l'associació dels que és real i del que és virtual. L'acció a distància actua veritablement sobre la instal·lació física? Ens podem fiar de la cibercepció? La imatge que se'ns presenta és real? Es tracta d'una acció directa o només d'una il·lusió? No tenim cap resposta, perquè aquesta caixa, totalment hermètica no deixa filtrar ni llum ni moviment. No tenim més alternativa que confiar en la breu especificació tècnica: "*Dislocation of Intimacy* funciona amb una interfície Linux sobre un ordinador Pentium II de 266 MHz. Una interfície de sèrie ha estat utilitzada per al control de la llum. Les imatges fixes són capturades per un aparell de microvídeo PC-37XS instal·lat dins de la caixa i transmeses a l'ordinador per una tarja vídeo professional WinVision. El programari de control i de comunicació han estat creats per a aquesta aplicació".³⁴⁰

*The Light on the Net*³⁴¹ (1996) de Masaki Fujihata aborda la telepresència i la llum d'una altra manera. En el hall d'acollida d'un edifici públic de la prefectura de Gifu al Japó hi ha instal·lada una escultura lluminosa composta de 49 bombetes disposades damunt d'una matriu (a Barcelona, el 2001). A Internet, el públic pot veure l'escultura i, sobretot, decidir quines seran les bombetes apagades o il·luminades i així modificar-la. Cada bombeta representa, doncs, una zona clicable que es pot encendre o apagar en funció del seu estat inicial. Actuant d'aquesta manera sobre les bombetes, l'internauta pot crear formes lluminoses en temps real. Una webcàmera enregistra la imatge del plafó i del seu entorn físic. A diferència de *Dislocation of Intimacy*, l'internauta se'n adona de la seva acció a distància ja que el camp de la imatge permet veure la circulació dels visitants. La imatge s'actualitza a cada acció efectuada. Les darreres accions s'afegeixen a una llista on s'hi diu la data i l'hora de connexió, el lloc, el tipus d'acció efectuada (On/Off) i el número de la bombeta. Aquí no es qüestiona la realitat de l'acció telecomunicada, sinó que ens fa ser conscients, com *Telegarden*, de l'ampli camp de possibilitats de les quals disposem a través de l'associació tecnològica entre una xarxa d'abast mundial i la telerobòtica. Què hi ha de més banal per a l'internauta

³⁴⁰ *Dislocation of Intimacy*, <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/doi.html>

³⁴¹ Masaki Fujihata: *The Light on the Net*, http://telematic.walkerart.org/datasphere/fujihata_index.html

que clicar damunt la pantalla sobre imatges de bombetes i veure de seguida una imatge que ha canviat? L'acció sembla representar el grau zero de l'acció a distància. A diferència que "allà" és l'entorn quotidià de gent que treballa i que d'"aquí" ens permetem modificar-la, la veiem creuar el hall, viure. *The Light on the Net* ens recorda que clicar damunt d'una imatge és una acció que té veritables conseqüències. Cal subratllar que els japonesos dissenyen de vegades kanji amb làmpades, signes que tenen un sentit per aquells que les veuen... i que no estan únicament a Internet.

Maurice Benayoun a *Et moi dans tout ça*³⁴² (1996) ens ofereix una ocasió única de canviar (provisionalment) el món i d'actuar sobre ell. La seu ens mostra un mapa del món que pot ser mogut (desplaçat) i on s'hi pot visitar un indret posant-hi un gra de sorra que, atesa la seva dimensió desmesurada, produeix una deformació considerable sobre el territori i té l'efecte comparable a una bomba; d'aquesta manera, l'obra subratlla el desig excessiu d'intervenció i d'accessibilitat que caracteritza l'ús d'Internet. La mateixa seu ens permet canviar la història de l'origen del món³⁴³. En aquesta obra ens ofereix l'ocasió de manifestar la presència, d'expressar la voluntat d'inclusió i d'intervenció en el sí d'una imatge del món transformada per una acció individual (des d'aquesta perspectiva la incloem en les obres de telepresència). La segona versió d'aquesta qüestió, *Et moi dans tout ça? (2)*³⁴⁴ no és per a donar-li una resposta, sinó per mostrar una altra cara d'aquesta interrogació insistent. Efectivament, el web constitueix un univers en creixement i en canvi constant que escapa a una comprensió definitiva, i les qüestions que suscita no poden trobar una resposta final. Ara bé, l'accessibilitat a aquest mitjà de comunicació i la interactivitat que promet inviten a cadascú a identificar el seu lloc i a mesurar les seves possibilitats reals d'intervenció en aquest *tout ça*, un món carregat de continguts diversos, que no van acompanyats forçosament de sentit. El text del Gènesi elegit per l'artista es veu modificat per cada participant, fent del projecte una obra col·lectiva. Aquesta elecció descansa també en el contingut desenvolupat pel llibre, referit a la creació del món, posat a prova en aquest nou espai, aquest nou món a crear. La pèrdua progressiva de l'original porta a pensar en la inestabilitat de l'escrit i del saber en aquest nou mitjà que és el web en comparació amb el suport imprès. L'obra permet constatar que aquesta reapropiació del llibre no fa sorgir el millor de cadascú, i que els resultats d'una delegació del sentit, d'una interactivitat sense balisa, no són forçosament de més alt nivell.

³⁴² Maurice Benayoun: *Et moi dans tout ça*, <http://panoramix.univ-paris1.fr/UFR04/benayoun/EtMoi/index.html>

³⁴³ *Et moi dans tout ça* 1 i 2, <http://www.benayoun.com/EtMoi/fr.html>

³⁴⁴ *Et moi dans tout ça* 2, <http://panoramix.univ-paris1.fr/UFR04/benayoun/etmoi2/etmoi2.html>

Eduardo Kac³⁴⁵ ha realitzat diverses obres de telepresència, entre les quals la sèrie *Ornitorinco*³⁴⁶ i *RARA AVIS*³⁴⁷, creada en el marc de l'exposició artística dels Jocs Olímpics d'Atlanta de 1996, que es componia d'un gabial ple d'ocells reals i d'un lloro tele-robòtic proveït de dues càmeres. El públic *in situ* veia el gabial, la persona en interacció amb el lloro i el telerobot. Una persona del públic controlava a distància els moviments del telerobot (rotació del cap) i, amb un casc de realitat virtual, veia l'entorn (el gabial i ell mateix) a través de la càmera de la dreta del telerobot. El públic d'Internet veia a través de la càmera de l'esquerra del telerobot la porció de l'escena seleccionada pel manipulador del telerobot. Podia també intervenir verbalment i els sons que enviava s'incorporaven al sensor físic dels ocells i del públic d'Atlanta. La seu web estava hostatjada a Kentucky. Amb *Rara Avis*, a més de les nocions de comunicació entre els humans connectats i els humans *in situ* i amb els ocells, introdueix nocions de vigilància, de "voyeurisme" i de punts de vista diferents. A *Rara Avis*, tothom veu tothom (fins i tot a un mateix) però a partir d'un altre cos. Més encara, diferents persones, simultàniament, comparteixen el cos del telerobot (la persona *in situ* que el manipula i els internautes connectats). Eduardo Kac ha seguit l'evolució tecnològica de la xarxa desenvolupant problemàtiques científiques, i en particular, biològiques a Internet. Inventa el terme biotelemàtica per a qualificar el seu treball, que no està massa allunyat del de Goldberg, ja que el 1996, desenvoluparà *Teleporting of an unknown state*³⁴⁸, obra en la qual el creixement d'un gra està condicionat per la visita d'internautes, els quals, mitjançant les seves connexions, li proveeixen la llum necessària per al creixement.

El 4 de juliol de 1997, la humanitat va aterrar a Mart. L'equip de JPL no es va equivocar quan va titular la primera imatge de Sojourner "*Six Wheels on Soil*". *Mars Pathfinder*³⁴⁹ (juliol-octubre 1997), NASA/JPL, és la primera experiència de telepresència d'aquesta importància. En el seu article *Live From Mars*, Eduardo Kac escriu que més enllà de la realització tècnica i científica, es tracta igualment d'una experiència estètica: alguns dels aspectes estètics únics a aquest esdeveniment de telepresència són la relativitat de l'espai i del temps, la naturalesa de la interfície home-màquina (combinació de teleoperació i d'autonomia del robot), la manipulació a distància, la captura, la transmissió, la recepció, el tractament d'imatges, la instantaneïtat de les imatges... Afegim que si la missió Mars Pathfinder ha pogut ser apercebuda com una experiència d'ordre estètic, és perquè abans, els artistes havien

³⁴⁵ Pàgina principal d'Eduardo Kac, <http://www.ekac.org/>

³⁴⁶ Eduardo Kac i Ed Bennett: *The Ornitorinco Project*, <http://www.ekac.org/ornitorincoM.html>

³⁴⁷ Eduardo Kac: *Rara avis*, <http://www.ekac.org/raraavis.html>

³⁴⁸ Eduardo Kac: *Teleporting an Unknown State*, <http://www.ekac.org/teleporting.html>

³⁴⁹ Pàgina principal de la Mars Pathfinder, <http://mars.jpl.nasa.gov/MPF/index1.html>

ja modificat la nostra consciència i la nostra percepció mitjançant obres de telepresència. És també perquè, passat el dia de l'esdeveniment posat de relleu per totes les televisions del món, el que és quotidià, els moviments, les frenades i les imatges preses per la sonda i el robot eren accessibles, immediatament, via Internet. L'acció de connectar-nos regularment, en certa manera reemplaçava, substituïa, l'acció de donar les ordres al robot. Com els seus navegadors, fem servir els mateixos instruments, la mateixa interfície : un teclat i una pantalla d'ordinador. Hi haurà altres obres de telepresència i altres missions sobre el planeta vermell o sobre altres cossos celestes però, per a la telepresència i per a la telerobòtica, hi haurà un "abans" i un "després" de Sojourner.

Una altra vessant de la cibercepció tendeix a la recerca i la simulació de la intel·ligència de la màquina i de la vida artificial. Dins de les temptatives artístiques que experimenten l'autonomia d'alguns programes cal citar *TechnoSphere*³⁵⁰ (1997), en la qual Gordon Selley, Rycharde Hawkes i Jane Prophet han creat una aplicació informàtica per a simular la vida de criatures cibernètiques evolucionant pel planeta Techno. L'internauta pot crear la seva bestiola, carnívora o herbívora, elegint un cert nombre de les seves característiques físiques. Cada criatura és de seguida lliurada a ella mateixa en una jungla algorítmica, i entra en interacció amb els altres animals, alimentant-se, procreant i lluitant per la seva supervivència. L'usuari no té accés a la vida d'aquest planeta en temps real. Existeixen, tanmateix, dues instal·lacions, una a Austràlia i l'altra als Estats Units, que permeten seguir les criatures en directe en el seu entorn tridimensional. A través d'Internet, cada "pare" pot obtenir informacions sobre la salut de la seva criatura, el nombre de quilòmetres que ha recorregut, la quantitat de menjar que ha ingerit, el nombre de cries que ha tingut, la seva edat, pes... Aquest món virtual ha conegut més d'un milió de criatures de les quals 197.546 encara són vives (juliol del 2002). Després d'haver seleccionat diferents parts del cos d'una criatura i haver-li posat un nom, l'usuari assisteix al naixement d'un nou ésser; després, hom pot accedir al seu arbre genealògic, conèixer el seu entorn, les seves activitats, però aquesta estranya criatura pot convertir-se en un paràsit molest durant uns dies en el propi correu electrònic. Vol palesar, doncs, els límits i els perills de la creació a Internet. L'evolució de la vida artificial està finalment condicionada per l'acció dels internautes els quals, en generar criatures més o menys resistents, tindran gran influència en l'existència dels seus congèneres. I l'artista va crear la vida i va deixar, el setè dia, que l'internauta gestionés aquest mitjà hostil. L'artista és elevat a rang de

³⁵⁰ Gordon Selley: *TechnoSphere*, <http://www.dmu.ac.uk/4dd/synd2c.html>. Veure també <http://beallcenter.uci.edu/shift/games/technosphere.html> i <http://www.janepropheet.com/technoweb.html>

divinitat en generar un món autònom i l'internauta esdevé el semi-déu que regula la vida i la mort al si d'aquest sistema. Les criatures han de lluitar; la possibilitat de crear herbívors i carnívors és la primera manera de condicionar una certa selecció natural al si d'aquesta jungla. Les criatures es devoren entre elles, però els herbívors, que posseeixen menys defenses (mandíbules adaptades al seu tipus de nutrició) són, d'entrada, més febles que els seus congèneres carnívors. Però aquesta lluita no és l'única causa de mortalitat a *TechnoSphere*, i altres factors condicionen la selecció natural. Alguns carnívors moren per manca d'aliments o una epidèmia de "putrefacció" n'elimina milers. En aquest procés artificial s'hi reconeix la idea darwiniana de l'adaptació del més fort. Es tracta d'un món virtual que vol simular un microcosmos regit per lleis fonamentals idèntiques a les nostres.

Un altre model de cibercepció el trobem en aquelles obres en les quals ni l'artista ni l'internauta domina la vida sinó que ho fa el propi sistema informàtic. Ara bé, ni la ciència ni la tecnologia no estan encara preparades per a produir aplicacions autònomes que es gestionin i evolucionin independentment de la intervenció humana. No es tracta, doncs, realment de vida o d'intel·ligència artificial sinó de la seva simulació. És el cas de *Sowana*³⁵¹ (1997). Forma part de l'exposició virtual *Vernaculaires*³⁵² del Centre Pompidou, i ens recorda que el Cercle Ramo Nash³⁵³ treballa sobre la creació d'un "artista artificial" des del 1993. Sowana, nascut d'aquestes recerques, és un generador autònom de conversa. Fa servir el contingut dels seus diàlegs amb els internautes per elaborar progressivament la seva base de coneixements. Considera que les experiències que fan els seus interlocutors referides a la seva pròpia idea de l'art enfront d'un sistema expert és essencialment una experiència estètica, i reivindica la producció d'aquesta experiència com una obra. Dialogar amb Sowana és sorprenent; només és un programa informàtic que produeix frases tipus, però dóna la impressió que hi ha al darrere alguna forma d'intel·ligència. És capaç de detectar els paranys que li podem parar i ens respon de seguida: "no em vulguis testar, és el treball quotidià del Cercle Ramo Nash!". Detecta també el temps que fem servir per a preguntar-li alguna cosa; si li sembla que l'internauta triga massa, ironitzarà: "Fa fred a casa teva? Tens els dits adormits?". També té algunes sortides iròniques: si l'usuari s'excusa d'alguna manera, respon: "no et neguitegis, només soc una màquina". Deixant de banda els tocs d'humor, la conversa amb Sowana gira al voltant de qüestions que formula amb el pretext d'enriquir els seus coneixements, en

³⁵¹ *Sowana*, <http://www.thing.net/~sowana/>

³⁵² La seu de Net.art del Centre Pompidou, <http://www.centrepompidou.fr/netart/>

³⁵³ Seu del Ramo Nash Cercle, <http://art-contemporain.eu.org/base/noms/4197.html> i http://www.centrepompidou.fr/netart/images/intro_r1_c1.gif

particular sobre el tema de l'art. Si detecta una conversa enutjosa, talla de cop i saluda educadament a l'usuari; per contra, si la discussió és sobre temes que li interessin, no deixarà de fer preguntes, però és aquí on resideix el seu punt feble, ja que després d'uns minuts, acabarà repetint les mateixes qüestions en bucle. I quan l'usuari vulgui abandonar la discussió, voldrà saber si ha anat bé i s'excusarà si no ha anat bé. El més torbador d'aquesta experiència de comunicació amb la màquina és que acabem per entrar totalment en el joc i ens oblidem que es tracta d'una aplicació informàtica. Fins i tot, hom pot dubtar si hi ha una altra persona en els comandaments del programa. Sowana, tanmateix, no pretén ser considerada com res més que com un sistema i ens recorda, de vegades, que siguem indulgents amb els seus circuits. No es tracta, doncs, d'intel·ligència artificial, sinó d'una simulació d'aquesta. Però podem arribar a pensar que quan la tecnologia hagi evolucionat en aquest camp, els artistes podran produir obres totalment autònomes que s'alliberaran del seu creador perquè elles seran, alhora, l'artista i l'objecte de l'obra.

Si la llum i la vida vegetal semblen ser temes recurrents en les recerques artístiques de telepresència i de cibercepció, s'estenen també al domini del que és humà. És amb el treball de Susan Alexis Collins³⁵⁴ que estenem encara més les nostres possibilitats d'acció teleactuant amb els nostres semblants. Es tracta, òbviament, de comunicació i no pas de control. Aquesta artista anglesa ha posat a punt un sistema de telecomunicació a través de la xarxa fent entrar en relació vianants i internautes a través d'una vídeoinstal·lació. *In conversation*³⁵⁵ (1997-2001) ha estat experimentat successivament en diverses ciutats europees, entre elles Berlín, del 24 d'abril al 14 de maig del 2001. La instal·lació es compon d'una projecció de vídeo sobre la vorera del Consell General de Gran Bretanya, la qual representa una boca a primer terme, pronunciant mots silenciosos. Aquests mots no esdevenen sons fins que un internauta envia una frase que ha escrit en un camp de text, transmesa després a un sistema informàtic. Una veu artificial pronuncia aleshores aquesta frase als transeünts. La imatge vídeo i el soroll del carrer són retransmesos en *streaming* a la seu web, i permeten a l'internauta entendre les reaccions o les respostes dels vianants, si hi ha resposta. Però la comunicació no és evident, i la conversa és quasi impossible. Moltes de les temptatives de contacte han acabat amb un simple "fuck you" d'un grup de joves cràpules berlinesos. La comunicació entre els usuaris és més fàcil ja que quan diverses persones estan connectades, cadascun entén els propòsits de l'altra. La conversa pren la forma d'un xat vídeo lleugerament diferit, però la comprensió esdevé

³⁵⁴ Pàgina principal de Susan Alexis Collins, <http://www.ucl.ac.uk/slade/sac/>

³⁵⁵ *In conversation*. Berlin 2001, <http://www.inconversation.com/>

difícil perquè el so és el d'una veu artificial enregistrada en un carrer sorollós. L'aplicació està concebuda per a aquest tipus de comunicació. Susan Collins ens qüestiona sobre les dificultats de comunicar a partir de dos espais diferents. Tècnicament, és possible d'entrar en contacte amb l'altre a distància. Però què s'esdevé a la pràctica? Quins són els mitjans que hem de posar en funcionament per a fer possible aquesta comunicació? Com ens interpel·larem? L'artista ens ho posa més difícil ja que no és a l'internauta a qui s'adreça el vianant, sinó a una boca en moviment que parla amb veu digital.

Fred Forest³⁵⁶ en els seus projectes utilitza noves eines, nous llenguatges, noves tècniques; és un gran performer del Web, com ho podem constatar amb *Techno Marriage*³⁵⁷. El 1999, en ocasió de la Festa d'Internet, va posar aquesta obra en línia per a celebrar les seves noces amb l'artista multimèdia Catherine Lavaux; d'aquest acte en va sorgir una obra d'art on barreja un programa de realitat virtual i la xarxa Internet³⁵⁸. Es tracta d'un projecte molt proper a les obres de telepresència: la cerimònia civil era retransmesa en vídeo per Internet, a la qual li corresponia una cerimònia virtual que tenia lloc en un ciberespai tridimensional construït en honor de les noces dels seus avatars, igualment celebrat pel clon binari d'André Santini, Maire d'Issy-les-Moulineaux. Els esposos virtuals reaccionen en temps real als moviments dels casats in situ. La cerimònia fou retransmesa en una gran pantalla en els locals de l'Institut franco-japonès de Tokiò, al Web-Bar de París, als discs dels Suds de Marsella. Els testimonis d'aquestes noces foren Eduardo Kac i Christophe Charles, respectivament presents a través de la xarxa als estats Units i a Tokiò. Era previst que intervinguessin en directe. Dissortadament, Kac va resultar una pífia tècnica, ja que la connexió va ser interrompuda en el mateix moment de la seva intervenció. La marxa nupcial fou composta especialment per a l'ocasió per Christian Valezy: *Variacions Cibernètiques per a una marxa Nupcial*. Els internautes podien enviar als joves esposos missatges de felicitació i de simpatia que eren projectats en directe en els murs de l'Ajuntament. També es podia fer un regal de noces fent clic damunt l'ancoratge dels "3 Suïssos" que presentava la llista de noces en línia. El mateix es podia fer amb les flors. En el cas de rebre articles per duplicat, estava previst organitzar una subhasta en benefici d'una associació caritativa. Es tracta, segons Forest, no només del recurs a una realitat "augmentada" sinó d'una hibridació tan estreta entre realitat i simulació que els dos es troben barrejats en una única i mateixa

³⁵⁶ Pàgina principal de Fred Forest, http://www.fredforest.org/http://webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/actions/53_fr.htm

³⁵⁷ Fred Forest: *Technomariage*, http://www.fredforest.org/technomariage/index_mariage.htm

³⁵⁸ http://www.fredforest.org/technomariage/cadre_artistes.htm

cosa³⁵⁹. En això *Techno Mariage* pertany a la categoria de cibercepció. Tanmateix, s'hi reconeix igualment una voluntat manifesta per part de l'artista de barrejar estretament la seva vida íntima amb la seva obra, com també s'esdevé a *Territoris*³⁶⁰, de 1998, en la qual Forest es venia la seva casa.

El 1999, Kac realitza *Uirapuru*³⁶¹, una instal·lació interactiva que funciona a distància a través d'Internet. Tot i que el projecte ja no és actiu, en queda la seu web amb arxius molt documentats, on Kac explica el seu principi i el seu ús. Segons l'artista, el terme Uirapuru és el nom d'un ocell de l'Amazones però també d'una criatura mítica. Al bosc, l'Uirapuru canta un cop a l'any, quan construeix el seu niu, de cinc a deu minuts a primera hora del matí. Segons la llegenda, el cant de l'Uirapuru és tan bonic que tots els altres ocells paren de cantar per a poder-lo escoltar. També diu la llegenda que l'ésser humà es transforma en Uirapuru després de la mort, infontent una nova vida al bosc silenciós. Com sigui, l'Uirapuru és el símbol de la raresa de la bellesa. L'artista fa servir aquesta dualitat realitat/llegenda per a crear un animal que ell mateix el situa entre el que és real i el que és virtual. I d'aquesta manera, en la mitologia personal de Kac, l'Uirapuru és un peix volador que plana per damunt dels arbres, cantant i portant sort als habitants del bosc. En la llegenda, l'Uirapuru canta quan acull l'esperit dels qui són lluny³⁶². L'*Uirapuru* de Kac és una instal·lació dual en la qual cada part pot entrar en interacció una amb l'altra. Existeixen, doncs, dos Uirapurus: una criatura física creada amb un globus dirigible que evoluciona en una galeria, i una criatura virtual que viu en el ciberespai poblat d'altres criatures capaces d'interactuar entre elles. En aquests dos espais hi intervenen dos tipus d'espectadors: els visitants actuen sobre l'Uirapuru-globus i els internautes sobre l'Uirapuru virtual. La complexitat d'aquesta obra resideix justament en el fet que aquests dos espais interactuen entre ells, és a dir, l'acció del visitant físic tindrà una repercussió en el mitjà virtual i l'internauta podrà assistir als desplaçaments de l'Uirapuru-globus mitjançant una retransmissió en vídeo directe a partir de la galeria. Altres animals poblen igualment la galeria-bosc, com els "pingbirds" telerobòtics. Els pingbirds canten realment el cant dels ocells amazònics (transmès en temps real) segons el ritme general del tràfic de la xarxa, o potser a la inversa ja que, paradoxalment, com més gran és el trànsit, més canten els ocells. D'aquesta formidable complexitat en resulta un univers encisador en el qual s'apropen i interactuen dos móns, que finalment semblen indissociables i perfectament confosos: el real i el virtual. El missatge és, tanmateix, optimista, perquè l'ambigüitat entre

³⁵⁹ Fred Forest: *Technomariage. Sens*, <http://www.fredforest.org/technomariage/sens.htm>

³⁶⁰ Fred Forest: *Territoire*, <http://www.fredforest.org/territoire>

³⁶¹ Eduardo Kac: *Uirapuru*, <http://www.ekac.org/uirapuru.html>

³⁶² Comments by "ICC Biennale '99" judges about Uirapuru, <http://www.ekac.org/uiracomments.html>

aquests dos móns és màgica i encantadora, i ressona com un himne formidable a la possibilitat d'una harmonia entre la realitat i la virtualitat. Fins i tot si aquests dos espais són clarament diferents, acaben per fondre's i confondre's per a formar un tot perfectament equilibrat i harmònic.

La rauxa del canvi de mil·lenni també té repercussions en el camp del net.art. Així, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes de México encarrega a Rafael Lozano-Hemmer una de les seves "arquitectures relacionals", esdeveniments interactius a gran escala capaços de transformar edificis emblemàtics mitjançant noves interfícies tecnològiques. L'obra, anomenada *Alzado Vectorial*³⁶³ (1999) està constituïda per 18 canons antiaeris robòtics ubicats al voltant de la Plaça del Zócalo (Ciutat de Mèxic) que qualsevol internauta podia controlar des de la pàgina web del projecte per a crear, mitjançant un programa de realitat virtual, unes escultures de llum que es podien veure des de 25 km. Durant el 12 dies de funcionament (del 26 de desembre de 1999 fins el 7 de gener del 2000) un seguit de terminals d'accés públic s'activaren per tot Mèxic, per tal que la gent pogués interactuar amb la peça (va rebre més de 700.000 visites). Sobre el web, l'internauta podia elaborar escultures lluminoses amb l'ajut d'un generador d'imatge 3D; un cop el dibuix acabat, l'enviava a un sistema informàtic capaç de gestionar automàticament l'orientació de 18 projectors d'una potència de 126.000 watts, reproduint idènticament la maqueta en el cel de Mèxic a partir del parc Zócalo, i això durant sis segons. Aparells de fotografia digital, ubicats en tres punts de vista diferents, enregistraven l'escultura lluminosa. Aquestes imatges eren posades en línia acompanyades de la composició tridimensional inicial.

La Biennal del Whitney Museum de Nova York³⁶⁴ va acceptar el Net.art com a disciplina (no s'havia incorporat cap altra disciplina des del 1975, amb l'admissió del vídeo), cosa que va significar la legitimació definitiva d'aquest suport. Entre les obres seleccionades, l'única inèdita era *Ouija*³⁶⁵ (2000) de Ken Goldberg, artista i professor d'enginyeria que projecta accions realitzades per un telerobot activat pels internautes. En aquest cas es tracta del joc de la *ouija* (combinació de la paraula sí en francès i alemany), el tauler a través del qual els esperits es manifesten i responen preguntes. Amb el ratolí, els internautes poden activar una *ouija* real ubicada al laboratori de Goldberg a Califòrnia i aquesta respon a un seguit de preguntes d'una forma independent de l'acció de l'internauta. Hi poden participar 20 internautes que, alhora,

³⁶³ *Vectorial Elevation*. Dublin 2004, <http://www.alzado.net/>. Per a Mexico city veure <http://www4.alzado.net/edprevious.html>

³⁶⁴ Seu del Whitney Museum of American Art, <http://www.whitney.org/>

³⁶⁵ Ken Goldberg: *Ouija*, <http://ouija.berkeley.edu/>

poden xatejar entre ells. Es tracta, en el fons, d'una reflexió sobre com estar segurs de les nostres percepcions quan aquestes estan mediades per la tecnologia. Goldberg pretén qüestionar la confiança cega en Internet com a font d'informació i fomentar la incredulitat.

En el projecte *The Tele-actor*³⁶⁶, iniciat el 2001, Ken Goldberg estudia els sistemes en xarxa que permeten als grups d'usuaris "explorar" ambients reals allunyats de la realitat present de l'usuari, com per exemple la selva o un laboratori de biotecnologia. Va, doncs, més lluny de la dicotomia realitat-simulació plantejada en anteriors projectes. A través d'ell, els usuaris no només actuen des de la seva individualitat, sinó que cal que s'associïn i es coordinin amb la resta, per viure en línia les diferents experiències que ofereix el projecte. D'aquesta manera, el projecte esdevé un estudi sobre la dinàmica de grup que emergeix mentre els internautes interaccionen. El "teleactor", o "teleagent", és un ser humà amb càmeres fotogràfiques i micròfons connectats a una xarxa digital sense cables que es mou i actua segons els vots dels internautes. El vídeo i l'àudio s'emeten als participants via Internet o televisió interactiva. Els participants, per tant, no només observen, sinó que cal que interaccionin l'un amb l'altre i amb el teleactor, votant el que aquest ha de fer. L'usuari participa en una sèrie d'eleccions, cadascuna de les quals és basa en una imatge que il·lustra una pregunta per a tots els votants actius. Al final de l'elecció el teleactor obehirà els desigs del grup. El projecte, però, es basa en dues modalitats de funcionament, una fora de línia i un altra en línia. La major part del temps el sistema funciona amb imatges dipositades, és el que s'anomena modalitat fora de línia. Aquesta modalitat proporciona una oportunitat pel votant de familiaritzar-se amb el sistema. A través de la seu web s'anuncien els esdeveniments en línia viva. La modalitat viva de l'esdeveniment fa referència a quan el teleactor està disponible pels votants. En aquesta modalitat, el sistema posa al dia la imatge de votació que es captura en temps real amb la càmera fotogràfica muntada en el barret del teleactor.

*Seven mile boots*³⁶⁷, 2003, és un projecte d'Erich Berger i Laura Beloff, que encara està en procés, tot i que ja s'hi pot accedir per Internet. El van començar a elaborar a 2003 i consisteix en un parell de botes interactives amb un sistema d'àudio. Porta, com indica el seu nom, carregadors que fan que, quan un camina ho faci simultàniament pel món físic i pel món virtual. Caminant pel món físic un es pot trobar amb un grup de persones que parla en temps real en el món virtual (un xat). Les converses se senten

³⁶⁶ Ken Goldberg: *The tele-actor*, <http://teleactor.berkeley.edu/>

³⁶⁷ *Seven mile boots* per Beloff-Berger-Pichlmair, <http://randomseed.org/sevenmileboots/>

com text parlat que prové dels carregadors. Sempre, s'estigui on s'estigui, si es porten les botes posades, els móns real i virtual es combinaran plegats. Es tracta, doncs, d'una experiència de telepresència, ja que mentre l'usuari les fa servir, pot caminar, de la forma com ho fa habitualment, per un espai virtual mitjançant ordres lògiques traduïdes per un ordinador.³⁶⁸

5. (Des)construint l'imaginari digital

5.1. El cos digital

En l'assaig *The Tremulous Body* (1984) de Frances Barker³⁶⁹ s'explica com, degut a les conseqüències de la Restauració sobre l'imaginari polític i social a la Gran Bretanya (a partir de 1660), el cos humà va deixar progressivament de ser apercebut com un espectacle, com ho era fins llavors, per esdevenir "privat", de manera que es varen interposar diversos estrats entre espai públic i individual; i alhora que el cos era exclòs d'una economia social àmpliament pública, el subjecte, el jo, aquest jo que apercep i que Descartes acabava de desolidaritzar del cos, era reorganitzat en una nova economia. I el subjecte, a través del cos, va deixar de constituir-se com espectacle públic desertant de l'esfera pública. Tots aquests canvis servien als objectius de l'acumulació capitalista: la privatització del cos i la retirada del subjecte de l'esfera pública creaven un conjunt social que l'aïllament feia molt més fàcil de manipular. Les energies individuals, que estaven abans absorbides en una economia social pública complexa i regularment reenviades a l'emissor per a retroalimentar-lo, van començar a acumular-se i a tenir necessitat, doncs, de noves sortides. Per a Barker, la maquinària capitalista va canalitzar aquesta energia productiva cap a la revolució industrial, amb la seva formidable demanda de mà d'obra i la creació del valor afegit consegüent.

Des del segle XVII el cos es va anar dissimulant de mica en mica, a conseqüència de convencions d'indumentària i de l'espai privat. Paral·lelament, el jo es replegava sobre ell mateix fins a no poder-se expressar més que pel text: és el "cuando a escuchar el alma me retiro"³⁷⁰ del comte de Salinas. La comunicació social, directa i personal, fou

³⁶⁸ A http://www.oca.no/lectures/lectures_2004/lectures_boots.html es pot consultar la prova que es va fer de les botes al febrer del 2004.

³⁶⁹ Frances Barker (1984), *The Tremulous Private Body: Essays in Subjection*. London. Methuen.

³⁷⁰ Diego de Silva y Mendoza. Conde de Salinas: "Sonetos de mi vida", a <http://www.angelfire.com/in/alga/salinas.html>
De tu muerte que fue un breve suspiro,
¡qué largo suspirar se ha comenzado!

substituïda per una comunicació indirecta, mediada per les tecnologies de la comunicació: el paper i el llapis, i la impremta. El cos esdevingué el lloc d'un exercici de poder, d'una operació de significació; enrabiada, solitari i productiu, el subjecte es va textualitzar, és a dir, a mesura que el cos esdevenia més material, el subjecte es transformava en textual.

A l'era de la informació la cesura entre el cos i el subjecte esdevé més pronunciada, fins el punt que el cos coneix un aïllament extrem. No ens ha d'estranyar l'aparició de dues obres sobre l'evolució del cos i del subjecte que comporten les tecnologies de la fi del segle XX: el *Manifest Cyborg*³⁷¹ (1985) i *The Biopolitics of Postmodern Bodies* (1988) de Donna Haraway³⁷². Ambdues parlen de l'ensulsiada de les categories i les fronteres del cos. Les fronteres entre el subjecte, el cos, i la resta del món coneixen una reconfiguració radical, produïda en part per la mediació tecnològica i, a més, les fronteres que separen la tecnologia de la naturalesa estan, segons Baudrillard, en plena reestructuració. Això significa que nombroses categories analítiques usals ja no permeten fer aquelles distincions entre el que és biològic i el que és tecnològic, natural i artificial, humà i mecànic, a les que estàvem habituats (a més, aquest estil cognitiu oposicional i binari forma part de l'epistemologia principalment masculina que impregna encara la nostra societat). El concepte de natura ha esdevingut una construcció gràcies a la qual mirem de fer visible la tecnologia com allò distint de la nostra identitat "natural"; és a dir, la categoria "natura" més que fer referència a un objecte o a una categoria del món, és una estratègia de preservació de les fronteres amb una finalitat econòmica i política i, per tant, una manera de crear sentit. Per tant, allò que entenem per tecnologia no existeix: cal, doncs, repensar la categoria del que és tecnològic i plantejar-nos quina mena d'ésser podrà expandir-se en un món en el que la natura esdevé cada cop més tecnològica, un món en el que la tecnologia és la natura, un món en el que les fronteres entre el subjecte i l'entorn han desaparegut.³⁷³

Es cilicio en el alma mi cuidado
que le estrecha y aprieta cuando miro.
Si hay vez en que esforzándome respiro,
más me ahoga un aliento procurado;
no sé si trueco o si renuevo estado
cuando a escuchar el alma me retiro.
Cual gusano que va de sí tejiendo
su cárcel y su eterna sepultura,
así me enredo yo en mi pensamiento;
si es morir acabar de estar muriendo,
lo que nunca esperé de la ventura
esperaré del mal de un bien violento.

³⁷¹ Donna Haraway, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York; Routledge, 1991, pp.149-181, <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>

³⁷² POPCultures.com, *Theorists and Critics*, <http://www.popcultures.com/theorists/haraway.html>

³⁷³ Allucquère Rosanne Stone: *Le corps réel pourrait-il se lever?*, a Buread, Annick i Magnan Nathalie (2003), *Art, Réseaux, Media*. París. Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, pàgs. 464-506. Publicat a Michael Benedikt (dir.)

Un terme significatiu en aquest context és el de “cos grotesc”. L'atribut grotesc es defineix generalment com “desviació notable del natural, de l'esperat, del típic”, o com “estranyament o fantàsticament distorsionat”. Des del plantejament de Mijail Bajtin sobre el cos grotesc en el carnaval com a obert, un cos dionisiac en contrast amb el tancat, el cos apol·lini, el terme ha esdevingut una icona de rebel·lió i resistència. En les teories més recents el cos grotesc significa l'oposició al cos clàssic, idealitzat, burgès, més que al cos “normal”, que es manifesta com el producte d'una construcció social i cultural: “Les imatges del cos grotesc són precisament les que són abjectes dels canons corporals de l'estètica clàssica”.³⁷⁴

En el ciberespai, com a nou mitjà de construir models culturals, el tema del cos ha rebut nous impulsos. La desaparició, reinvençió i modificació en línia del cos, planteja noves qüestions sobre la relació entre el cos i la ment, sobre el cos com a metàfora visual de la identitat personal. El ciberespai, s'argumenta, facilita la rebel·lió contra els conceptes normalitzats, acceptats i usuals de cos. En el ciberespai es pot afirmar que és més fàcil consumir i colonitzar l'altre cos. El cos grotesc forma part d'aquesta situació com a icona ambivalent. Com és tractat el cos en la creació digital en xarxa? Com és controlat i modificat pels net.artistes?

Internet allibera els internautes del seu cos de manera similar als mitjans de comunicació precedents com la carta o el llibre. “Ets el que escrius” diu l'eslògan, i, en efecte, totes les inscripcions del cos esdevenen negligibles quan s'està en línia. El cos físic no té cap conseqüència –la comunicació es redueix a la paraula com un cos alliberat de la representació del self. Aquesta oportunitat de deixar el cos es pot experimentar com una alliberació ja que les inscripcions del cos com ara l'edat, raça i classe social, no poden regir la comunicació, encara que la relació i interdependència entre cos i self no s'elimina naturalment. Tanmateix, aquesta desencarnació no fa que la gent oblidí el cos. Per contrast amb la carta i el llibre, en els mitjans digitals hom pot observar el desig de reconnectar el self amb el seu cos. O potser es podria suggerir que existeix un desig de “cositat”, d'una substitució digital, una necessitat d'un cos virtual. La reencarnació es produeix de tres maneres:

1. La carn esdevé paraules. La forma més popular de reencarnació en el ciberespai és la invenció d'un cos virtual pel llenguatge. En els xats i MUDs els

(1991), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge. MIT Press, pàg. 81-118, en línia a <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/StoneBody.html>

³⁷⁴ Mary Russo (1995), *The Female Grotesque: Risk, Excess and Modernity*. Londres i Nova York. Routledge, pàg. 8. Veure també Katie Conboy, Nadia Medina i Sarah Stanbury (eds) (1997), *Writing on the Body: Female Embodiment and Feminist Theory*. Nova York. Columbia University Press

usuaris estan motivats a descriure's (edat, sexe, raça...). La construcció d'un self digital o avatar personal és més o menys el desig de canviar d'ego, d'aprofitar l'oportunitat d'experimentar amb altres identitats, d'actuar de forma diferent a la de la vida real sense el risc de les conseqüències. Com diu Sherry Turkle, aquests experiments de construcció i reconstrucció de la identitat serveixen com una "segona oportunitat" per tal que els usuaris superin els conflictes amb el self i el cos real i com a mitjà d'entendre el self com a "*work in process*". Aquest turisme identitari va provocar, al principi, decepció i desconfiança en els usuaris que consideraven les personalitats projectades en línia com a garantides. Ara els usuaris són més conscients de les especificitats d'Internet i de les trampes que s'hi troben; i aquest component és precisament part de l'emoció que Internet ofereix per a gaudir. Pel que fa al turisme identitari i al *crossdressing* digital, els escrits erudits recents accentuen la colonització simbòlica de l'altre acceptant, com un joc, la seva etnicitat, sense haver d'enfrontar-se a les conseqüències habituals que aquesta etnicitat provoca en la vida real.

2. La visualització del cos virtual. Amb els avenços del programari i del maquinari, el cos virtual pot ser representat visualment. Alguns xats i MUD's demanen que els usuaris no només descriguin el seu cos, sinó que ofereixen opcions de representació visual com ara el sexe, el color, el color i estil dels cabells... Aquesta representació visual s'afegeix a la representació descrita pel llenguatge. En alguns videojocs els usuaris poden carregar fins i tot la seva fotografia per a personalitzar visualment el seu avatar en jocs per ordinador. Aquesta personalització té com a funció incrementar l'auto-referencialitat en aquests jocs, que habitualment s'adrecen a l'usuari com a "tu": "tu ets l'àngel que has de salvar el món".

3. Experimentant el propi cos en el ciberespai. Aquesta forma aspira a connectar el cos real amb el món digital per mitjà de guants de dades, "*data suits*", sensors electromagnètics afixats al cap, tronc i extremitats. Es tracta dels diferents sistemes de realitat virtual, que no separen el nostre cos natural de la nostra experiència en el món digital, sinó que l'expandeix dins d'aquest món. Aquesta realitat augmentada es pot veure en pel·lícules com *The Lawnmowerman* (1992) de Brett Leonard o *Total Recall* (1990) de Paul Verhoeven. Una versió extrema d'aquesta forma és la utòpica aproximació cartesiana de la subcultura de grups post-humans com els *Extropians*.

Una versió inversa d'encarnació és el cyborg, que, en comptes d'enviar temporalment el cos al món tècnic o crear un cos substituït en el món tècnic, implementa permanentment el món tècnic en el cos. Es pot veure aquesta hibridació de màquina i organisme en pel·lícules com *The Terminator* (1984) de James Cameron o *Johnny Menmonic* (1995) de Robert Longo. Com Dona Haraway afirma, "tot nosaltres som cyborgs", perquè l'acoblament entre organisme i màquina es pot remuntar a la implementació d'òrgans artificials i membres, cors artificials i lents. Però fins i tot les aplicacions d'ulleres i audiòfons es poden veure com una "extensió del que és humà" (McLuhan) així com l'automòbil pot ser considerat com una extensió de la mobilitat i la destrala com una ampliació del poder de l'arma. En el futur l'extensió dels humans prosseguirà incorporant implants neuronals en el cos o amb l'aplicació de tècniques de la biogenètica com una forma d'incrementar les capacitats humanes.

El procés de des- i re-encarnació en el ciberespai no és només un procés de desnaturalització del cos. En certa mesura és igualment un procés de des-socialització del cos. Com Anthony Synnot manifesta, el cos "amb tots els seus òrgans, atributs i funcions, estats i sentits no és tant un fet biològic com una construcció social"³⁷⁵. Judith Butler assegura que això és vàlid també per al gènere. Fins i tot les tecnologies habituals de modificació o re-semantització del cos com ara les dietes, l'exercici, la cirurgia estètica, els tatuatges i els piercings, segueixen certs models socials. Està la formació i semantització del cos virtual lliure d'aquests patrons?.

Cal admetre que el cos virtual està bàsicament modelat segons els models de la vida real. Quan xats i MUDs estimulen als usuaris a escollir un cert gènere i etnicitat, deixen triar als usuaris però instant-los a fer una elecció dual de gènere i una clara representació ètnica. Com Nakamura³⁷⁶ ens demostra, fins i tot quan es pot descriure el cos virtual lliurement, es repeteixen els estereotips de gènere i etnicitat. En aquests casos el cos virtual esdevé una superfície de models socials, que s'ha inscrit reeixidament en la ment, que dissenya el cos virtual. Els discursos operen durant la performance visual de la carn però són emmagatzemats mentalment. El cos no es pot considerar sense la ment. "La filosofia, el pensament feminista, els estudis culturals i de la ciència, tots semblen redescobrir el cos. En part pot ser degut a les reflexions sobre la nostra condició corporal que han despertat les diverses tecnologies del segle XXI. [...] Atès que podem entrar en el ciberespai a través de primitives màquines de

³⁷⁵ Anthony Synnot (1993), *The Body Social: Symbolism, Self and Society*. Londres i Nova York. Routledge, 3f. Per tot aquest apartat seguim els plantejaments formulats a Roberto Simanowski: "The Body in Cyberspace: Invented, Morphed, Generated, Dismissed". *Paris Connection*, <http://www.dichtung-digital.de/2003/parisconnection/durieu-review.htm>

³⁷⁶ Lisa Nakamura (2002), *Cybertypes: Race, Ethnicity and Identity on the Internet*. Londres i Nova York. Routledge.

realitat virtual, caiem en la temptació de pensar que som capaços de transcendir el nostre cos amb només simular que no depenem d'ell. [...] Som el nostre cos en el sentit que la fenomenologia entén el nostre “ser en el món” emotiu, perceptiu i mòbil. A aquesta manera de ser a través del cos, l'anomeno *Cos U*. També som el nostre cos en tant l'experimentem en un sentit social i cultural. Pràcticament qualsevol persona que pertanyi a la tradició occidental estarà d'acord en què el pit d'una dona és una zona eròtica, mentre que per a molts asiàtics la nuca ho és molt més. No es tracta d'una qüestió biològica sinó de construccions culturals que es localitzen i experimenten en llocs determinats del cos. A aquest espai de significació cultural del cos l'anomenaré *Cos Dos*. La connexió entre el *Cos U* i el *Cos Dos* és una tercera dimensió: la dimensió del que és tecnològic³⁷⁷. “Podem –en la cultura tecnològica– fantasiejar sobre diferents maneres de sobreposar-nos a les nostres limitacions físiques o als nostres problemes socials a través de les tecnologies creades per imaginaris utòpics, i d'aquesta manera entronitzaríem la tecnologia com un ídol que ens durà a superar la nostra finitud³⁷⁸. I hde vol deixar clar que tot plegat no soni a distopia. En altres estudis, aquestes tecnofantasies són positivament aplicades en els debats sobre identitat i representació. Haraway, per exemple, considera el cyborg³⁷⁹ com “un creador en un món post-gènere”.

“Els ciborgs tenen dues característiques principals: l'heterogeneïtat i la transgressió. La primera característica la comparteixen amb les xarxes sociotècniques. Així, un ciborg no fa res més que evidenciar que actors socials humans, objectes tecnològics, processos, idees, etc. conviuen en el mateix pla de realitat i acció i, sobretot, amb el mateix estatus ontològic. Cadascuna de les entitats que configura el ciborg adquireix significat en relació amb les altres, assoleix sentit interactivament, mitjançant el seu arranjament: no existeixen ni poden existir com a ens significatius i acabats més enllà de les seves relacions. I quan parlem de transgressió ens referim a la ruptura que aquesta metàfora comporta en les velles dicotomies humà-animal, humans-màquines, físic-no físic, home-dona, viu-no viu... Aparentment no hi ha gaires diferències entre els ciborgs i les xarxes sociotècniques [...] Els ciborgs s'utilitzen per a copsar una realitat de barreja de plans i ruptura de velles dicotomies centrades essencialment en el cos. Mentre que el ciborg és una mena de representació d'una nova realitat de relacions

³⁷⁷ Don Ihde (2004), *Los cuerpos en la tecnología*. Barcelona. Ed. UOC. Pàg. 13

³⁷⁸ Don Ihde, *op cit.*, pàg. 15

³⁷⁹ La paraula cyborg apareix per la fusió dels termes *cibernètica* i *organisme*. Creat per dos científics de la NASA (Manfred Clynes i Nathan Kline) el 1960, que experimentaven amb ratolins assistits en les necessitats d'alimentació que tenien per un petit circuit tècnic, que detectava quan havien de menjar i els administrava l'aliment. Aquesta recerca tenia per objectiu crear organismes autosuficients que poguessin sobreviure a llargs viatges per l'espai. el concepte adquirí fortuna ràpidament en la literatura i el cinema de ciència-ficció. Trenta anys després, ha adquirit un paper central en els estudis socials i culturals.

quotidianes que té a veure amb el nostre cos i les seves transformacions, la xarxa sociotècnica es refereix a una realitat de relacions que va més enllà d'aquest cos".³⁸⁰

El ciborg posa en un primer pla el paper que té la cosa tecnològica o artefactual en la nostra constitució com a éssers humans dotats d'un cos i d'uns sentits que ens relacionen directament amb l'entorn en què vivim. Així, es remarquen les característiques següents com a pròpies de la metàfora del ciborg:

- Expansió del cos. Aquest ja no és el punt de referència per a entendre el món. Es redefineix, es pensa com una entitat constituïda per bits i bytes, cosa que possibilita arranjaments quimèrics entre diversos cossos o formes fantàstiques. El valor del cos és el valor del que és efímer i temporal, de la seva potència per a fugir de les formes convencionals.
- Revaloració de la cosa sensorial com a recurs de coneixement. El desplaçament del cos va acompanyat d'una potenciació de la vàlua dels sentits.
- Expansió de les possibilitats de comunicació i relació. El cos deixa de ser un límit i s'erigeix en la possibilitat de connectar-se amb altres entitats. Es transforma en superfície de connexió.

Què tenen en comú i quina mena de transformacions connoten els conceptes de ciborg, comunitat virtual i xarxa sociotècnica, es pregunten Tirado i Gàlvez. I responen que tots tres comparteixen un seguit de trets. En primer lloc, mostren que la tecnologia ha adquirit un paper central en les relacions que defineixen la nostra realitat quotidiana. És present en la definició del nostre cos, de les nostres relacions socials, dels nostres grups d'amics i de treball, de les nostres produccions artístiques, etc. Això, en si mateix, no és nou. La rellevància de la tecnologia en les produccions humanes és una història molt antiga. Tanmateix, el que sí que tindria un fort valor de novetat és una mena de canvi en la concepció tradicional d'humanitat que recullen les nostres tres figures. Hi hauria un desplaçament en el qual els elements tècnics passarien a tenir la mateixa rellevància que els elements humans. Allò humà perdria el seu estatut privilegiat enfront d'allò no humà. Fins i tot es podria afirmar que la relació mateixa és la que passa a ocupar l'antiga posició dels éssers humans, les associacions que estableixen els elements humans i els tècnics. En aquest sentit, el que anomenem *realitat quotidiana*, el nostre dia a dia, és presentat com un entramat

³⁸⁰ Francisco Javier Tirado i Anna Gàlvez Comunitats virtuals, ciborgs i xarxes sociotècniques: noves formes per a la interacció social, *DigitHum 4*, abril 2002, en línia a <http://www.uoc.edu/humfil/articulos/cat/tiradogalvez0302/tiradogalvez0302.html>

de diferents plans, com la convivència en un tot d'allò humà i allò no humà, com una realitat fonamentalment heterogènia i híbrida. En aquesta nova realitat, les antigues fronteres que definien el nostre món modern s'han esvaït. La tensió espai-temps s'ha transcendit: qualsevol persona connectada a la Xarxa perd la limitació de la localitat geogràfica i pot produir un fenomen comunicatiu al marge de la constricció temporal. Els límits del que és humà i no humà es desdibuixen: la nostra naturalesa queda configurada per l'associació perpètua amb la tecnologia. Amb la dissolució d'aquestes barreres, la potencialitat del nostre cos ha canviat. Desapareix com a tal i esdevé una superfície d'arranjaments múltiples.

Tots aquests elements remetent, en definitiva, a una única i gran transformació. Ens mostren que som davant de noves formes de relació. És a dir, una profunda transformació de la modalitat de les nostres interaccions domina la nostra realitat quotidiana.

Interacció tradicional	Nova interacció (cyborgs, xarxes socio-tècniques i comunitats virtuals)
Copresència dels actors en l'espai i el temps	No és necessària la copresència ni en el temps ni en l'espai
Interacció entre éssers humans	Interacció entre cyborgs
Possibilitats per establir interaccions limitades	Possibilitats per establir interaccions infinites
Audiència controlable	Audiència inabastable
Identificació clara de l'interlocutor	Identificació efímera de l'interlocutor
El context físic o material és molt rellevant	El context rellevant és el de la simulació
La interacció predominant és la verbal-gestual	La interacció és per mitjà de textos escrits, imatges i sons
Motivació per interactuar clarament identificable	Motivació per interactuar difusa
Interacció amb modalitats comunicatives limitades i excloents	Interacció pluri-modal (múltiples modalitats de comunicació i tipus de continguts)
La identitat dels interactuants és relativament estable	Invenció, construcció i reconstrucció d'identitats

Font: Francisco Javier Tirado i Anna Gálvez Comunitats virtuals, ciborgs i xarxes sociotècniques: noves formes per a la interacció social, *DigitHum 4*, abril 2002, en línia a <http://www.uoc.edu/humfil/articles/cat/tiradogalvez0302/tiradogalvez0302.html>

Al contrari del que s'esdevé amb les nostres identitats presencials, el jo en la interacció virtual deixa de dependre del cos. Parlem d'una mena de *jo* sense cos, d'identitats

descorporeïtzades que obren una nova dimensió en les nostres relacions. En les interaccions tradicionals, el cos proporciona una definició convincent i adequada de la identitat. La norma és: un cos, una identitat. Tot i que el jo pugui ser complex i mutable al llarg del temps i de les circumstàncies, el cos proporciona un punt de referència estabilitzador. En el cas dels ciborgs, de les xarxes sociotècniques i de les comunitats virtuals això canvia. El jo esdevé quelcom compost per informació, més que per matèria. Un pot tenir, si vol, tantes persones electròniques com temps i energia tingui per a crear-ne.

Una de les aportacions fonamentals de les tecnologies contemporànies haurà estat, en una primera fase, fer-nos prendre consciència del nostre cos, portar-nos a reflexionar sobre els nostres modes de percepció, interrogar-nos sobre la naturalesa de l'espai en el que estem, breument redefinir-nos en tant que humans. Les interfícies, enteses com a òrgans sensorials, han generat d'entrada una desconstrucció dels nostres modes perceptius habituals, una mena de fragmentació/dislocació del cos. Els qui han après a fer servir un ordinador de grans saben la desorientació que s'experimenta al principi per a fer servir el ratolí. La relació mà-ull/acció-resultat de l'acció no està en coherència amb la nostra experiència adquirida. Un cert nombre d'obres han jugat sobre aquest cos, trencaclosques sensorial a recombinar: veure amb els dits a *Handsight*³⁸¹ d'Agnes Hegedüs (1992), tocar amb els ulls a *Zerseher* de Joachim Sauter i Dirk Lüsebrink i a *Molecular Informatics* de Seiko Mikami, escoltar amb els ossos a *The Handphone Table* de Laurie Anderson (1978).

Un dels principals temes de l'obra de l'artista japonesa Seiko Mikami consisteix en les diferents connexions entre els sistemes vius i les màquines. En una primera etapa realitza instal·lacions com *New Formation of Decline* (1985), que són *environments* les gegantines estructures orgàniques dels quals fan servir material metàl·lic. El 1990 exhibeix les instal·lacions *Information weapons media bomb* i *Information weapons at the super clear room*. Els objectes que formen part d'aquestes instal·lacions tenen forma de càpsules de cristall, com si es tractés de míssils, i al seu interior contenen circuits integrats i televisors. Posteriorment, crea *Bordeless under the skin* (1992-1994), una instal·lació interactiva que reproduïx els batecs del cor dels visitants.

Frédéric Durieu sembla estar obsessionat amb el cos grotesc. A *Oeil Complex*³⁸², *Autoportrait* o *Puppettool*³⁸³ (2002-3), ens presenta cossos o parts del cos humà o

³⁸¹ Agnes Hegedüs: *Handsight*, a *Artifices 3*, http://www.ciren.org/artifice/artifices_3/instal/Hegedus.html

³⁸² Seu de Lecielestbleu. Frédéric Durieu: *Oeil Complex*, <http://www.lecielestbleu.com/media/oeilcomplexframe.htm>

d'animals, que són o es poden formar d'una manera estranya. *Oeil Complex* és un ull implementat en un entorn que es refà mentre movem el ratolí. L'ull s'obre i es tanca, en funció dels moviments del ratolí. A *Autoportrait* l'usuari pot agafar i arrossegar la cara de Durieu i llençar-la enlaira, de manera que les seves orelles, les celles i el nas deixen la seva posició habitual i es converteixen en un conjunt grotesc. Tanmateix, si l'usuari deixa el ratolí, els fragments tornen a la seva posició inicial i la cara de Durieu esdevé "normal". *Puppettool* és una eina per a crear "user-generated animated states" (estats animats per l'usuari-generador) com es llegeix a la pàgina principal. L'usuari és invitat a crear animacions i enviar-les a l'exposició en línia. Un cop ha decidit quin és l'animal que vol generar (el cavall apareix per defecte, les altres opcions són una girafa, un pingüí i un mosquit) se li explica com ho ha de fer. La primera fase de transició cap el grotesc, consisteix a modificar el gruix dels elements del cos. Quan el gruix és molt petit, el cavall es desfà, s'esquinça, evocant el treball de Damian Hirsch i els seus cadàvers tallats d'animals, les imatges del qual també estan referenciades a la pel·lícula *The Cell* (2000) de Tarsem Singh on es descriu un cavall viu que és tallat de cop, transversalment, en moltes seccions. Amb un clic de ratolí, cada part del cos pot ser separada i es pot manipular en funció del seu angle, amplitud o escala, per tal de construir no només un cos grotesc, sinó també movent-se d'una manera grotesca (un cavall ballant amb acrobàcies o caminant com una gallina). Altres exemples que hi trobem porten per títol Superman, Flying o Falling.

Els cossos grotescos de Durieu poden irritar en un primer moment, però aviat serveixen d'invitació per a un joc agosarat. Helen Thorington comenta en la seva introducció a *Paris Connection*: "Experimentava alguna cosa (un neguit) pels animals insegurs de cames de Durieu i el Zoo de Birgé, quan amb les meves accions els feia entrebancar, es feien embolics, i només recuperaven la calma com a criatures independents, quan finalment els deixava". Aquesta aproximació juganera és típica per al Zoo i per a *Puppettool*, on les criatures generades per l'usuari no retornen a la calma original fins que se les deixa soles. L'octubre del 2002 el Zoo³⁸⁴ tenia 400.000 visitants, cosa que demostra la seva popularitat. Però que s'amaga darrere aquesta popularitat? Per què a la gent li agrada construir cossos grotescos? Una resposta simple seria per diversió. Però ens cal seguir aprofundint en les relacions entre el self i el cos en els mitjans digitals.

³⁸³ Frédéric Durieu: *Puppettool*, <http://www.lecielestbleu.com/html/puppettool.htm>

³⁸⁴ Frédéric Durieu: Zoo, http://www.lecielestbleu.com/html/main_zoo2.htm

Altres obres exploren ara la concordança entre l'objecte físic i l'objecte virtual, reunificant el nostre cos però torbant el nostre esperit. La interfície de *Survival*³⁸⁵ de Piero Gilardi (1995) es presenta sota la forma de grans cons de polièster que es poden desplaçar per la sala. A cada con correspon el seu "doble" virtual que permet la transformació i l'evolució del món simulat, projectat en una gran pantalla. *System Maintenance*³⁸⁶ de Perry Hoberman (1998) duplica el mateix entorn en l'espai físic i en l'espai digital, però les lleis dels dos móns no són estrictament idèntiques. Amb *Impalpability*³⁸⁷, publicat en el número 5 d'Artintact (1999), Masaki Fujihata porta al límit la relació tacte/visió i el qüestionament sobre el nou estatut de la imatge. En l'entorn informàtic, l'enllaç entre veure i tocar està mediatitzat per una interfície, generalment el ratolí; i aquest no té ni la mateixa textura ni la mateixa forma que l'"objecte" manipulat. Provoca una sensació idèntica sigui quin sigui l'"objecte"; ens permet sense esforç, agafar objectes sense pes i sense calor, en contradicció amb la visió que en tenim i, doncs, amb el que en sabem. En el món virtual, tocar només existeix com una reminiscència del nostre cervell i no en la seva realitat de pressió sobre la pell. El món virtual és impalpable. Fujihata ens demana de fer-lo servir d'una altra manera: aixecant i fent girar la seva bola amb els nostres dits en lloc de fer-ho damunt la taula. Per aquest simple gest, reintrodueix la interfície i ens fa prendre consciència de la seva presència. La bola del ratolí es rodona, com la imatge de la pantalla, és suau, com sabem que ho és la pell que recobreix la bola virtual. Neguit dels sentits. Sensualitat del tacte de la bola del ratolí, sensualitat de la pell i de la carícia. Però què toquem veritablement? La impalpabilitat del funcionament del nostre cervell que extreu de la nostra experiència sensacions per adequar informacions contradictòries.

La dialèctica entre la construcció i la destrucció, entre la fragmentació i el tot, la retrobem també en l'obra d'Udi Aloni titulada *RE-U-MAN*³⁸⁸ (1996). El neoiorquès Aloni elabora al web un projecte continu que integra les seves instal·lacions presentades en les galeries i els museus. Al llarg de la seva producció, l'artista mira de reconstruir la seva identitat fragmentada; aquesta reconstrucció passa per l'estudi de la percepció i de la comprensió del cos, el de l'artista, però també el cos tal com s'elabora en la mitologia grega així com en la jueva i la cristiana. La navegació s'efectua a partir d'un esquema gràfic superposat a un cos humà, com si fos un cyborg. S'hi pot veure un cert nombre de representacions de déus i dimonis a través de la iconografia pròpia de la

³⁸⁵ Pietro Gilardi: *Survival*, <http://www.premiogallarate.it/xix/gilardi.html>

³⁸⁶ Perry Hoberman: *System Maintenance*, <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/work/default.py/nodenr-62269>

³⁸⁷ Masaki Fujihata: *Impalpability*, <http://contactzones.cit.cornell.edu/artists/fujihata.html>

³⁸⁸ Udi Aloni: *Re-U-Man*, <http://udialoni.com/re-u-man/>

història de l'art. Aloni s'interessa pel procés que consisteix a restablir una entitat trencada en fragments després de la caiguda, com és el cas de Dionís o de Crist. Una d'aquestes representacions és el dubte de sant Tomàs, tal com el va pintar Caravaggio; per a Aloni, el dubte manifestat pel sant davant la presència de Crist no pertany ni al camp del pensament ni al de la vista, sinó al del tacte: la prova de la presència està en la penetrabilitat física –penetració que es farà literal en l'obra de Stelarc– que suposa tant la destrucció, com el canvi i la integració. Es passa del sentiment del dubte a la imatge d'un cos obert, a la comunicació entre l'interior i l'exterior. La pell és aquí una barrera que, un cop trencada, amenaça la integritat de l'individu.

L'alliberació del cos ja es va donar en la pintura abstracta. Amb l'arribada de la fotografia, un determinat tipus de pintura va deixar d'imitar la naturalesa i va suggerir noves maneres de veure el cos, com la distorsió expressionista o l'articulació cubista. Però també els mitjans de comunicació realistes, com la fotografia i el cinema, experimentaven amb la desconstrucció del cos humà (*Dràcula*, *Jeckyll and Hyde*, *La Màscara* (1994) de Charles Russell, *Terminator II* (1991) de James Cameron, *Corpus Callosum* (2002) de Michael Snow. També podem recordar les fotografies de Cindy Sherman o les accions de Günther Brus, un dels fundadors del Wiener Aktionismus, que practicava l'automutilació en performances públiques cap als 60; un altre exemple és Stelarc que va estar tres dies amb els llavis i les parpelles cosides; un tercer exemple és el del brasiler Eduardo Kac que va ciborgitzar el seu cos implementant un microxip al seus peus el 1997. Sempre ha existit aquesta tendència a la manipulació del cos, que va des de la roba als tatuatges, passant pels pentinats i tot tipus de *piercings*, com a mitjà de reinventar-se, tot i que ens hem de preguntar fins a quin punt aquesta reinvençió és el resultat de la construcció de nous comportaments socials. Ara amb el ciberespai les versions s'han fusionat en una aproximació híbrida del cos.

L'australià Stelarc³⁸⁹ defensa la provocadora idea que el cos és obsolet, i que l'evolució lenta del cos biològic s'accelerará de manera significativa amb la hibridació dels que és orgànic amb el que és sintètic. Aquesta evolució és fruit de la desaparició progressiva de les fronteres entre el que és humà i el que no ho és. Per a Stelarc "l'ésser humà coneix ara experiències de cos connectat a un sistema. El que m'interessa és descobrir com es poden desenvolupar les performances de base del

³⁸⁹ Pàgina principal de Stelarc, <http://www.stelarc.va.com.au/>

cos. Vet aquí el que em sembla crucial"³⁹⁰ Stelarc ha començat a integrar les noves tecnologies en la seva producció amb l'adjunció d'una pròtesi robotitzada, un mà enganxada al braç les articulacions de la qual són accionades pels músculs del cos. A *Third Hand*³⁹¹ (1976-81) s'hi veu el prolongament del cos humà comandat per sensors connectats al sistema neuromuscular. Amb el *Movatar*³⁹², Stelarc podrà animar un avatar amb sensors ubicats al cos de l'artista, accionats amb la mà artificial. Proposa invertir el corrent que va del cos a la màquina, amb la finalitat d'estimular el sistema neuromuscular. D'aquesta manera, un ésser virtual, dotat d'intel·ligència artificial, podrà servir-se d'un cos humà per actualitzar-se. Aquesta idea d'un pont estès entre el real i el virtual es concreta en altres projectes com ara *Ping Body*³⁹³ (1996). Stelarc considera que l'ésser humà ha d'ajudar-se de la tecnologia per a superar les deficiències d'un cos obsolet. La mecanització de les funcions musculars i les pròtesis en diferents parts del cos semblen ser la resposta a la vulnerabilitat dels nostres cossos i a la sobredosi d'informació que ens envolta. A *Ping-body*, Stelarc fa servir la pròpia connectivitat de la xarxa per a manipular el seu cos. Concretament, fa servir el *pinging* com un mecanisme de control (*ping* és una paraula utilitzada en els submarins per a descriure el so generat per un equip sónar; aquests equips creen sons com "*ping*": la distància a un altre objecte es mesura pel temps de retorn d'aquest so. Dins del context de les xarxes informàtiques, *pinging* és utilitzat per a determinar una connexió, així com la seva qualitat. Els valors *ping* varien segons la distància i el tràfic existent en aquest moment a la xarxa). Un simulador muscular múltiple tradueix les dades generades per un pingant aleatori d'uns 30 dominis en petites descàrregues elèctriques que activen els músculs de Stelarc. Els moviments del seu cos no són originats pel seu propi sistema nerviós, sinó per un sistema extern. D'aquesta manera, l'activitat a la xarxa s'utilitza per a posar un cos en moviment. S'inverteixen els papers: ara és la pròpia xarxa i no l'usuari la que determina el moviment d'un cos, apoderant-se del sistema nerviós de Stelarc i transformant-lo en una màquina. Amb el mateix sistema d'estimulació electrònic connectat a la pell, el cos és ara animat pel flux de les dades que circulen per Internet, animació que, mitjançant un complex dispositiu, genera i carrega imatges visibles sobre el web. Però va encara més lluny amb les performances titulades *ParaSite*³⁹⁴ (1997). Ja no són senyals abstractes, sinó imatges que provenen d'Internet les que produeixen moviments involuntaris. Les imatges

³⁹⁰ Stelarc (1995), "Design et adaptation du corps dans l'univers cybernétique", entrevista amb Jean Roy i Louise Possant, a T. 2 de Louise Possant (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*. Sainte-Foy. Presse de l'Université du Québec, pàg. 385

³⁹¹ Stelarc: *Third Hand*, <http://www.stelarc.va.com.au/third/third.html>, <http://www.medienkunstnetz.de/works/third-hand/> i http://www.msstate.edu/Fineart_Online/Gallery/Stelarc/st-2.gif

³⁹² Stelarc: *Movatar*, <http://www.stelarc.va.com.au/movatar/>

³⁹³ Stelarc: *Ping Body*, <http://www.stelarc.va.com.au/pingbody/> i <http://architettura.supereva.it/stelarc/>

³⁹⁴ Stelarc: *Parasite*, <http://www.stelarc.va.com.au/parasite/> i <http://www.evl.uic.edu/anstey/AECevents/images.html>

d'aquests moviments són transferides a una seu web, imatges que, al seu torn, serviran per a generar altres moviments en un bucle sense fi. Alimentant-se mútuament, el ciberespai i el cos humà es retroben aquí en una dependència parasitària de reciprocitat.

Stelarc³⁹⁵ descriu el seu treball com un intent de redefinir el que és humà re-dissenyant el cos. El tercer braç, "*Involuntary body: third hand*"³⁹⁶ que fa servir en les darreres performances n'és un exemple. Portant el cos a límits extrems, els treballs de Stelarc creen una alternativa estètica per a la interfície humà-màquina. A destacar la seva interfície *Stimbod*³⁹⁷ (1995), ja que fins ara sempre havia treballat amb la tecnologia per tal d'ampliar el seu cos i en les performances l'havia acoblat al cos, com a *The third Hand*³⁹⁸, o insertada, com a *Stomach Sculpture*³⁹⁹. Amb la interfície *Stimbod*, el cos esdevé "un cos amfitrió per a la projecció i l'actuació d'agents remots". La idea d'aquesta interfície es centra en la connectivitat i en la pròpia interfície. *Stimbod* consisteix en un sistema d'estímul de músculs mitjançant una pantalla tàctil.

El que Stelarc escenifica amb les seves performances i els seus empelts és el fet que el cos pot ser en part controlat, per no dir envaït per una força exterior, en detriment d'una expressivitat tradicionalment alimentada per la subjectivitat. Tot plegat hauria de conduir a una més gran eficàcia creadora i plàstica. El cos, aleshores, pot ser reformat i informat per altres fonts, vinculant directament el seu sistema nerviós al de les xarxes informàtiques. Per una banda, el cos esdevé literalment una pròtesi l'hoste del qual seria la intel·ligència col·lectiva del ciberespai i, per una altra, és un agent actiu en l'univers immaterial de la comunicació digital. La idea principal de Stelarc és la

³⁹⁵ Stelarc a l'Artcyclopedia, <http://www.artcyclopedia.com/artists/stelarc.html>. Principals recursos sobre Stelarc al Web: <http://www.stelarc.va.com.au/>

<http://www.stelarc.va.com.au/biog/biog.html>

<http://www.stelarc.va.com.au/photos/index.html>

<http://www.stelarc.va.com.au/biog/events.html>

<http://www.uiah.fi/~btennoe/mc/sites/stelarc.html>

<http://www.artopos.org/main-en.html?artists/stelarc/links-en.html&3>

<http://www-art.cfa.cmu.edu/stelarc/>

<http://www.univr.it/lettere/cyborg/stelarc.htm>

http://www.msstate.edu/Fineart_Online/Gallery/Stelarc/stelarc.html

http://www.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html

<http://www.v2.nl/DEAF/96/nodes/Stelarc/>

<http://www.bmeworld.com/flesh/suspensions/public/stelarc/Stelarc.html>

<http://www.fiu.edu/~mizrachs/stelarc.html>

<http://crossings.tcd.ie/issues/1.2/Stelarc/>

<http://www.kapelica.org/stelarc/>

<http://www.levity.com/markdery/ESCAPE/VELOCITY/author/stelarc.html>

<http://www.cyberstage.org/archive/cstage12/stelrc.htm>

http://www.235media.com/media_art/install/bio_Stelarc.html

<http://www.abc.net.au/arts/lroom/sensorium/stelarc.htm>

http://a-r-c.gold.ac.uk/reftexts/inter_melanitis.html

³⁹⁶ Stelarc articles, <http://www.stelarc.va.com.au/articles/>

³⁹⁷ *Stimbod*, <http://www.stelarc.va.com.au/stimbod/stimbod.html>

³⁹⁸ Stelarc: *Third Hand*, a Medien.denken, [http://mediendenken.ediththispage.com/discuss/msgReader\\$780?mode=day](http://mediendenken.ediththispage.com/discuss/msgReader$780?mode=day)

³⁹⁹ Stelarc: *Stomach sculpture*, <http://www.stelarc.va.com.au/stomach/stomach.html>

reapropiació del nostre cos, és a dir, estendre la nostra consciència i deixar d'actuar com si el nostre cos estiguessin absents: "Hem de conservar el cos humà en la seva forma actual amb les seves funcions actuals? (...) hauríem de tornar a afaiçonar el cos humà mitjançant una interfície humà-màquina? Jo em pregunto si és encara útil conservar el cos tal com és" . El tema és, doncs, què esdevindrem en un món en el que el cos és habitat per les tecnologies i en el que el pensament artificial s'humanitza.⁴⁰⁰

Amb *Life with Father*⁴⁰¹, (1994) Joseph Squier ens porta a entrar en una narració autobiogràfica l'eix de la qual és la relació amb el seu pare, més en concret amb el seu cos. Tots els episodis relatats, des de la infantesa fins a la mort, expliquen records on hi figuren la presència corporal de la figura paterna. L'obra testimonia una història feta de moments difícils, d'afecte inexpressat, de violència i de pèrdua. El tractament de l'obra s'ajusta sempre a la forta tensió emotiva creada per la narració; en efecte, el text escrit en un llenguatge simple i directe, fa pensar en una confessió, feta a les més gran intimitat, i interpel·la l'internauta d'una manera immediata. Les imatges, lentes de carregar, accentuen l'estat expectant, barreja de por i revolta. L'alteració d'aquestes imatges intensifica el drama, fent al·lusió als esdeveniments passats que revesteixen un altra forma amb el temps. Cada episodi, una pàgina d'història que l'usuari tanca per accedir a l'altra, s'acaba en un moment de suspensió torbador. L'obra ens ofereix una mirada trasbalsadora sobre l'univers simbòlic dels homes en relació amb els seus cossos.

*Body Without Organs*⁴⁰² (1996) és una al·legoria del cos col·lectiu a Internet; Floating Point Unit⁴⁰³ proposa crear un nou cos virtual més adaptable a la dimensió de l'univers metafòric. Aquest projecte invita a participants de tot el món a connectar les seves càmeres a la xarxa i filmar alguna part del seu cos o el d'una altra persona. L'obra es construeix quan, a manera de "cadàver exquisit" surrealista, les finestres amb les extremitats que pertanyen a personatges diferents formen un cos híbrid i mutant, fragmentat. Es tracta d'un projecte que analitza el poder creador, la simulació de la realitat, la interrelació autor/interactor, la identitat i el tractament del cos.

⁴⁰⁰ Richard Barbeau: "La plasticité du corps humain informatisé: rencontre entre le biologique et la technique". *Archée*, Març 2000 <http://archee.qc.ca/ar.php4?page=imp&no=107&menu=imp>

⁴⁰¹ Seu de The place. Enllaç a *Life with Father*, <http://theplace.walkerart.org/place.html>

⁴⁰² Floating Point Unit: *Body Without Organs*, <http://www.plexus.org/fpu/audience3a.html>

⁴⁰³ Inicialment, el terme Floating Point Unit (FPU) fa referència a un microprocessador que manipula els números a través d'operacions matemàtiques d'una forma molt més ràpida que els microprocessadors utilitzats pels ordinadors bàsics i que és requerit per operacions que impliquin el processament d'imatges gràfiques o la seva visualització. Floating Point Unit és un grup de catorze artistes que utilitzen les tecnologies digitals per a les performances a distància i per a la seva difusió per Internet. S'autodefineixen com a constructors d'estructures arquitectòniques reals i virtuals, que combinen l'electrònica analògica i digital, les performances i el vídeo experimental.

Després d'una breu introducció al projecte en el qual se'ns invita a participar, la seva pàgina principal ens planteja unes pautes en quatre passos a seguir. Amb *Cuseeme* se'ns permet obrir la sessió i introduir vídeo. La pantalla que s'obre està plena de fotografies de cares, en blanc i negre, com si fossin les dels internautes; algunes no apareixen clares i sovint han estat modificades per desconstruir els trets globals de les cares. El pas 2 ens indica que hem d'observar una part del cos o d'algun participant i a la pantalla apareix l'escriptori d'un ordinador, amb una imatge fixa d'una noia observant i una de mòbil d'un cap i tors d'un noi que es mou. Amb el pas 3, es comencen a transferir les dades que recomposen el cos, a la manera d'un trencaclosques; a la part superior, els diversos fragments del cos estan en moviment i creen la composició d'un cos nu –si coincideixen algunes peces– amb òrgans masculins i femenins barrejats, creant, d'aquesta manera, un nou concepte del cos heterogeni compost de diversos orígens. El darrer pas ens porta a les dades per a realitzar aquestes connexions virtuals, però actualment no s'hi pot accedir perquè el projecte està considerat com a finalitzat.

També podem seguir investigant el projecte a partir de quatre noves opcions: *Audience, transplant*, on es despleguen diverses barres de menús simulant la introducció de les dades per part dels participants, que construirien el cos fragmentat que apareix a sota de la pàgina; *Organs of Speech*, que dóna accés a una frase d'Antonin Artaud, inspiradora del projecte: “*To have done with the judgement of God*”⁴⁰⁴ i a una entrevista surrealista amb l'escriptor mort, en la qual es defensa la reconstrucció del cos sense òrgans, perquè segons l'escriptor-autor, el cos humà és imperfecte per l'existència de Déu a les molècules i als òrgans. Extirpant aquests òrgans –i Déu amb ells– es pot reconstruir un nou cos que serà lliure de Déu i de la voluntat: un cos sense òrgans; *virtual laboratory* dóna accés a un text que afirma que els monuments són el darrer búnker ideològic i les manifestacions de formigó d'una fortalesa de la mentalitat. Aquest laboratori virtual fa de pantalla transparent d'aquesta fortalesa, d'aquí la forma d'un edifici sense parets i *Body Scan* que ens obre a un text que afirma que el cos electrònic és el cos perfecte, el cos sense òrgans que troba el seu propi espai en la pantalla. Però el cos electrònic, tot i que perfecte, té les malalties pròpies dels programes dels ordinadors i està, per tant, subjecte a la desconexió, fragmentació, virus, pèrdues de dades...

El tema del cos (representat, reinventat, connectat, alterat i transformat en espai navegable) és també el nucli del projecte *Bodies INCorporated*, un treball iniciat per

⁴⁰⁴ “Haver-ho fet amb la coneixença i judici de Déu”

Victoria Vesna el 1996, amb la col·laboració de Robert Nideffer, Nathaniel Freitas, Kenneth Fields i Jason Schleifer, que sorgeix de les respostes que va obtenir d'un formulari que va passar entre els assistents a una exposició⁴⁰⁵ on se'ls demanava quin tipus de cos els agradaria tenir. La gran acollida que va tenir el qüestionari, així com la posterior exigència dels assistents a poder veure aquests cossos, va fer que Vesna es plantegés la idea de crear una pàgina web, que pogués interactuar amb els usuaris, i que permetés la creació d'un cos virtual a la xarxa. El resultat va ser *Bodies INCorporated*. Es tracta, doncs, d'un treball en línia que estudia la necessitat que la gent té de posseir una representació corporal en el ciberespai. Segons l'autora, una de les coses que provoca la comunicació virtual és la pèrdua del cos físic en la xarxa i el fet que aquest esdevingui una entitat abstracta composta només de dades informatives. Aquestes dades informatives deshumanitzen la comunicació i produeixen la necessitat de crear uns cossos virtuals que representin la presència de les persones en la xarxa. Alhora, és també una anàlisi sobre el paper dels avatars a Internet i del paper de comunicació emocional que representen, atès que la comunicació mediada per ordinador ha suscitat la necessitat d'incorporar avatars en moltes comunitats (xats, MUD's –MultiUser Dungeon, masmorra multiusuari, o bé MultiUser Domain o MultiUser Dialogue– i la seva variant MOO –*MUD Object Oriented*), per tal que els interlocutors puguin representar-se sota algun aspecte visual.

A més, doncs, d'incorporar la idea de la necessitat d'un cos que ens representi en la xarxa, estudia la construcció de la identitat a la xarxa, ja que l'internauta, en escollir un cos, pot optar per un o altre gènere, una o altra forma del cos, així com els sentiments afectius que els participants tenen sobre el cos que han creat. Amb tot, com apunta Jennifer Gonzales⁴⁰⁶, els materials de construcció dels cossos són neutres i estandarditzats i, a través de la seva combinació, en resulten uns cossos homogenis, primis, ideals, que s'allunyen de la representació natural. Per una altra banda, tant les textures com els sons que Vesna introdueix com a components del cos estan concebuts per a permetre una més gran identificació dels usuaris amb el seu cos; però Jennifer Gonzales comenta que, en el fons, produeix una reproducció de les conductes estereotipades que existeixen en l'inconscient cultural de la societat occidental.

També aquest projecte interrelaciona la idea de creació del cos, en el sí d'una comunitat, amb les estratègies existents en el món corporatiu de l'empresa; per això,

⁴⁰⁵ L'exposició s'anomenava *Virtual Concrete* i representava imatges de persones amb les que els assistents hi podien interactuar amb el tacte, descobrint sons i canvis d'imatges.

⁴⁰⁶ Jennifer Gonzales: *Appended Subjects and Hybrid Incorporations: Bodies© INCorporated*, a http://telematic.walkerart.org/telereal/notime_gonzalez.html

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

Victòria Vesna⁴⁰⁷, de la Universitat de Califòrnia, a *Bodies INCorporated*⁴⁰⁸ invita l'usuari a construir el seu cos virtual, elegint tant les seves característiques físiques com temperamentals, amb l'objectiu d'investigar les problemàtiques vinculades a les comunitats *on line*. Està basat en un model d'empresa en la que l'ontologia de l'empresa es alhora criticada i reproduïda. Una comunitat global participa en la construcció d'un cos en tres dimensions amb parts venudes per Bodies INC a través d'un procés de compra d'accions. Com més l'internauta acumula accions, més peces pot comprar i més complex esdevé el cos. Victoria Vesna reflexiona sobre la creació i el comerç de cossos virtuals fets en sèrie, éssers sense infantesa que neixen i moren a la xarxa. El títol és un joc de paraules entre “corporació”, en el sentit empresarial, i “corporal”, relatiu a cos. S'invita als participants a construir un cos virtual amb la possibilitat d'elegir membres corporals de diverses dimensions, edats i sexes, així com colors i textures. Després, a aquest se li atribueixen una veu o so per a comunicar-se, un nom, data de naixement i instruccions de maneig. La seu està dividida en tres seccions: Llimb[®] INCorporated, on es donen informacions sobre els cossos inerts deixats en suspens, abandonats o negligits; Necropolis[®] INCorporated, on els propietaris poden elegir la manera de morir del seu cos, i Showplace!!![®] INCorporated, mercat de cossos obert a converses en temps real per mitjà d'Internet, on els membres participen en un fòrum i s'hi exhibeixen.

Aquest projecte planteja la política d'identitat i la impossibilitat de separar les identitats físiques i corporals. Així, l'afaiçonament del cos és igual a l'afaiçonament de la identitat. A la pàgina principal un cap de bronze porta un senyal de copyright al front, simbolitzant un tercer ulls que reflecteix la contradicció inherent als esforços per a controlar els fluxos d'informació. A la pantalla següent se'ns mostren el termes del

⁴⁰⁷ Pàgina principal de Victoria Vesna, <http://vv.arts.ucla.edu/>

⁴⁰⁸ Victoria Vesna: *Bodies INCorporated*, <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>

contracte (es tracta de clàusules extretes de la pàgina web de Disney una mica modificades) i per això s'adverteix a l'internauta que ho llegeixi atentament, ja que la navegació per aquesta seu web porta implícita l'acceptació dels termes del contracte. A la clàusula *Restrictions on use materials* se'ns indica que la seu web és propietat de Bodies INCorporated i que res del que s'hi mostra pot ser copiat o reproduït, a excepció d'una còpia per a ús personal i no comercial. A *Termination* se'ns indiquen les condicions de finalització del contracte, o bé per la destrucció, per part de l'usuari, dels cossos obtinguts i tota la documentació generada, o bé perquè s'ha infringit alguna de les clàusules del contracte. *Disclaimer* fa referència a les possibles reclamacions, i deixa clar que els cossos són donats i, per tant, no tenen cap tipus de garantia. Bodies INCorporated no es fa càrrec de les reclamacions sobre interrupcions, errors, defectes o possibles virus que continguin aquests cossos, ni tampoc dels costos de reparació. Finalment, a *Limitation of Liability*, s'eximeix de tota responsabilitat a Bodies INCorporated pels danys que poden causar l'ús dels materials. La no acceptació del conjunt del contracte ens retorna a la pàgina principal; la seva acceptació en duu a la pàgina on s'indiquen els programes necessaris per a visualitzar correctament el projecte.

A *Project description* se'ns explica que el projecte és una investigació de la dinàmica de grups i de psicologia social dins d'una estructura corporativa. Els seus objectius són assenyalar les contradiccions que es troben en la cultura corporativa, especialment en la del món de l'art i de la tecnologia, reivindicar la legitimitat de les institucions culturals com a lloc on exhibir l'art, analitzar els diversos rangs de respostes emocionals per part dels usuaris en relació amb el seu cos virtual i estudiar la idea dels avatars en contraposició a l'anàlisi habitual del cos real i la identitat.

També el cos és el protagonista de l'obra d'Antoni Abad, *Sisif*⁴⁰⁹ (1996), on se'ns mostra, a la meitat esquerra de la pantalla, un home que estira una corda incansablement, i la mateixa imatge en sentit contrari a la meitat dreta. Si la primera està a Barcelona, la segona a Nova Zelanda. A la pàgina principal, sobre un fons de color gris, hi destaquen dos botons, en un dels quals hi posa Europa i en l'altre Oceania. Si fem clic damunt del primer, s'obre una nova finestra amb un home nu que estira una corda; si fem clic damunt l'altre botó, apareix un home completament idèntic a l'anterior, estirant la corda per l'altre cantó. Una curiosa reflexió sobre la vida, representada en l'esforç fet pel mateix home que tira d'ambdós extrems d'una corda, un ubicat a Barcelona i l'altre a les antípodes (la línia que talla i desdobra la imatge

⁴⁰⁹ Antoni Abad: *Sisif*, <http://www.iaa.upf.es/~abad/sisif/> i també <http://www.hangar.org/sisif/>

vindria a coincidir amb el diàmetre de la terra), una autèntica metàfora també del que la xarxa representa respecte el poder de la comunicació. El projecte, amb un títol referit al mite de Sisif, metàfora de l'individu que recomença la seva acció, al·ludeix a la recerca infinita d'informació per Internet, que ens mena d'un lloc a un altre, fins l'obsessió, o bé a la comunicació entre individus que estan a una banda i a l'altra del planeta.⁴¹⁰

La pràctica de Petko Dourmana en el camp del vídeo i de la performance explora sovint les possibilitats de transformacions del seu propi cos. *Metabolizer*⁴¹¹ (1997-98) és una lliçó d'anatomia pseudoquímica molt particular. Diverses deformacions i mutacions es produeixen davant dels nostres ulls mentre que nosaltres elegim proteïnes, narcòtics, analgèsics, hormones, esteroides anabolitzants i vitamines, fent clic damunt d'aquests ítems, alterant així la forma del cos. És significatiu que sigui l'artista qui aparegui nu, al mig de la pantalla com un objecte passiu que és possible manipular i "engendrar" així una criatura mutant amb l'ajut d'una paleta de productes químics. En alguns casos, el cos es barreja amb un fons negre i desapareix, en altres s'obren possibilitats de metamorfosis infinites i el cos pot ser alterat sense fi. Alliberat del centre, el cos s'estén i es fa infinitament gran fins assolir enormes proporcions. Hiperbòliques, les parts del cos esdevenen grans estructures abstractes. La nostra intervenció en aquest espai és un recorregut que va del món físic al món metafísic i que palesa les experimentacions de Dourmana amb la noció de shamanisme virtual. El desplegament de l'obra té l'aspecte d'una iniciació en les dimensions còsmiques de la vida humana. Fins a cert punt, *Metabolizer* actua com un simbolitzador que ressenya diferents aproximacions de treballar amb el cos nu a través de la història de l'art.

Diversos projectes aborden temes referents a la constant intrusió en el món artificial de l'ordinador, per mitjà d'una mà virtual o d'un cursor que fa d'una tercera mà, i també relacionats amb la telepresència, la telerobòtica o la creació de cossos virtuals. "En la pràctica del llenguatge accional i performàtic com a expressió artística, el cos és utilitzat com a arma i com a mitjà; és empleat com a mirall, com a punt d'intersecció entre art i vida, com a discurs".⁴¹² A la xarxa, el cos simbolitza les diverses interseccions entre el món virtual i el real, és representat, reinventat, connectat i fins i tot alterat físicament i virtualment. Esdevé arquitectura, un espai navegable.

⁴¹⁰ Roc Parés: *Dues referències i algunes paraules meves al voltant de Sisif*, a <http://www.iaa.upf.es/~abad/sisif/Roc.htm>

⁴¹¹ Petko Dourmana: *Metabolizer*, <http://www.dourmana.com/metabolizer/>

⁴¹² Claudia Gianetti, "Metaformance – Proceso troposomático en la performance multimedia", a Claudia Gianetti (ed) (1995), *Media Culture*. Barcelona. L'Angelot, pàg. 47

A *Bodyscan* (1997), Eva Wohlgemuth⁴¹³, en col·laboració amb Chrono Popp, va digitalitzar el seu cos en directe i en tres dimensions, per tal d'obtenir un doble virtual susceptible de ser habitat i explorat, que els internautes poden conèixer per dins i per fora en forma d'espai navegable de realitat virtual en seqüència d'esquemes a dos bits, en vídeo... en diversos formats de pesos i qualitats. L'autora va ser escanejada i digitalitzada totalment en l'exhibició realitzada el 1997 a *Cyberware*, Monterrey, i el codi resultant ens és donat a través de diversos formats, i un d'aquests formats és aquest projecte, on l'artista reflexiona sobre la individualitat, la identitat i el clonatge.

Treballa, doncs, a partir d'un material obtingut digitalment i el tracta com un "jo extret d'ella mateixa"; aquest nou cos, atès que no té cap identificació amb ella, ha de ser dotat d'identitat i d'informació d'autoidentitat

També inclou un pla general del seu cos nu que es presenta com un maniquí, en una plataforma sensible a les ordres de l'usuari, que el pot fer girar i examinar-lo des de diferents perspectives, així com trobar alguns punts actius que porten a una altra part del projecte que s'anomena *In/Out Personal Information*⁴¹⁴. Aquí, mentre la part seleccionada es mostra a un costat, en l'altra una sèrie de dades com mesures, nombres d'identificació, telèfon i passaport de l'artista consumeixen l'acte de publicar i ofrenar la seva intimitat al públic.

El projecte *Bodyscan* s'inicia amb la imatge d'un cos en tres dimensions sobre fons negre. La imatge frontal de l'autora en tres dimensions té, a dreta i esquerra, una fletxa que permet donar al cos una volta de 360 graus. A mesura que el cos gira, apareixen un seguit de punts que són els accessos a través dels quals l'autora construirà la identitat del nou cos: el peu, l'espatlla, l'orella i l'esquena. Si entrem pel peu (*Places i have been*) escoltarem la veu de l'autora que relata els llocs on ha estat, que apareixen escrits a la zona de la dreta, tant on ha estat com la freqüència amb la que hi ha estat. Ens indica que les més visitades són les zones d'Àustria –lloc de residència de l'autora– i les europees per aproximació. Si entrem per l'espatlla (*Things i like*) escoltarem la veu de l'autora recitant les coses que li agraden, que també apareixen escrites (la visita a un centre comercial, l'autopista sud de San Francisco, els objectes transparents, el pit d'ànec a la taronja, el vol 805, l'helicòpter, les idees salvatges i les fantasies, el taronja i el groc, l'aigua, el desert i la sorra, els mapes, córrer pels carrers, els castanyers, les ombres, el silenci, el seu cendrer...). Si entrem

⁴¹³ Eva Wohlgemuth: *Bodyscan*, [http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$236](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$236), a ZKM Online; veure també <http://www.t0.or.at/~amazon/index.html>

⁴¹⁴ Projecte *Bodyscan*, *In/Out Personal Information*, http://thing.at/bodyscan/personal_1_0/index.htm

per l'orella (*My numeric data*) la veu va indicant els dígits que la identifiquen socialment, com ara el número de la seguretat social, del passaport, de la targeta de crèdit, del compte corrent bancari, del carnet de conduir, les dades del seu cos, el número de telèfon, les seves contrasenyes... Si entrem per l'esquena (*How i spend the day*), la veu ens va indicant les coses que fa durant un dia qualsevol. S'aixeca a les nou, segueix una estona al llit pensant com es troba, imaginant coses i pensant sobre el treball; va al lavabo i es renta les dents, es dutxa i es maquilla; busca les seves ulleres i se les posa; pensa en quina roba li farà augmentar l'humor; dona de menjar al gat; prepara te; obre l'ordinador per a llegir els e-mails; agafa unes galetes o pa amb formatge i s'ho enduu al lloc de treball; fa la feina retribuïda que és fer pàgines web; menja molts xiclets; de tant en tant s'aixeca per mirar per la finestra o jugar amb el gat. Se'n va a dormir a les dues...

Es tracta doncs d'un projecte que parla, alhora, de la pèrdua de la identitat que sent l'autora en ser digitalitzada i de la reconstrucció de la identitat a través de la publicació de com és, què fa, per on es mou i què li agrada. Tal com diu Eva Wohlgermuth "el meu objectiu és la investigació psicològica de les influències externes i internes que caracteritzen l'ésser tal com és. A través de la transferència del meu cos en múltiples formats digitals puc tenir una imatge abstracta de mi mateixa (...) I puc sortir de mi mateixa (...) He de trobar noves definicions d'identitat, trobar noves històries". Ens mostra, doncs, com aquest nou cos, malgrat ser el d'ella, passa a tenir existència pròpia, a ser diferent del que ella és, i per tal de poder apropiarse'l, l'ha de definir de nou, li ha de donar nova informació. Es tracta, doncs, d'una reflexió sobre el cibercos i la seva relació amb el cos "real". Quan a un cos se'l representa com una sèrie de dades modificables, s'experimenta la inevitable temptació de manipular la pròpia aparença, de perfeccionar-la, jugar amb ella i apropar-la a un possible "jo ideal" que s'acosti als models estàndards imposats per la publicitat i les convencions socials.

*Scars*⁴¹⁵ (1998) d'Anne Baker, Dr. Will Clayton i Julian Baker, ens ofereix un conjunt de cicatrius, classificades per tipus i imatges del cos cartografiat. Pretén que l'interactor aporti el seu testimoni, amb una narració i imatge, de la seva pròpia cicatriu, amb l'objectiu de reunir cent històries de cicatrius per a formar una mateixa crònica del cos. Textos mèdics sobre els diferents tipus de cicatrius, imatges d'instrumental quirúrgic... aporten la base científica, la imatge de la ciència. Les imatges de les cicatrius i les informacions associades desvetllen les emocions vinculades a l'experiència del sofriment. Però, també hi ha apartats tractats amb humor: la paleta de les cicatrius,

⁴¹⁵ Anne Baker: *Scars*, <http://www.flatearth.co.uk/scars/>

l'esquematzació del cos, els sons de les cicatrius, donen un to desconcertant i absurd al projecte. *Scars* al·ludeix als progressos recents de la genètica i la biotecnologia que han fet del cos un objecte manipulat, transformat, reconstruït en cas de necessitat.

*Autoicon*⁴¹⁶ (1998) és un projecte torbador, que ens diu alguna cosa sobre el paper del cos (i les dades i informació que n'extraiem) en la percepció de la identitat individual. Es tracta de la continuació d'un treball iniciat per Donald Rodney, un artista que va morir el 1998 víctima d'una malaltia degenerativa. Rodney va transferir tota la informació mèdica sobre el seu cos a la xarxa i va voler que el projecte tingués continuïtat després de la seva mort⁴¹⁷. Els seus amics completaren *Autoicon* que incorpora el corpus de dades mèdiques a un sistema expert que permet seguir creant obres d'art. Com a procés artístic *Autoicon* pot interpretar-se com una mena de transmutació: d'una persona en un avatar i després en un agent virtual.

El 1997 Douglas Davis, pioner del vídeo art, que havia iniciat *The World's First Collaborative Sentence*⁴¹⁸ el 1994, proposa el projecte *Metabody*⁴¹⁹, *the World's First Collaborative Visions of the Beautiful*⁴²⁰, un conjunt d'imatges (unes dos mil abans del març del 2003) que poden incrementar els usuaris d'arreu. En el seu assaig introductori *Bodybodybody. High Art, Photography, and Media in the Age of Digital Corporeality*⁴²¹, Davis situa en seu projecte en el context del debat sobre el cos i la tecnologia. Malgrat totes les referències al cos cyborgià o virtual i malgrat la invitació "a crear els cossos de les nostres 'ànimes' teòriques, el projecte es presenta com una galeria de fotografies bastant tradicional que lloa el cos genuí més que el cos refet, reconstruït, virtual. Se suposa que el projecte ha de ser una rebel·lió contra el monopoli de representació visual que detén la censura i el comerç. Se suposa que és un plebiscit per a definir la bellesa de la diversitat, que és una demostració que la bellesa té moltes formes, colors i textures. Però la majoria són convencionals, fins i tot obscenes i sovint intrigants. Només unes quantes contribucions, com el n° 11, presenten una idea diferent, un cos cyborg. Des d'aquesta perspectiva, *Metabody* no és pròpiament un projecte dedicat al cos virtual, sinó a la supervivència del cos genuí en el món virtual. En lloc d'experimentar amb un cos virtual, els usuaris prefereixen carregar –i així oferir-se copiant i descarregant– imatges del seu propi cos. És una

⁴¹⁶ Donald Rodney: *Autoicon*, <http://www.iniva.org/autoicon/>

⁴¹⁷ Mike Phillips and Geoff Cox: *Donald Rodney - Autoicon. The Death of an Artist*, <http://x.i-dat.org/~mp/pdf/Rodney.pdf>
http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/reviews/june%202002/ev_RODNEY_leggett.html
<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-bold-0006/msg00019.html>

⁴¹⁸ World's First Collaborative Sentence, <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>

⁴¹⁹ *Metabody*, <http://www.ps1.org/body/index.html>

⁴²⁰ *Metabody: the world's first collaborative visions of the beautiful*, <http://csw.art.pl/metabody/body.html>

⁴²¹ Douglas Davis: *Bodybodybody*, <http://www.ps1.org/body/Text/index.html>

colonització visual del ciberespai per imatges del món real. En conjunt, *Metabody* representa moltes seues web que carreguen el cos real en el ciberespai.

Alguns fan servir monitors de webcam per a mostrar el seu cos amb una intensitat que no permeten altres mitjans (és particularment curiós el fet de posar el webcam al dormitori, ja que l'audiència pot observar el cos en situacions de les que la persona no en té sovint consciència). L'exhibicionisme a través del webcam pot ser utilitzat per a qüestionar intencionadament les percepcions comunes dels cossos (de dones) o per a utilitzar aquestes percepcions i l'usual comportament de desig per raons econòmiques⁴²². El nou mitjà i les tecnologies que l'envolten són utilitzades, en primer lloc, per a mostrar el cos sexualitzat. Internet és un mitjà que literalment ataca els usuaris amb cossos indesitjats, despullats. En la majoria de casos aquesta exhibició del cos no afegeix aspectes nous al discurs actual sobre el cos, potser amb l'excepció de l'ambivalent panoptisme de les webcams. Més interessants són les aportacions artístiques d'Alexei Shulgin i de Nell Tenhaaf.

La ironia d'Alexei Shulgin es posa de manifest en el projecte *Fuckfuckme*⁴²³ (1999) que consisteix en la seua web d'una empresa (FUFME, Inc.) que ofereix el perifèric *FuckU-FuckMe(tm)* per a Windows 95, Windows 98 i Windows NT. La solució més completa per al sexe a distància tant a Internet com a les intranets d'empresa. El web compta amb l'índex típic d'una seua comercial; l'empresa i alguns dels enllaços de pàgina de la seva seua responen a la crida dels cercadors; no així el nom del producte.⁴²⁴

*Fuckfuckme*⁴²⁵ (1999) ens fa pensar en la broma crítica vehiculada per explicacions formalment serioses sobre invents fantàstics (recurs literari ben antic), mentre que el tractament gràfic i textual (tipografia, compaginació, il·lustracions, tipologia textual) recorda el dels prospectes de tampons o de preservatius. Els textos ressegueixen totes les obsessions dels països capitalistes: la propietat, la seguretat, la higiene, els drets dels consumidors. També el respecte a les minories... dintre d'un ordre, com es veu a la pàgina de les FAQ's. L'obra, amb uns recursos ben senzills, qüestiona alguns dels leitmotius del Net.Art: la simbiosi humà-màquina, la interactivitat, fins i tot la mateixa comunicació interhumana mitjançant dispositius electrònics. En una entrevista

⁴²² Veure l'exemple de Carlota, estudiat per Donald Zinder: "Webcam Woman: Life on Your Screen", a David Gauntlett (ed.) (2000), *web.studies. Rewiring Media Studies for the Digital Age*. Londres. Arnold, pàgs. 68-73. Veure en línia <http://www.anacam.com/anaframesn.html>, i també <http://www.visi.com/%7Exanax/archive/archive.html>

⁴²³ Alexei Shulgin: *Fuckfuckme*, <http://www.fu-fme.com/>

⁴²⁴ En realitat, *Fuckfuckme* és un "member" d'un servidor dedicat a hostatjar grups d'interessos entre el punk i la pornografia... <http://www.bandhunt.com/member.php/fuckfuckme/>

⁴²⁵ *Fuckfuckme*, <http://www.fu-fme.com/>

cap a l'octubre del 2000,⁴²⁶ Shulgin afirma que l'era inicial [d'Internet], quan els artistes experimentaven amb un nou mitjà, s'ha acabat. La gent el fa servir ara per a moltes coses, gràcies als artistes que, en aquella era inicial, van recercar noves maneres d'emprar aquest mitjà. Atribueix a la institucionalització del Net.Art que la seva pràctica es vegi limitada i obligada a alimentar certs requisits de sistema. Tanmateix, *Fuckfuckme* va més enllà del aspectes, per altra banda punyents, de la institucionalització i la comercialització del Net.Art, perquè incideix també en les alegries, desenvolupacionistes i en darrer terme autoritàries, associades a la progressiva (i autocomplaent?) hipertecnificació de molts netartistes.

*Neonudism*⁴²⁷ (1997) de Nell Tenhaaf, juga d'entrada amb la curiositat o el neguit que l'internauta podrà sentir davant d'aquesta obra que ofereix un conjunt de vídeos curts els títols dels quals deixen imaginar escenes sexuals. De mica en mica, el *voyeurisme* es transforma en enquesta sobre els comportaments sexuals a distància que els CU-SEEMe permeten sobre la xarxa. Imatges borroses d'una dona que teoritza sobre aquests comportaments amb l'ajut de textos de Nietzsche, Bataille i Irigaray reemplacen les de cossos immersos en pràctiques sexuals. Aquests textos recitats provoquen un cert neguit i, ahora, curiositat. Aquesta presentació actua com a substitut de l'escena sexual, i fa sentir la voluntat de distanciament, de substitució, i d'unió amb la màquina, que transforma el desig d'intimitat en una altra cosa, en una mirada sobre un mateix, que pren la forma d'una personificació en la representació.

El web *Devolution*⁴²⁸ de Ian Haig, creat l'any 1998, ens exposa de manera crua i directa una visió molt particular del món d'Internet. Accedint a aquesta adreça ens submergim en una allau de missatges, de camins, preguntes, personatges, grafismes i d'opcions molt diverses. Acull, en la pròpia definició de l'autor tot allò que és estúpid, lleig i idiota a la xarxa i presenta una nova classe de malalt social, un tipus de fanàtic tecnològic descontrolat que es mou en el món de la xarxa. Un panorama que ens situa lluny de les meravelles que havia d'aportar la revolució digital. El projecte de Ian Haig utilitza el culte de la Porta del Cel (i les seves idees transformadores), la cultura d'Internet Nerd, la retòrica digital i altres divagacions diverses que s'apleguen en els mitjans de comunicació digitals, llocs d'experimentació humana i el que ell anomena "transhumanisme". *Devolution* insisteix en el "monstre tecnològic" i la idea que la tecnologia sempre ha produït coses grotesques, que es distorsionen i deformen tal i

⁴²⁶ Fran Ilich: "irl con alexei 5hulgin en el fwy 5". Dins *sputnik cultura digital* #14, octubre 2000, en línia a <http://www.calarts.edu/~ntntnt/nts/site/html/5hulgin.html>

⁴²⁷ *Neonudism*, <http://www.yorku.ca/tenhaaf/neonudism.html>

⁴²⁸ Ian Haig: *Devolution*, <http://media-arts.rmit.edu.au/NewHuman/ok.html>

com ho feien el monstre de Frankenstein. En definitiva, descriu la cultura digital com una cosa intencionadament lletja, carnavalesca, grotesca i feridora de la sensibilitat. Vet aquí una crítica des de dins. Per a algun crític la força de la '*Devolution*' de Haig rau en la seva invitació, insistència fins i tot, per situar-se en el contrapunt de móns marginals⁴²⁹ i se'ns exigeix que oblidem la idea que la xarxa pugui ser una zona autònoma, lliure del virus de la cultura escombraria, del darwinisme digital, dels evangelistes excèntrics. Haig estableix una dialèctica entre les tecnologies en línia i els mitjans antics i amb habilitat la planteja a la xarxa.

A *Devolution* hi trobem elements propis del còmic barat de consum massiu, experiments diversos amb la banalitat, però també especulacions sobre la humanitat del futur, que Haig prefereix anomenar "transhumans". Els presenta com éssers monstruosos, mutants fruit d'una evolució. Trobem Cyborgs o posthumans que es mouen en móns fantàstics digitals. El web ens mostra, sempre, un fons vermell, sobre el qual hi apareixen infinitat d'opcions per navegar, combinades amb imatges que competeixen entre elles per veure quina és més 'kitch'. Mentre ens deixem portar per aquesta navegació, alguns moviments estan acompanyats per sons electrònics, a manera de banda sonora i de contrapunt sovint massa reiteratiu, però ja se sap que tampoc és habitual trobar-hi simfonies a la xarxa. Cada nova pantalla ens planteja moltes possibilitats, però tard o d'hora passarem per algun lloc que ja coneixem. Aquesta bogeria electrònica, per cert, va rebre ajuts del nou Fons d'Arts de Mitjans de Comunicació del Consell d' Austràlia i de la Comissió de Cinema Australià.

Devolution ens presenta una determinada visió de la xarxa⁴³⁰: "El web '*Devolution*' és el més ambiciós atac directe als defectes culturals". El treball revela de quina manera la xarxa ha atret "tota mena d'introvertits hermètics. I cultes. El web s'ha convertit en una vertadera plataforma de reclutament per a tota classe de 'kooks' i 'ranters'". I, Darren Tofts, ara fixant-se en la materialització de *Devolution*, adverteix que l'habilitat de Ian Haig ha permès fer ús d'"un joc de paraules visual brillant dipositat en un carretó de la compra".

En una entrevista⁴³¹, Haig, preguntat sobre què l'havia inspirat per crear-la va respondre: "Més que res, per un desig de fer alguna cosa en l'art digital que tractés

⁴²⁹ Rossiter, Ned. "Ian Haig. Web Devolution". *Working the screen*. Octubre-novembre del 2001 <http://www.realttimearts.net/wts2001/wtsindex.html>

⁴³⁰ Tofts, Darren. "K-Rad Man: the reanimation on Ian Haig". *MESH. Experimenta's media arts journal*. 2001. http://www.experimenta.org/mesh/mesh_2000/print_tofts.htm

⁴³¹ Jean Poole: *Web Devolution*, <http://www.octapod.org.au/s/webdevo.html>
- Què el fascina de "les relacions perverses del cos humà i la tecnologia"?

temes tecnològics en un camí genuïnament pervers, mut, estúpid i lleig. Per aprofundir seriosament en la tecnologia i l'home i la perversió. A la xarxa s'hi pot trobar molta informació sobre sacrificis humans, Satan i experimentació humana, i aquesta idea de la tecnologia que ens porta al nivell suprem de l'ésser humà. La idea, de fet, venia d'una pel·lícula sorprenent, anomenada *Wiseblood*, de John Huston, que explica aquesta figura d'evangelistes de conte tràgic. Així, proposava la idea d'explorar l'evangelisme digital, la cultura de 'nerd' i devolució..."

Algunes obres tradueixen una visió mal-leable o plàstica del cos humà. A *Here we can hear*⁴³² (1999) del canadenc Éric Raymond (presentada a la seu web *Des souris et des oeuvres*⁴³³, una exposició virtual del Departament d'Arts Plàstiques de la Universitat del Quebec a Montreal) hi trobem en un espai fosc, indefinit i oníric, una col·lecció d'objectes alhora familiars i estranys. Familiars perquè evocuen mobles de fusta, estranys pel seu aspecte antropomòrfic, com si es tractés de pròtesis funcionals, d'òrgans vius, que discutissin entre ells abans de ser manipulats, com les peces d'un trencaclosques. La seva iconografia, tot recordant Dalí, evoca amb una estètica de la vida artificial, un món ple d'objectes biònics que es va reconfigurant.

Com explica el propi Raymond, *Here we can hear* és un projecte que vol proposar un espai poètic que expressi l'ambigüitat dels nous espais públics creats per les xarxes. Es tracta, doncs, d'una col·lecció d'objectes reagrupats en períodes d'aproximadament un any. En aquest moment, la col·lecció comprèn quatre objectes presentats en una estranya familiaritat. Sense que els puguem reconèixer, suggereixen peces de mobiliari o elements antropomòrfics de fusta envernissada, que evocuen més que descriuen. I és en aquest sentit que la seva substància és dissolta.

- Veig el meu treball com una reacció a la cultura digital, aquesta mena d'utopia 'enviada'. Estic poc interessat en les novetats de tota aquesta tecnologia i com en parlem un dia i un altre. No hi ha res natural al voltant de la interfície de la tecnologia i els humans, és bàsicament una combinació estranya i perversa. Així, d'alguna manera la meua obra només mostra que això s'està exagerant i amplificant massa en detriment d'altres elements.

- Quina relació hi ha entre la tecnologia que utilitza i el seu procés creatiu?

- Les idees vénen primer i llavors un es fixa en la tecnologia. Bàsicament, veig els ordinadors com màquines que permeten combinar i recombinar totes les classes de coses, per a mi no hi ha res que intrínsecament m'interessi o que s'imposi sobre ordinadors que, de fet, només són màquines mudes.

- Quina és l'experiència més estranya que hagi tingut en relació a la xarxa?

- Possiblement alguns dels llocs de sexe escatològic o llocs de porno dedicats a amputats. És dur decidir.

- Quines creu que seran les tecnologies més interessants del pròxim futur?

- La xarxa necessita aconseguir més 'funkier'... La TV connectada a la xarxa n'hauria de ser una, prenent el seu lloc a la sala d'estar o el menjador. Cada vegada m'atrau més gravar a la xarxa, per oposició a l'última versió de 'shockwave' o qualsevol altra cosa. QuickTime és una tecnologia bastant sorprenent.

- Una màquina que li agradaria veure inventada?

- M'agradaria veure una màquina que es pogués connectar al meu cervell i que filtrés tota la informació i imatges sobre Tom Hanks".

⁴³² Éric Raymond: *Here we can hear*, http://www.er.uqam.ca/nobel/deparp/souris/e_raymond.html

⁴³³ *Des souris et des oeuvres*, <http://www.er.uqam.ca/nobel/deparp/souris/>

El “*here*” de la frase pot ser considerat com un deíctic, un apuntador que es refereix a un lloc que no està enlloc i alhora per tot. Imaginem-nos per un moment el significat del mot “*ací*” escrit sobre un tros de paper trobat a terra... El terme “*ací*” s’actualitza en el moment precís del seu ús seguint els punts de vista consecutius recorreguts en una seqüència organitzada pel visitant. S’experimenta com un lloc d’aïllament “a domicili” on la presència virtual i sonora (*we can hear*) s’efectua en l’absència (un “*here*” que no està enlloc). L’obra fa servir una retòrica paradoxal i polisèmica. L’ambigüitat lògica i l’homonímia dels mots *here*, *hear* i *ear* és utilitzada d’una manera semblant a l’*Igitur* de Stéphane Mallarmé. *Il peut causer l’ombre en soufflant sur la lumière* juga amb l’equivoc de l’expressió *causer l’ombre* (pren l’efecte per la causa en causar amb l’ombra) i ens deixa desarmats davant de la seva sonoritat poètica.

La concepció científicista que la identitat individual està totalment definida en el codi genètic de l’ADN troba un comentari irònic en el projecte *Genochoice*⁴³⁴ (1999) de Virgil Wong, que permet a l’internauta crear un clon d’ell mateix o elegir les característiques psicofísiques d’un nen. La pàgina principal té totes les aparences d’una veritable seu web d’una firma especialitzada en el domini de la biotecnologia. La imatge idealitzada de nadons al costat de la d’una metgessa genetista acull l’internauta en una atmosfera de confiança i de veritat científica. El primer pas a seguir és escollir el tipus d’escàner d’ADN: Clone (crear un clon d’un mateix), Hetero (crear un descendent d’un home i una dona), Homo 1 (crear un descendent de dues dones), Homo 2 (crear un descendent de dos homes). Un cop escollida l’opció, el sistema demana que posis el dit sobre la pantalla per escanejar el teu ADN. Això ha de fer-ho cada membre de la parella o una sola persona si s’ha elegit la primera opció. Un cop enregistrats els codis genètics el sistema mostra en percentatges la predisposició a determinades característiques i/o defectes; cada un d’ells implica un “cost de reparació”, i l’usuari pot indicar quins vol reparar i enviar la petició. Sota l’encant d’aquestes noves possibilitats, l’internauta es deixarà dur per un joc cada cop més absurd, en el que podrà determinar no només el sexe i les qualitats físiques del seu fill, sinó també “millorar” les seves possibilitats de mostrar un comportament ideal en el futur i d’estar protegit de les malalties a les que estaria predisposat després de la lectura del codi genètic dels donants. Missatges per correu electrònic informen als feliços pares del bon desenvolupament de la seva “creació”. Mostra que darrere el desig de procrear un individu s’hi amaguen, sovint, les exigències absurdes dels progenitors, i palesa els interessos comercials dels qui se’n aprofiten.

⁴³⁴ Virgil wong: *GenoChoice*, <http://www.genochoice.com/>

La seu *Future Body*⁴³⁵ (1999) de Tina LaPorta privilegia la relació entre el cos subjectiu de la dona i la interfície tecnològica. Un cos de dona perfectament format en fil metàl·lic flota en l'espai. La interfície és un cos de dona amb uns accessos que permeten a l'usuari accedir-hi per diferents punts d'entrada (orella, pit, ma, cuixa), i es navega per cadascun d'aquests punts per arribar a la imatge canviant i desconstruïda del cos, descobrint al seu interior un món fet de sons, imatges, codis i breus seqüències de vídeo. La sexualitat hi és representada sota la forma d'un subjecte desmembrat, desencarnat, en el que el cos de la dona hi fa de contenidor d'informacions i de codis transferibles. Qüestiona la presència i el paper de la identitat i de la individualitat femenines a l'interior de la tecnologia de les comunicacions. En aquest projecte Tina Laporta ens introdueix en el món de la dona a través de la creació d'un cos simulat en la xarxa i dels accessos que hi permet. A partir d'un projecte anterior, *Translate { } Expression*⁴³⁶ de 1994, es planteja les relacions entre el cos, la tecnologia i la subjectivitat femenina⁴³⁷. El cos que es veu en pantalla és una nova mostra d'alienació ja que, segons Laporta, "l'alienació s'inicia quan el subjecte entra en contacte amb la pantalla, amb la interfície, i el codi HTML processa les dades i mostra en pantalla un cos real simulat i es transforma en el realisme simbòlic del ciberespai. A mesura que el cos corporal desapareix, és substituït per unes línies immaterials de la nostra presència".

*@Bots*⁴³⁸ (2000) de Mark Napier, proporciona a l'internauta una àmplia gamma de trets i parts del cos per a que pugui crear la seva pròpia icona cultural, que li haurà de servir com a teràpia contra els mems, és a dir, les idees contagioses que es reproduïxen com un virus de ment a ment. La memètica⁴³⁹, sistematitzada pel psicòleg Aaron Lynch, considera el Mem com la unitat bàsica del procés de l'evolució cultural; els Memes poden manifestar-se en forma de melodies, icones, frases i es propaguen a través de les relacions interpersonals i de les xarxes de comunicacions. *@Bots* descriu els sistemes de marketing i les estratègies de les corporacions com un intent de colonitzar les ments del públic a través dels mems.

Després dels anys del boom de l'hipertext, el poder de les imatges torna a recuperar importància. A partir de l'afirmació que "el 90% de la comunicació és no verbal", David

⁴³⁵ *Futurebody* versió 1.0, <http://users.rcn.com/laporta.interport/futurebody.html>

⁴³⁶ *Translate { } Expression*, http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/GALLERY/laporta/gallery_index.html; Veure també <http://users.rcn.com/laporta.interport/remix.html>, i <http://users.rcn.com/laporta.interport/concept.html>

⁴³⁷ R. Bosco / S. Caldana: *Género@femenino aborda la relación entre la mujer, el arte y la tecnología*, a <http://www.ciberpais.elpais.es/d/20010308/ocio/portada.htm>

⁴³⁸ *@Bots* – The emerging technology for meme-management, <http://www.potatoland.org/cbots/>

⁴³⁹ *Memetics*, <http://www.aleph.se/Trans/Cultural/Memetics/>

Crawford concep *Stop Motion Studies*⁴⁴⁰ (2002-03), una obra que analitza el llenguatge del cos en un seguit d'animacions per Internet que investiguen els moviments i els gests en relació a les seqüències algorítmiques. L'obra, guanyadora de nombrosos premis, inclòs el del primer Festival de Vídeo i Arts Digitals (VAD) de Girona, s'articula com un *work in progress* que reuneix diverses sèries d'imatges per tema i àrea geogràfica. Imprescindible la Série 7, un encàrrec de l'Artport, la secció en línia del Whitney Museum de Nova York dirigida per Christiane Paul, que presenta de forma simultània les imatges captades en el metro de quatre ciutats (Boston, Londres, Nova York, París) que l'usuari pot combinar segons el seu gust i sensibilitat.

*Shadows of Computers*⁴⁴¹ (2003) de Julien Demeuzois et Karen Le Ninan evoca un període que cal situar entre la tecnologia contemporània i els orígens d'aquest present quan l'electricitat tot just començava a córrer per les venes de la consciència humana. Aquest ús d'una analogia corporal en relació a l'evolució de la tecnologia és deliberat, per esguard de les múltiples temptatives que s'han fet d'establir lligams entre les màquines i nosaltres mateixos⁴⁴². Efectivament, el naixement del cinema és simptomàtic d'un temps en el que les inquietuds sobre la reproducció de la persona humana anaven de la mà amb la noció que aquests modes de reproducció implicaven una imitació que suggeria una intel·ligència artificial, al mateix temps que obrien les portes al que és paranormal a causa de la seva apropiació artificial de les funcions del cos humà⁴⁴³. Hem après molt sobre la nostra pròpia situació estudiant les eines que creem, eines creades a partir d'una consciència de les nostres pròpies limitacions físiques. L'espai entre els nostres cossos i les prolongacions tecnològiques que creem és un lloc habitat per molts fantasmes, les nostres pròpies ombres projectades per les nostres màquines, difuminant-se les diferències entre el que és orgànic i la màquina. Estem lluny d'esdevenir un amb les nostres eines tecnològiques i, per tant, continuem existint en el llindar de dos móns, constantment en negociació sobre les relacions de l'un amb l'altre. Som les ombres dels nostres ordinadors, i la producció Flash en vuit episodis de Julien Demeuzois i Karen Le Ninan explora, amb ironia, aquest vaivé entre el món humà i el de la màquina.

La sèrie s'estructura al voltant d'una narració centrada en les investigacions d'un professor del MIT en el camp de la robòtica i de la intel·ligència artificial i de la sospita

⁴⁴⁰ David Crawford. SMS, *Stop Motion Studies*, <http://www.stopmotionstudies.net/>

⁴⁴¹ *Shadows of Computer*, <http://www.pimandtone.com/shadowsofcomputers/integrale.htm>

⁴⁴² Kittler, Friedrich A. *Gramophone, Film, Typewriter*, Geoffrey Winthrop-Young and Michael Wutz, trans. Stanford: Stanford University Press, 1999. Sconce, Jefferey. *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham: Duke University Press, 2000.

⁴⁴³ Gunning, Tom. « Doing for the Eye What the Phonograph Does for the Ear » in *The Sounds of Early Cinema*, Richard Abel and Rick Altman, eds. Bloomington: Indiana University Press, 2001, pp: 16-30.

de la seva participació en la desaparició d'una estàtua de valor. Aquesta intriga serveix de pretext per una exploració de la noció del cinema com a tal, de les seves relacions amb els mitjans de comunicació antics i nous, i de la relació d'aquests mitjans amb la humanitat en general. Sobretot, la qüestió del cinema es planteja en el context de la constant investigació de la humanitat per a una comprensió de l'individu a través de les seves extensions, és a dir, les seves eines i la seva tècnica. Els autors plantegen, d'aquesta manera, la noció d'intel·ligència artificial, en un entorn en el qual els espectacles de llanterna màgica són sempre moneda corrent, un entorn situat entre el progrés i la regressió.

La manera com els autors estableixen un entre-món entre passat i present és de gran importància en aquesta sèrie. Hi trobem una alternança d'episodis ubicats en el món "real" i d'altres que descriuen l'"altre" món, en el qual els personatges viatgen al llarg de rierols desbordants entre els boscos de formes orgàniques estranyament familiars, que semblen, en estirar-se, voler refusar els límits de la realitat. Les imatges d'aquest altre món posseeixen una qualitat fora del temps, una sensibilitat passada de moda que tanmateix ens continua afectant a l'època moderna. Aquestes seqüències de l'altre món introdueixen igualment un tema visual compost de colades de color taronja brillant, un color associat en les seqüències del món real als esperits misteriosos de l'ombra que emergeixen en els punts clau de la interacció entre l'humà i la màquina: primer quan el robot s'escapa del laboratori, després mentre que els robots es presenten en el moment d'una exposició artística, i finalment com les ombres mateixes que són projectades per la llanterna màgica en el moment del desenllaç de la sèrie.

El paper de la llanterna màgica en la sèrie és crucial. Ens assabentem primer de la seva existència per un petit anunci llegit pel propietari de l'estatueta robada en un monitor instal·lat al sostre mentre que pren un bany en una cubeta antiga. Aquest anunci presenta l'espectacle de llanterna màgica com «cinema interactiu». Trobem aquesta barreja de coses antigues i futuristes en el mateix moment de la projecció quan el comissari interroga el professor del MIT sobre la seva feble coartada en el moment del robatori de l'estàtua. Es mostra al comissari i al professor de peu al mig d'ombres taronges que s'arremolinen entorn d'ells, suggerint així el lligam entre aquestes projeccions i l'ànima humana. La interacció esdevé una marca de la relació que mantenim amb la nostra tecnologia, una relació que pot existir amb una cosa tan simple com una llanterna màgica, o tan complexa com el desenvolupament de la intel·ligència artificial.

Els autors han sabut explotar la naturalesa nebulosa de la definició del cinema a l'edat digital, que navega en algun lloc entre el purisme de l'època del cinema mut i els pensadors progressistes de l'era digital. Però a més d'aquests dos moments notables, existeixen encara els fantasmes dels moments passats i d'altres que s'anuncien, il·lustrats per mitjans de comunicació precinematogràfics tals com la llanterna màgica, i en l'altre extrem per la promesa de màquines totalment immersives de realitat virtual com l'holodeck de Star Trek. El predomini creixent de l'animació en Flash com a mitjà d'expressió planteja la qüestió de saber si s'hauria d'incloure sota la bandera del cinema, o com un nou mitjà de ple dret. Per alguns, la interacció constitueix un bon criteri per marcar la frontera entre el cinema i les tecnologies immersives. El cinema sembla en efecte dependent de la passivitat generada per la distància que cal mantenir entre el públic i la pantalla. Tanmateix, com la projecció de llanterna màgica a *Shadows of Computers* ho suggereix, fins i tot el dispositiu més vell de totes les tecnologies d'imatges en moviment pot ser vist com a interactiu. Ja que la interacció és funció de les qualitats humanes invertides en la tecnologia. La interactivitat és el concepte clau d'Internet, i semblaria que el potencial per a un cinema sobre el Web basat en els principis de l'hipertext interactiu és el que és predicat aquí pels autors amb aquesta obra. Tanmateix *Shadows of Computers* s'adapta a les normes del cinema tradicional, i no fa cap utilització de l'entorn hipertextual d'Internet a part de l'accés fàcil que permet a l'obra. Al cap i a la fi, la sèrie mateixa ha de ser situada entre els móns del passat i del futur, una posició que s'adiu amb els seus temes.

En conclusió, *Shadows of Computers* proposa una exploració de les relacions entre el cos i el món exterior, les seqüències de l'altre món que són al cap i a la fi presentades com temptatives del cos d'aconseguir penetrar el món exterior a través de la creació de màquines inspirades en la forma humana. En l'episodi 6, «Fluids», veiem una dona amb un gat que flota entre diverses formes orgàniques inclosa una altra representació d'ella mateixa a la llunyania, com la forma que en el conjunt de Mandelbrot es reproduïx en tots els seus fractals infinitament. En l'episodi final, «El Pòlip estrany», un zoom sobre l'altre món revela la seva existència al si d'una planta posada en un despatx, al costat d'una ombra que dansa en un flascó i a prop d'on hi ha el professor. Aquesta ombra que dansa resulta ser l'estàtua robada, i en aquest context esdevé l'emblema de l'ombra de la tecnologia contemporània, i una variant moderna de la vella por que les tecnologies de la representació humana no ens robin la nostra essència vital. El professor, com a creador d'intel·ligència artificial, és l'equivalent modern d'un lladre d'ànima, sondejant les profunditats del funcionament humà per extreure'n la forma de les seves creacions robòtiques. És interessant comprovar que, a l'igual que

el conjunt de Mandelbrot sobre ordinador es considera art per molts que pengen les imatges sobre els seus murs, els robots d'intel·ligència artificial del professor són exhibits per les seves qualitats estètiques. Al cap i a la fi, per què no? Estan modelats per la més representada de totes les formes en el món de l'art: l'ésser humà. Veiem les nostres ombres per tot arreu i les admirem. I com les admirem, aprenem, i conjurem noves ombres per estudiar-les i apreciar-les al seu torn.

El que l'animadora en Flash Marina Zurkow ens proposa aquí, en l'episodi titulat «Fishing» de la seva obra *Braingirl*⁴⁴⁴ (2003), és una versió vista i corregida d'un passatge de la Bíblia (1 Corintis 13⁴⁴⁵). Aquest gest és típic de *Braingirl*: aquesta alteració feminista de la Bíblia no és diferent de la cooptació de la iconografia corporativa que fa Zurkow al llarg de la seva obra. La protagonista, *Braingirl*, no és tanmateix algú que puguem veure sobre un cartell de publicitat: és un personatge animat de manera bastant rudimentària, el cervell del qual exposat a l'aire lliure es recolza en un cos prepubescent i nu. No és una superheroïna, malgrat el seu color vistós, el seu nom típic dels superherois, i de la seva exclamació favorita: *Holy Genitalia!*.

Però, gràcies a l'hàbil subversió de l'estètica de la cultura corporativa efectuada per Zurkow, l'abominació que és *Braingirl* pot semblar seductora; parla amb una veu bonica i li agraden els ponis, de la mateixa manera que desenvolupa un penis i ho regira tot al seu pas. Aquest tipus de tema és revelador de l'experiència de Zurkow sobre els platós de les pel·lícules d'horror: ha estat la directora artística de *Necropolis* (1986) així com de *Robot Holocaust* (1987), dues pel·lícules de sèrie B per excel·lència. A cada un dels vuit episodis de *Braingirl*, aquesta fusió de l'encantador i de l'aterridor es troba en el fons del seu èxit; la sèrie capgira l'art institucional i l'utilitza per fer la crítica dels seus practicants.

Mentre que el cicle està centrat majoritàriament sobre les aventures de *Braingirl*, l'episodi més interessant la presenta només en un paper de suport. «Eyetest» escenifica el pretendent de Braingirl, Bagboy, que es desperta per descobrir que els seus ulls han canviat de lloc, i estan posats ara l'un a sobre de l'altre. En les seves expressions de revulsió, Bagboy no té res a envejar Gregor Samsa; el sentiment d'estranyesa cap al seu propi cos és aparentment una inquietud immemorial. Bagboy

⁴⁴⁴ Pàgina principal de Marina Zurkow, amb els seus projectes, <http://www.o-matic.com/play/play.html>

⁴⁴⁵ "Quan era infant parlava com un infant, pensava com un infant, raonava com un infant; però, quan m'he fet home, he deixat de banda les coses d'infant. Ara hi veiem com per mitjà d'un mirall, en enigma, però aleshores hi veurem cara a cara..." (1 Corintis 13:11-12)

es troba en l'hospital, en una sala d'espera interminable per damunt de la qual suren icones que representen corporacions més o menys recognoscibles. Bagboy acaba trobant el doctor, que emet banalitats incomprensibles i sotmet Bagboy a un examen de la vista així com a la prova del test de Rorschach. La indústria mèdica està aquí admirablement representada des del punt de vista visual per Zurkow, que alhora la ridiculitza; les taques de tinta presumptament reveladores típiques de la prova de Rorschach il·lustren en un estil simplista objectes quotidians (que Bagboy interpreta sens dubte de manera errònia). L'objectiu de la prova del doctor és turmentar Bagboy, sense la pretensió d'una ajuda mèdica. Per acabar, el doctor recomana que Bagboy tingui els seus ulls trets, i el pobre pacient replica: "Tinc tanta por, doctor. Penso que m'acostumaré aviat al meu nou estat".

Tot l'episodi palesa un coneixement precís i mordaç dels errors de la indústria mèdica, expressat amb un gran domini de l'art corporatiu, que Zurkow reconeix tan evidentment pels seus defectes –i les seves marques estilístiques: els riscos de falsa interpretació reduïts a zero, l'aspecte genèric de la representació, i l'efecte d'alienació. Amb aquests personatges, Zurkow planteja per mitjà del dibuix animat una polèmica amb un dels mitjans més acostumats a servir-se d'aquest mateix llenguatge visual molt particularitzat: la indústria mèdica occidental. D'aquí el plaer que procura *Braingirl*, alhora que la seva paradoxa: capgirant en benefici propi la iconografia corporativa, i utilitzant-la contra ella mateixa tan bé com contra els seus usuaris, Zurkow va elegir l'arma més apropiada i la més eficaç possible.

Vivim en una era en la que el seu propi poder d'anihilació de l'espècie ens invita a tornar-nos indiferents. Les armes de destrucció massiva surten de les cadenes de muntatge i són venudes als clients totes les ideologies barrejades i confoses. Alhora, diversos governs manifesten amb les seves accions la seva preferència per a l'agressió, la revenja i les matances com a mètodes de solució dels conflictes. La conclusió és tan evident que és gairebé trivial: és inevitable que algú en algun lloc d'aquest planeta en un moment donat en un proper futur posarà en marxa una tempesta nuclear mortal.

Una de les conseqüències de la contaminació radioactiva de la biosfera és una taxa augmentada de mutació. *Flaws*⁴⁴⁶ (2003) de David 'jhave' Johnston proposa una mirada satírica sobre el naixement d'un nadó: aquest bebè és per a nosaltres un mutant. Tanmateix, al si del seu món, aquest bebè és normal.

⁴⁴⁶ *Flaws*, <http://www.glia.ca/flaws/centre.html>

Dues consideracions a fer. Lyn Margulis⁴⁴⁷ ja va descriure com contaminació la variació dels nivells d'oxigen en l'atmosfera durant el precàmbric. Planteja com a hipòtesi que l'espècie humana, que depèn per respirar d'aquesta atmosfera d'oxigen enriquida, és el resultat d'aquesta contaminació. Per extrapolació, després d'alguns incidents nuclears, i a mesura que el nivell general de radioactivitat augmenta, és probable que emergeixi una espècie adaptada a aquest nou medi ambient. *Flaws* és una vídeo producció casolana matussera que ha estat filmada per un membre d'aquesta espècie. Una cinta de vídeo feta per un pare que es desmaia mentre veu el seu nen sortint de l'úter.

La segona consideració té a veure amb la pel·lícula *El Senyor dels anells*. Observem els personatges: tots els éssers moralment bons són representats majoritàriament per humans convencionalment macos, mentre que els dolents són tots enganxosos, lletjos, i s'assemblen a grans cremats. La pel·lícula exemplifica desgraciadament una certa propaganda de la cultura occidental: una pell clara i els pòmuls ben dibuixats són sinònims de virtut. Els bons tenen el dret de matar tots els que s'hi oposen; ho fan per preservar la seva manera de viure. El vici és debilitador i porta a la lletjor física i ha de ser eradicat. Com a éssers humans, estem influïts moralment per nocions de bellesa profundament arrelades, fins el punt d'esdevenir visceral. Busquem desesperadament la perfecció en la publicitat, en l'art, en nosaltres mateixos, i en els altres. *Flaws* vol una resposta a aquesta tendència. Es tracta d'una pel·lícula que versa sobre aquestes idees preconcebudes sobre la normalitat i la bellesa. Per això *Flaws* és plena de defectes (els colls es cargolen com robes de vaixel·la humides i els braços s'agiten en cercles a partir del colze; els ulls salten fora de les seves òrbites...)

*Men of the Internet*⁴⁴⁸ (2003) de Ian Haig és un projecte de webs que consta d'una compilació d'imatges trobades arreu i que, segons Haig, serien "la pedra angular de qualsevol bona pel·lícula d'adolescents". Són "Homes d'Internet", una espècie d'humans que han fet que literalment es transformin els seus cossos i s'han modificat com a resultat d'un ús informàtic prolongat: cervells més grans, cranis que sobresurten i vista corregida amb ulleres de cul de got enormes.

Quan accedim a aquest web ens apareixen un munt d'aquestes imatges, un munt de fotografies tipus carnet damunt de les quals podem clicar i s'ens mostra un altre

⁴⁴⁷ Biografia de Lynn Margulis, <http://cajal.unizar.es/eng/part/Margulis.html>

⁴⁴⁸ *Men of the Internet*, <http://www.ianhaig.net/men>

mosaic amb noves cares que ocupen tota la pantalla i més. Així, fins a deu pantalles noves.

*Human Aquatic Breeding Centre*⁴⁴⁹ (2003) de Ian Haig és, literalment, un "Centre aquàtic humà de cria. Instal·lació de mitjans de comunicació mixta". Inclou l'accés a un altre web, *My Favourite Babe* (2002) que no és altra cosa que un munt de missatges i enllaços, sempre al voltant de la Pamela Anderson, utilitzant tota mena de tipografies i recursos gràfics. Tot plegat es defineix com "Un projecte sobre l'evolució humana, amfibis i Pamela Anderson"⁴⁵⁰. El treball descriu el definitiu cos cibernètic i digitalitzat dels nostres temps: Pamela Anderson. I explora fins al límit el discurs de l'evolució humana partint del cos modificat i digitalitzat de Pamela Anderson i la seva caracterització de CJ Parker a la sèrie de TV "Baywatch". La instal·lació inclou 50 recipients formats per petites piscines inflables de color rosa, plenes d'una substància que s'assembla a la llet de pit que borboleja. Estan connectades amb diversos tubs i bombes d'aquàrium, donant la impressió global d'alguna cosa que s'incuba i que creix a les piscines. Representant la instal·lació global un laboratori de cria de ciència ficció. És el primer d'una sèrie de treballs que reflexionen sobre els resultats perversos de combinar sexe i tecnologia.

5.2. La identitat

"Menteix-me molt.

Després de tot, estem aquí per a desconèixer-nos".

(missatge del *nickname* "sedume" per al tauler de cites de *what:you:get*)

⁴⁴⁹ *Human Aquatic Breeding Centre*, <http://www.ianhaig.net/aquatic.html>

⁴⁵⁰ *My Favorite Babe!* <http://www.ianhaig.net/babe/index.html>

En el darrer capítol de *La vida en la pantalla*, Sherry Turkle aborda el que denomina una crisi d'identitat relacionada amb l'expansió de la tecnologia dels mitjans interactius, i defensa, amb un discurs de ressons postestructuralistes, l'emergència a partir de la comunicació mediada per ordinador, d'una "forma de vida" múltiple i desplaçada, ja sigui una vida "en" les pantalles dels terminals o en estructures "dins" de l'ordinador, en entorns digitals de software, com els característics del fenomen de la vida artificial. L'autora explica que cada època construeix les seves pròpies metàfores del benestar psicològic i que, amb la proliferació de fenòmens culturals impulsats per la tecnologia de la informació, cal esperar que desaparegui la individualitat unitària característica de la subjectivitat moderna, per a donar pas a una nova cibercultura de relacions tecnològicament "materialitzades" i "en la xarxa".⁴⁵¹

El plantejament de Turkle es basa, entre d'altres, en l'estudi dels MUD (MultiUser Dungeon, masmorra multiusuari, o bé MultiUser Domain o MultiUser Dialogue) i la seva variant MOO (MUD Object Oriented). Un MUD és un programa instal·lat en un servidor amb accés telnet que permet connectar-se a múltiples usuaris compartint un mateix entorn i comunicant-se entre ells (bàsicament per text, i en alguns casos per veu). La seva gran difusió ve donada, sobretot, pels jocs de rol. S'elegeix un personatge que cal representar i l'entorn pot ser més o menys fantàstic, format per diverses zones i habitat per monstres i altres personatges, que poden ser o no avatars d'altres persones (un avatar és un personatge que representa a una persona real a Internet. El terme s'ha extret del sànscrit i es refereix a l'encarnació d'un déu en una persona. El símil en la cultura informàtica és el de l'encarnació d'una persona en un personatge que actua a la xarxa. El terme es fa servir per a referir-se a les imatges de cossos que un adquireix en un entorn multiusuari). El que aquí ens interessa dels entorns multiusuari és l'aspecte d'adopció d'una personalitat. En els entorns de tipus gràfic es pot elegir entre diverses aparences físiques, o la que més s'assembla a un mateix, o la que li agradaria tenir o una de fantàstica. Per exemple, en l'elecció d'un avatar en els móns virtuals de VZones⁴⁵² podem escollir, a més del nom, diferents cossos, caps i altres complements (hi ha tres milions de combinacions diferents), i un cop escollit l'avatar, ens podem moure per les diferents àrees entaulant conversa amb altres personatges. El personatge elegit és el nostre avatar, el nostre representant en l'entorn virtual. A través d'ell actuem. Aquesta facilitat en l'adopció de rols diferents constitueix un mitjà molt interessant per a l'experimentació sobre les actituds, la

⁴⁵¹ Anders Michelsen, "¿La vida en la pantalla? Ordenadores, cultura y tecnología", *Aleph*, <http://aleph-arts.org/pens/michelsen.html>

⁴⁵² Seu de VZones, <http://www.vzones.com/>

personalitat i la identitat. Podem pensar el conjunt d'Internet com un MUD enorme on jugar. En un sentit ampli un avatar pot ser un *nickname* i el personatge construït al seu voltant. Més enllà de la immediatesa lúdica del joc multiusuari, la identitat d'un avatar pot ser una construcció feta amb minuciositat literària. Tenim exemples de creació d'identitats virtuals (utilitzades com avatars) que actuen en diferents àmbits d'Internet (xats, MUDs, fòrums i llistes de distribució, amb la seva pròpia seu web), arribant a ser personatges "socialment reconeguts".

*Worlds Within*⁴⁵³ (1996) més que una metàfora és un lloc a la xarxa on els usuaris adquireixen la forma d'avatar tridimensional i es mouen en una arquitectura que ells mateixos poden modificar, marcar i posseir com el seu territori, a més d'utilitzar-la per a conèixer-se i construir (o construir-se). Aquest projecte funciona amb un programa gratuït especial. Està basat en el xat interactiu, però aporta un entorn gràfic virtual i la possibilitat d'introduir en l'estructura bàsica inicial creacions pròpies, com ara animacions, imatges fotogràfiques, música i diversos objectes. Està pensat com un lloc de diàleg i intercanvi. És, per ara, el més semblant a una veritable ciutat virtual que evoluciona amb les apropiacions i adaptacions que d'ella en fan els seus habitants. És un sistema obert, un domini multiusuari creat per Van Gogh TV i presentat inicialment a l'Olimpíada Cultural dels Jocs Olímpics d'Atlanta el 1996.

Reproduïm a continuació un text que simula un xat entre dues persones, extret del projecte *WYG-What You Get*⁴⁵⁴ de Roberto Aguirrezabala, que tracta sobre la identitat a Internet.

[Se ha conectado berg_man]
 berg_man: hola, hay alguien por ahí?
 [Se ha conectado Jenny?]
 Jenny: ¿me esperabas?
 berg_man: en realidad espero a una amiga
 (...)
 Jenny: ¿y yo soy importante?
 berg_man: puede, y tú, quién eres?????????
 Jenny: la princesa de un cuento. Bergman, me amas?
 berg_man: ya es muy difícil amar a alguien. Es tarde para eso...
 Jenny: ¿por qué dices eso? Me quedo muy triste

⁴⁵³ VanGogh Television history, *Worlds With In*, <http://www.vgtv.com/p,500025,1.html>

⁴⁵⁴ Roberto Aguirrezabala: *WYG-What You Get*, <http://www.whatyouget.net/>

(...)

berg_man: y entonces iré a rescatarte

Jenny: sé que lo harás

berg_man: creo que te amo

Jenny: ¿cómo estás seguro ahora de que me amas?

berg_man: es cierto, no lo sé, no estoy seguro de nada

Jenny: tengo que decirte algo. ¿te enfadarás?

berg_man: depende

Jenny: soy blow, con otro nick

berg_man: joder!!!!!!!!!!!!!! Por qué juegas conmigo así?

Jenny: sólo era una broma, ¿no te ha gustado?

berg_man: no, me largo a dormir

Jenny: espera, espera!!!!!!!!!!

[Se ha ido berg_man]

Jenny: lo siento, soñaré contigo, berg

[Se ha ido Jenny]

El que mostra aquesta ficció de xat d'Aguirrezabala és una situació força habitual en els xats per Internet. En aquest cas, la noia es fa passar per una altra persona i el noi se sent enganyat; però, de fet, els dos es coneixen només pel *nickname* (sobrenom), no s'han vist mai, ni tan sols és segur que berg_man sigui un noi i Jenny una noia. L'únic visible és el *nickname*. Ningú pot estar segur que l'"altre" estigui representant la seva pròpia identitat o estigui assumint un rol inventat. Els canvis de gènere són habituals. Les identitats a Internet són volàtils, intangibles, efímeres, fràgils, dèbils. Ahora que un mitjà per a l'expressió de la vertadera identitat, Internet és un mitjà per a la construcció d'identitats inventades. Una mostra de la fragilitat de la identitat a Internet la trobem en la següent frase que ja forma part de la cultura de xarxa: "A Internet ningú sap que ets un gos".

En el món de l'art trobem nombrosos exemples de la construcció d'un personatge per un mateix. Segurament, una part important de l'activitat artística ha estat la construcció de la identitat pública del propi artista. És prou conegut el cas de Dalí. Aquesta construcció, sovint extravagant i excèntrica, encaixa molt bé amb el mite de l'artista com a geni creador que es configura a partir del romanticisme. Tot el sistema artístic (galeries, marxants, crítics, museus...) contribueixen a la creació del personatge, de

manera que es pot parlar d'una construcció col·lectiva i institucionalitzada d'una identitat individual. Però ben aviat, alguns artistes se'n adonaren de l'artificialitat d'aquest procés i varen decidir utilitzar-lo fent-lo visible i, per tant, desemmascarant-lo. El 1917, Duchamp havia firmat el ready-made *Fountain*⁴⁵⁵ amb el nom R. Mutt, que prové del nom del fabricant de l'urinari (J.L. Mott Iron Works) i d'una popular tira còmica del moment (*Mutt and Jeff*), i el 1920 el mateix Duchamp es creava una nova identitat sota el nom de Rose Selavy: "Vaig voler canviar d'identitat i la primera idea que em va passar pel cap va ser la de posar-me un nom jueu. Però no en vaig trobar cap que m'agradés o que em temptés i de sobte vaig tenir una idea: per què no canviar de sexe! D'aquí el nom de Rose Selavy⁴⁵⁶ (...) Em va semblar curiós començar una paraula amb una doble consonant, com les L a Lloyd"⁴⁵⁷. Amb el nom de Rose signarà obres (*Fresh Widow*), publicarà llibres (*Poils et coups de pieds en tous genres* 1939), presidirà el Consell d'Administració de la societat explotadora de la Roulette de Monte-Carlo i signarà com a realitzadora de pel·lícules (*Anémic Cinema*). Aquestes pràctiques poden inscriure's dins dels plantejaments anti-artístics del dadaisme que pretenen minar les bases del sistema artístic, atès que una de les seves bases és, precisament, l'entronització de la figura de l'artista: convertint la pròpia identitat de l'artista en objecte artístic es desactiva aquest procés.

Mouchette (1996) és probablement l'avatar d'un col·lectiu artístic holandès. Segons les informacions de la seva pàgina d'acollida, viu a Amsterdam, té quasi 13 anys i és una artista. Regularment amenaça amb suïcidar-se i cada any celebra la seva darrera festa d'aniversari a la que invita als seus net.artistes favorits a mostrar el seu treball en una sessió amb *websurfer-jokeys*. Qualsevol internauta pot esdevenir-ne fan i pot enviar-li missatges, als que Mouchette contestarà. "Sóc una artista o potser sóc un projecte artístic... A la xarxa no hi ha diferència entre ser un artista o una obra d'art." Mouchette acull l'internauta i l'introdueix en un món insòlit, desconcertant i poètic. El mateix nom de Mouchette dóna lloc a jocs visuals, com la petita mosca que es passeja per la pantalla, així com a múltiples referències, com el film de Robert Bresson⁴⁵⁸. Menús sorprenents, no convencionals, enllaços amagats i una estructura en bucles, on és fàcil perdre-s'hi, fan d'aquesta web una seu captivadora. *Mouchette*⁴⁵⁹ és un exemple paradigmàtic de webitat. El seu caràcter hipermèdia no caracteritza de cap manera la seva identitat. Tot està aquí construït per i al voltant de la interactivitat i de la

⁴⁵⁵ Marcel Duchamp: *Fountain*, <http://www.beatmuseum.org/duchamp/fountain.html>

⁴⁵⁶ Duchamp (Rose Selavy), <http://www.marcelduchamp.net/workboardarchive/messages/78.html>. Veure també http://www.philamuseum.org/collections/prints_drawings_photo/1957-49-1.shtml

⁴⁵⁷ Marcel Duchamp: *Duchamp du signe*. París. Flammarion. Veure també Marcel Duchamp (1989), *Notas*. Madrid. Tecnos.

⁴⁵⁸ Mouchette, 1967. <http://www.filmref.com/directors/dirpages/bresson.html#mouchette>

⁴⁵⁹ *Mouchette*, <http://www.mouchette.org/>

relació que l'artista manté amb els internautes. L'obra adopta l'aparença d'una pàgina personal com n'hi ha moltes a Internet; però no es tracta de fer-se veure, tot i que proposa a l'interactor descobrir el seu univers al llarg de diferents títols. Tota la reflexió de Mouchette convergeix envers el problema de la identitat a Internet: qui som? Qui trobem? Quin tipus de relació desenvolupem amb l'altre? Quina identitat adoptem? Vet aquí algunes qüestions que Mouchette evidencia. Ho podem relacionar amb l'obra d'Annie Abrahams, *Being Human*, però Mouchette va més lluny perquè res no transparenta d'ella mateixa en cap moment: hom no coneix ni el seu veritable nom, ni la seva nacionalitat, ni la seva edat. Serà només una artista? La pàgina d'acollida presenta cinc informacions que introdueixen cinc títols al costat dels quals hi figura una fotografia: "mon nom est Mouchette", "j'habite à Amsterdam", "j'ai presque 13 ans", "je suis une artiste", "voila mon domaine".

Mouchette⁴⁶⁰ es fonamenta en tres pilars: és una paròdia de les pàgines personals, generalment insípides; s'inscriu en la tradició de l'anonimat, del dubte sobre la identitat, de la confusió entre l'artista i el seu personatge; juga amb l'essència i la cultura compartida de la xarxa. És un clàssic exemple de webitat perquè reflecteix allò que és la tendència contemporània de correspondre a una web-actitud: les pàgines personals en formen part, els noms manllevats els logins, els avatars. Mouchette és un producte de la cibercultura. Tot i la seva aparença d'hipertextualitat tancada, aquesta obra està concebuda a l'entorn de l'internauta, que és invitat i animat constantment a actuar, no participant en l'acte de creació, com s'esdevé en altres obres d'altres artistes, sinó comunicant i interactuant.

El títol *My chaire&Mon sang* desenvolupa aquesta problemàtica d'interactivitat comunicacional, subratllant-ne tanmateix els límits. La pantalla està constituïda per la imatge escanejada de la seva cara. Mouchette ens invita a posar la nostra galta contra la seva, a assaborir la seva llengua, a murmurar-li una cançó a l'orella, a endevinar el que s'amaga darrera la seva parpella closa. Digitalitzant la seva cara, la seva boca, el seu ull, és com si ella s'arrambés a la pantalla, darrere el vidre del nostre ordinador, i invita l'internauta a fer el mateix, com si hi poguéssim entrar en contacte. Si fem l'experiència, no posem pas la nostra galta contra la de Mouchette sinó contra la pantalla del nostre ordinador. No es tracta de cap contacte humà, càlid i tendre, sinó del contacte gèlid de la tecnologia. Malgrat això, l'experiència proposada per Mouchette és seguida per l'usuari que comunica les seves impressions omplint uns camps de text, prestant-se d'aquesta manera al joc i responent a les qüestions de

⁴⁶⁰ Mouchette Censored by Robert Bresson's Widow, <http://drivedrive.com/mouchette/censored.html>

l'artista. Segons Richard Barbeau⁴⁶¹, dos tipus de reaccions s'han recollit: pràctiques o simulades. O bé els espectadors han fet realment l'experiència física de l'obra i reaccionen en conseqüència: "és fred", "té el gust de vidre, de l'electricitat estàtica, de la pols...". O bé l'experiència és projectada i no realitzada: "la teva llengua té el gust del pollet, de maduixes, és veritablement deliciós, tan eròtic..."

En aquest segon cas, ens trobem davant la problemàtica d'Internet i del món virtual en general: tota experiència, encara que simulada, és viscuda com una realitat (o pel cap baix expressada com a tal). Encara que la invitació de Mouchette sigui deliberadament vana, és viscuda per procuració. Notem el mateix procediment a *Kill my cat*⁴⁶² o *Nouche Morte*⁴⁶³. En el primer títol, la imatge agressiva d'un gat ocupa la pantalla, enriquida pels crits d'atac de l'animal. Mouchette ens ordena: "Dispara sobre aquest gat" i de seguida ens demana per què l'hem mort amb un to moralitzador infantil. En el segon, és un plat ple d'aliments que ocupa tot l'espai de la pantalla, per damunt del qual vola una mosca, representada amb un requadre on hi ha escrit "sóc jo"; fent clic damunt d'ella, l'internauta la mata i, per tant, mata a Mouchette, que ens demana per què l'hem mort. Un cop més l'internauta és invitat a comunicar-se: Mouchette l'associa a tota la narració que desenvolupa. Els clics de l'usuari valen com a actes, el seu nom com a la seva identitat i allò que expressa com a resultat d'una experiència viscuda.

Assistim aleshores a un desplaçament dels modes de comunicació tant a nivell de l'emissor, de l'interlocutor com del contingut. A Internet, som qui desitgem ser, i podem construir en cada connexió un nou avatar. L'artista, en aquest cas, s'anomena Mouchette, cosa que no sorprèn ningú, té 13 anys i pretén ser artista. Hom imagina fàcilment que els internautes porten també sobrenoms. La identitat dels dos pols comunicatius és falsa, la comunicació és trucada. Som en un univers on ningú és vertader, en el que tota comunicació és il·lusòria, on tota experiència és vana. I tanmateix, si ens fiem de les reaccions dels usuaris, diríem que són reals. El que és virtual és viscut com el simulacre d'un real però en cap cas és contradit com formant part d'una altra realitat. El que és virtual no equival al que és fals sinó a una altra veritat, desenvolupant aleshores el nostre camp de percepció d'allò que pot ser la realitat.

⁴⁶¹ Richard Barbeau, "Les spécificités de l'art en ligne, l'exemple de Mouchette", *Archée*, juin 2000, <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=118&mot=Barbeau>

⁴⁶² *Mouchette*, <http://www.mouchette.org/cat/indexf.html>

⁴⁶³ *Mouchette, je suis morte*, <http://www.mouchette.org/fly/deadf.html>

Mouchette es mou entre la criatura i la morbidesa, el joc de nens i la seriositat; el paroxisme de la paradoxa s'assoleix a *Kit de suicide*⁴⁶⁴, on s'han d'enviar a Mouchette idees d'objectes a afegir al kit de suïcidi per a nen, a regalar per Nadal. "És una joguina molt nova. Diversos elements que permeten fer una cosa similar a matar-se són agrupats en un petit cofre". I l'artista ens pregunta: "quina és la millor manera de suïcidi per a un nen menor de 13 anys?". Qüestió que ens faria estremir si ens fos veritablement plantejada per un nen. Morbós és també el qüestionari que proposa sobre el film de Robert Bresson en el qual ella s'assimila al personatge de la que en porta el nom, abordant la violació, el suïcidi, la mort, la soledat.

De manera més lleugera, integra la realitat adulta al món de la infantesa amb *Un pénis à rayure?*⁴⁶⁵. La nostra pantalla es veu envaïda per peluix escanejats que ha modificat afegint ulls, el seu nom, però també atributs sexuals (un penis a ratlles i una boca suggeridora), trencant violentament amb l'univers compost que esdevé immediatament més greu. Incest, violació, mort, suïcidi, l'univers acolorit i joiós de Mouchette és menys descurat que l'imaginat per un nen de 13 anys. Però l'artista desdramatitza la imatge qüestionant-nos sobre els elements agrupats: "us heu adonat dels elements manipulats? Quins?", de manera semblant al joc de "trobar els errors" de les revistes infantils. L'obra de Mouchette, tot i que lúdica, ens porta a un realitat tan aviat crua com ingènua; és viscuda pels internautes de manera empírica, assimilant perfectament dos modes oposats, real i virtual, sense que entrin mai en contradicció. Mouchette és una mirada crítica i irònica sobre la realitat actual del que és virtual, jugant constantment amb les possibilitats i els límits d'Internet.

Tampoc està clar si Netochka Nezvanova (nom que prové de la primera novel·la de Dostoievski) és una persona real, un col·lectiu o un projecte de net.art. Es va donar a conèixer enviant missatges a llistes de correu, en els que fa servir l'anglès, el francès, l'alemany i dibuixos fets en codi ASCII. Des de començament del 2001, Nezvanova presenta el *Nato.0+55*, un software que augmenta les possibilitats de Max (entorn de programació gràfica) i que està pensat per a la creació multimèdia en temps real, especialment orientat a *permorfers* i vídeojokeys. Ha dut a terme intervencions, sempre "encarnada" en una persona diferent, en diversos festivals i trobades d'art digital. En certa forma, les persones que la interpreten són avatars de la identitat virtual, que és, alhora, un avatar del col·lectiu que la crea.

⁴⁶⁴ *Mouchette, Kit de suicide*, <http://www.mouchette.org/suicide/suikitf.html>

⁴⁶⁵ *Mouchette, Un opénis à rayure*, <http://www.mouchette.org/touch/plushf.html>

El projecte Luther Blissett⁴⁶⁶ (1995), una identitat col·lectiva, té vinculacions amb els plantejaments neoistes (hereus dels situacionistes, dadaistes i surrealistes) que proposen renunciar a la pròpia identitat per a fer servir una identitat col·lectiva, investigant, d'aquesta manera, què s'esdevé quan ja no poden diferenciar-se els individus. "El capitalisme domina el món anomenant i descrivint aquells objectes que vol manipular. En assolir que els noms perdin tot significat, els Neoistes destrueixen el principal mecanisme de la lògica burgesa. Sense diferenciar mitjançant noms, el poder no pot dividir i aïllar les masses revolucionàries". Des de mitjan dels 90, persones i col·lectius d'arreu han adoptat la identitat de Luther Blissett per a dur a terme accions, escriure llibres, fer exposicions, conferències, manifestos, intervencions de net.art, enviar e-mails... seguint el seu exemple, han sorgit altres identitats similars, anomenades identitats col·lectives, noms col·lectius o condividus (de co-individus). El paper de Luther Blissett com a autor té un paral·lel amb la marca *Smile*. Hi ha grups de música, revistes i col·lectius que adopten aquest nom per a quedar indiferenciats; d'aquesta manera, desapareix un dels elements convencionalment necessaris per a la legitimació i comercialització del treball creatiu.

En un primer moment, l'art d'Internet es caracteritzava pel seu component efímer i per una total independència respecte dels criteris comercials; però el 1998 va tenir lloc l'exposició virtual *Obres del Període Heroic*, a la primera galeria de Net.art a Internet, Art Teleportacia, on artistes com Olia Lialina, Vuk Cosic, Heath Bunting, Alex Shulgin i altres posaren les seves obres a la venda. Davant d'aquesta reintroducció de la lògica comercial hi va reaccionar el grup de Luther Blissett reivindicant l'esperit dels primers anys⁴⁶⁷. D'aquesta manera, Luther Blissett esdevingué l'estendard d'un grup autodenominat "zero i u punt org" (0100101110101101.org) la finalitat principal del qual, segons els propis components, és desconstruir el procés mercantilista de l'art des de dins, el seu sistema de producció, distribució i fruïció, en un intent de redefinir el procés d'intercanvi i difusió dels treballs d'art. I en aquest intent d'esdevenir un "cavall de Troia", és a dir, de penetrar dins del món de l'art de manera emmascarada i de provocar un moviment d'artivisme (activisme artístic) opten per la discussió i la subversió del propi art en el món actual. Refusen l'autoria política en les seves accions posant de manifest que treballen sobre les contradiccions actuals en l'art, com ara l'originalitat i reproducció, l'autoria i la xarxa, el copyright i el plagi. És en aquest context crític i en la seva línia d'atac a la comercialització del net.art, en el que neix el

⁴⁶⁶ Seu de Luther Blissett, <http://www.lutherblissett.net/>

⁴⁶⁷ Salvador Diànez: *Net-Art (V)*, <http://www.porticoluna.org/reportajes/report/informes/net/netart4.html>

projecte *Danko Maver*⁴⁶⁸ (1998), la creació d'un artista inexistent. *THE GREAT ART SWINDLE. Do you ever get the feeling you're being cheated?* (La gran estafa de l'art. Tens sempre la sensació que t'estan estafant?). Aquest títol i subtítol és tota una declaració d'intencions d'un projecte que, durant molt temps, va mantenir la identitat falsa d'aquest artista amb l'ajut de més de trenta persones. Amb aquestes paraules s'obre la pàgina web d'aquest pretès artista: " I declare that I have invented the life and the works of art of teh Serbian artist Darko Maver, born in 1962 and dead at the Potgorica penintinary on April the 30th, 1999." (Declaro que he inventat la vida i les obres d'art d'aquest artista serbi Darko Maver, nascut el 1962 i mort en la penitenciària de Potgorica el 30 d'abril de 1999). Amb una fotografia de Darko en blanc i negre on està viu, i una altra en la que està mort en una habitació que, suposadament, correspon a la presó de Podgorica, es presenta en societat la història de Darko, amb els seus creadors i les seves intencions. Darko Maver és la creació d'un artista mediàtic amb l'objectiu de denunciar l'estat mercantilista actual que defineix el net.art, en un intent de retornar a l'estat originari de contemplació i visualització per part dels internautes. De fet, Darko Maver respon al nom d'un criminòleg eslovè, la vida, obra, lluita i mort del qual configuren la proposta del grup zero i u punt org per a denunciar tota manipulació i comerç a la xarxa i resistir-se a tot intent de control de l'art. Precisament, a través de l'art i la xarxa s'ha fet palesa la facilitat de crear identitats falses, ja que a la xarxa ningú comprova les dades que s'hi ofereixen, alhora que mostra la credulitat de la gent d'acceptar com a bona qualsevol cosa que se'ls proposi. La capacitat de raonament, crítica o l'anàlisi semblen que s'hagin fos a Internet.

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

En aquest cas, l'obra –bàsicament imatges de persones mutilades en diferents situacions i localitzacions o fetus deformats– no es correspon amb la realitat, sinó que

⁴⁶⁸ Seu de Darko Maver, http://www.0100101110101101.org/home/darko_maver/index.html

es tracta d'objectes fets a base de pvc i fibra de vidre, que simulen l'assassinat i la crueltat de la guerra. Aquesta representació de la violència es va dur a terme mitjançant l'exposició virtual "*Tanz der Spinne project*", amb l'objectiu de crear-se una aura d'artista crític que denuncia la barbàrie dels resultats de la guerra. Es pot dubtar d'aquestes imatges? Quins motius hi hauria per a qüestionar l'obra d'una persona que es mostra en xarxa? A més, a la seu web hi trobem la seva vida, el recull de les seves obres, la seva estada a la presó i la seva mort, així com les denúncies de particulars i galeries que seguiren a la seva mort, i retalls de premsa que parlen de l'artista i la seva obra. Tot plegat fa reflexionar⁴⁶⁹ sobre com es pot actuar en la xarxa i sobre quin és el poder i la capacitat de transformació i manipulació que permet la xarxa, així com sobre el fet que estem més preocupats pel contingut i significat de les obres que per la possibilitat de crear-ne. Darko Maver va ser construït del no res a la xarxa, alimentat pels seus creadors i seguidors a través d'ella, i engrandint la seva fama i presència mitjançant articles generats pel grup i suposadament escrits per l'artista. La vida de Darko, una autèntica mentida pren vida en el moment en què s'atorga reconeixement per part dels espectadors, crítics i món mediàtic. La fama de Maver assoleix el grau més alt amb la seva mort a la presó, generant un gran moviment de suport i dolor, que es projecta en la creació d'imatges, etiquetes o símbols que recorden la seva figura. En definitiva, un artista que neix i mor a la xarxa, els creadors del qual continuen amb les seves accions afirmant que no estan en contra de res i que l'únic que intenten es propagar les seves idees proposant una reflexió sobre el món de l'art actual.

Si els avatars són la representació d'una persona real, a les xarxes informàtiques hi "viuen" altres habitants que no responen a aquesta definició. Són aquells elements que actuen de manera autònoma, sense una persona al darrere que dirigeixi la seva actuació. En alguns MUDs hi ha "personatges" que no són la representació d'alguí; és el propi sistema, o un programa autònom, el que dirigeix el seu comportament. Són els anomenats NPC (sigles de *Non Player Control*) o MOBS (abreviació de *mobile*). En la seva programació solen tenir elements d'intel·ligència artificial que els permeten actuar

⁴⁶⁹ Pel febrer del 2000 el grup va realitzar una entrevista publicada a L'unità on reflexionaven sobre Darko Maver:

(...)Q.: What have you tried to prove through this action?

A.: 0100101110101101.ORG has tried to show the mechanisms which hold contemporary art, to make clear that critics and curators are able to create an artist, apart from the value of his works; this phenomena is currently accepted or taken for granted and people undervalues its impact. In Darko Maver case 0100101110101101.ORG has simply bypassed intermediaries, succeeding in bringing more attention on process than on art works. Darko Maver, in his declared inexistence, is paradoxically more authentic than hundreds of presumed artists. Art is a sort of alchemy that, instead of changing metal in precious stone, transform shit into gold (Piero Manzoni sold his excrement at the same price of gold). Potentially everything can be art, the point is only to know the rules of the game, and its tricks as well

Q.: So, was it a provocation against art, carried out from inside of the system itself?

A.: Not an operation against certain institutions or reviews - "Flesh Out" magazine co-operated since the beginning, to give an example - It was rather a pure demonstration. Art works, even the most radical ones, end up strengthening the status quo because they strengthen the aptitude of people to swallow passively strict rules and visual and behavioural stereotypes. It's only disassembling these mechanisms that it's possible to both understand and refuse them; we do not need more "art objects", but works able to make people more conscious.

en funció dels canvis que experimenta l'entorn. En el context d'Internet molts són els "organismes" que actuen de forma autònoma: són els agents o robots (o senzillament bots), un exemple dels quals són els grans cercadors (google, altavista...) o bé els virus, que tenen capacitat d'autodistribuir-se, de replicar-se i estendre's (a més d'esborrar fitxers, desconfigurar l'ordinador...) Si els avatars són marionetes, els bots són autòmats.

Ara bé, quin tipus d'identitat tenen aquests programes informàtics que actuen de forma autònoma? Es tracta d'un nou tipus d'identitat emergent que no es pot equiparar a la idea d'identitat humana?. William Gibson ha desenvolupat aquest plantejament en la seva novel·la *Neuromante*⁴⁷⁰, on una Intel·ligència Artificial (IA) actua guiada pels seus propis interessos i en contra dels de les persones, una mena d'actualització de l'ordinador HAL de 2001, *una Odissea de l'espai*⁴⁷¹ en els temps d'Internet.

Atès que tot contacte amb algú a través d'Internet està mediatitzat, es pot crear una ficció que reproduïxi aquells elements que ens serveixen per apercebre aquesta identitat sense que provinguin d'una persona real. El món de les models i cantants és un camp ideal per a aquesta pràctica. Ja fa temps que les agències modelen (en certa manera inventen) l'aparença i identitat pública d'aquests personatges; d'aquí a prescindir de la persona només hi ha un petit pas. Paral·lelament les indústries cinematogràfiques i de vídeojocs han permès el desenvolupament de tècniques refinades de renderitzat per a aconseguir models tridimensionals de persones amb aparença hiperrealista. Lara Croft⁴⁷² i Aki Ross⁴⁷³ en són dos paradigmes. La primera és la heroïna de *Tomb Raider*, un dels vídeojocs més populars i és considerada una sex-símbol virtual. La segona és la protagonista de la pel·lícula *Final Fantasy*, estrenada el 2001 i realitzada totalment amb imatges sintètiques (simultàniament es va estrenar *Tomb Raider* interpretada per Angelina Jolie⁴⁷⁴). Amb Aki Ross va emergir la polèmica de la possible substitució d'actors i actrius reals per models d'imatge sintètica, els anomenats actors virtuals o vactors (de "virtual actors").

A mitjan dècada dels noranta, l'empresa japonesa Hori Pro va crear Kyoko Date⁴⁷⁵; la seva biografia (inventada) es va publicar en diverses revistes i el 1996 s'edità un disc on suposadament actuava com a cantant. Té la seva pròpia seu web que ofereix

⁴⁷⁰ William Gibson (1991), *Neuromante*. Barcelona. Norma Ed.

⁴⁷¹ Clarke (1968), *2001, una Odissea del espació*. Veure Fila siete <http://www.filasiete.com/2001odisea.htm>

⁴⁷² Lara Croft. *Tomb Raider*, <http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/trangel/sp/home.html>

⁴⁷³ Aki Ross: CGI Goddess, <http://www.angelfire.com/movies/akiross/>

⁴⁷⁴ *Tomb Raider*, <http://www.tombraidermovie.com/>

⁴⁷⁵ Kyoko Date, <http://www.wdirewolff.com/jkyoko.htm> Veure també http://www.iua.upf.es/~berenguer/ima_dig/_6_/estampes/3_4.htm i la tesina <http://space.tin.it/spettacolo/fguerrin/date.htm>

diversos serveis, com llistes de distribució i direcció d'e-mail. Kyoko Date és una vector que actua com avatar, no d'una persona, sinó d'una empresa comercial. Amb una idea similar, l'agència de marketing alemanya ID-Media AG va crear el 1997 E-Cyas (*Electronic Cybernetic Artificial Superstar*). Aquest vector-avatar ha sortit a programes de televisió i ha concedit entrevistes a revistes juvenils. Amb la veu d'un cantant desconegut va editar, el 2000, el disc "*Are you real?*" i actua com agent d'una línia de roba juvenil. Funciona com a reclam de la comunitat Cynosmos.com, un MUD social en el que els usuaris es relacionen a través d'avatars. Una identitat virtual similar és Eve Solal⁴⁷⁶, una model de roba creada per l'agència francesa Attitude, que té des de carnet d'identitat propi, una seu web des d'on li podem escriure, i que intervé en petites pel·lícules, treballa com a DJ a Fun Radio i es mostra oberta a qualsevol proposta de treball. Altres projectes similars són la cantant t-babe, de la discogràfica Glasgow Records, i la model Webbie Tookay⁴⁷⁷ creada per Stahlberg i Illusion 2K per a l'agència Elite.

Una altra aplicació de les identitats virtuals és la creació de presentadors de notícies. A la dècada dels 80 Max Headroom⁴⁷⁸ fou un personatge important en l'anomenada cultura cyberpunk. No és un personatge d'imatge de síntesi, ja que era la filmació retocada d'un actor amb màscara de làtex. A la inversa del que actualment es pretén aconseguir, aleshores es va retocar la imatge de vídeo per a donar-li una aparença més "electrònica". Fou creat el 1985 per Anabel Jankel i Rocky Morton com a VJ (videojokey) per a la televisió britànica Channel 4. La popularitat del programa de vídeo clips va donar peu a una pel·lícula (*Max Headroom: 20 Minutes into the Future*) i una sèrie per a la televisió produïda per la cadena nordamericana ABC. S'hi relatava la història d'un periodista d'un gran grup mediàtic la ment i aparença del qual eren transferides a un ordinador, entrant de ple en la polèmica sobre el poder i l'ètica en els mitjans de comunicació i el seu paper en el control de les consciències. Tot i la seva poca substància digital, Max Headroom pot ser considerat una identitat virtual, perquè tenia una biografia, una personalitat i una forma d'actuar, i va tenir un reconeixement públic.

⁴⁷⁶ Eve solal, <http://www.evesolal.com/>

⁴⁷⁷ Webbie Tookay, <http://www.el-mundo.es/aula/99/10/28/noticia5.html> Veure també <http://www.largeur.com/expArt.asp?artID=199>

⁴⁷⁸ Max Headroom,

http://www.g4techtv.com/techtv/vault/features/37830/Max_Headroom_Characters_and_Cyberpunk_Glossary.html, o bé <http://www.techtv.com/maxheadroom/story/0,24330,3382263,00.html>

Vandrea⁴⁷⁹ és un veritable Max Headroom digital. Impulsada per British Telecom, Channel 5 i Televirtual.com, és un vector que llegeix notícies en temps real utilitzant un sistema de veu digital. La seva aparença visual es basa en l'aspecte físic de la periodista de Channel 5 Andrea Catherwood que s'hi va prestar per a què el seu rostre fos escanejat i servís de base a la model digital. La "v" inicial és per "virtual andrea", que dona a entendre que és un clon digital de la periodista. Vandrea és un programa que s'instal·la a l'ordinador i que, en executar-lo, demana les notícies per Internet i les llegeix.

Una altra presentadora virtual a Internet és Ananova⁴⁸⁰. També llegeix en directe butlletins de notícies utilitzant veu sintetitzada sincronitzada amb el moviment dels llavis, mou el cap i els ulls i canvia d'"estat d'ànim" en funció del contingut de la notícia que llegeix. Ananova va ser un projecte de Press Association i després va ser venuda (per quantitats milionàries) a la companyia de telefonia mòbil Orange. Als butlletins d'Ananova s'hi pot accedir des d'un ordinador a través d'un navegador convencional (amb RealPlayer) però també des d'un telèfon mòbil amb tecnologia WAP.

Tot plegat ens mostra la incidència d'Internet i les tecnologies digitals en la percepció de la identitat (pròpia i aliena). Molts projectes de Net.art estan vertebrats al voltant d'aquests fenòmens i tenen la identitat com un dels seus components conceptuals. Citem, d'entrada, el de Roberto Aguirrezabala, *WYG-Why You Get*⁴⁸¹ (del que n'hem tret la simulació del xat), dedicat a les relacions que s'estableixen a través d'Internet i la seva difícil traducció al "món real". A partir d'una ficció (dues persones que es coneixen de parlar regularment en un canal de xat i que es citen per a conèixer-se) i del recorregut i decisions que pren l'usuari, realitza una "enquesta" de la que n'extreu un perfil: "Mentre navegaven per la seu web s'ha anat configurant un perfil que, conscientment o inconscientment, defineix la teva personalitat, les teves reaccions, el teu comportament... Aquest perfil és el teu rostre a *what:you:get*. El necessitaràs sempre per a relacionar-te amb amb tots(es) els(les) participants d'aquesta comunitat virtual". Aquest perfil esdevé la identitat de l'usuari dins de la comunitat i el sistema mostra una llista de persones "compatibles" amb ella (mostrant el % de compatibilitat). Aquesta comunitat inclou correu, xat, cites i un cercador de persones. Potser l'internauta, navegant en la ficció de *what:you:get*, es debat entre la temptació de ser sincer en les seves respostes i utilitzar-les per a crear una identitat inventada. Quan el

⁴⁷⁹ Vandrea, <http://www.futuretalk.co.uk/avatars/vandreaqanda.htm> . Veure també <http://www.rediff.com/netguide/2000/dec/04real.htm>

⁴⁸⁰ Ananova, <http://www.ananova.com/> i <http://pda.ananova.com/>

⁴⁸¹ Roberto Aguirrezabala, *WYG-Why You Get*, <http://www.whatyouget.net/>

sistema crea el perfil deliberadament t'ofereix una màscara, una disfressa, per actuar dins de la comunitat; encara que un considera que el perfil no és encertat, és difícil no ser coherent amb ell, ja que és el que els altres veuen d'un mateix.

A la intimitat i anonimat que permet Internet a l'internauta s'hi afegeixen la possibilitat de comunicar i interactuar en temps real amb persones i entorns repartits per tot el planeta. Per això la xarxa esdevé l'espai adient per a un seguit de comportaments relacionats amb secrets personals, confidències, confessions. En aquesta línia destaca *Persistent Data Confidante*⁴⁸² (1997) de Paul Vanouse, on se'ns proposa una transacció de secrets: l'usuari n'haurà de deixar un per a poder-ne llegir un altre, al que podrà donar una puntuació; els secrets amb menys puntuació, és a dir, aquells que els internautes consideren menys interessants, són eliminats de la llista. L'usuari, doncs, influeix i modifica el contingut del web, i esdevé un co-curador. Seguint amb aquesta línia "confessional", afavorida per l'anonimat i l'accessibilitat de la xarxa, ja el 1993 Greg Garvey a *The Automatic Confession Machine*⁴⁸³, s'apropava a una confessió clàssica i les històries personals dels internautes no podien ser divulgades; el 1996 proposarà, a l'obra *Gender Bender*, un qüestionari per tal de diagnosticar el caràcter masculí o femení de la personalitat (l'usuari ha de respondre unes 20 qüestions similars a les que porten algunes revistes populars): cada resposta donada és categoritzada immediatament i visualitzada/sonoritzada de manera divertida. Aviat, però, hom s'adona de l'aspecte estereotipat i previsible de les respostes i el test esdevé totalment absurd. Es tracta, doncs, d'un projecte sobre alguns comportaments que es donen a la xarxa: la confessió, la recerca d'un mateix, la possibilitat de construir-se una altra identitat...

Amb humor negre i una insuportable lleugeresa, el col·lectiu Apsolutno⁴⁸⁴ va inaugurar una subhasta virtual de premis que tenen el seu origen en els països de l'ex-bloc de l'Est. Llegint les regles d'aquesta subhasta, tot sembla desenvolupar-se correctament, les regles hi són enunciades de forma clara i directa. Es tracta de seguir les instruccions i d'elegir la forma de pagament. L'internauta se'n adona aviat que els articles en venda són éssers humans. En aquest sentit, la venda esdevé una acció radical, absoluta, i d'aquí el nom d'*Absolute Sale*⁴⁸⁵ (1997). A l'interior de la seu web, un plafó amb la inscripció HUMAN (en anglès i en la llengua del país d'on prové el lot) apareix al mig de la pantalla. Un mapa d'Europa, present a la pantalla, es va carregant

⁴⁸² Paul Vanouse: *Persistent Data Confidante*, <http://www.textgenomics.com/>

⁴⁸³ Greg Garvey: *Electronic Confession*, <http://agep.home.netcom.com/confession.html>

⁴⁸⁴ Seu d'Apsolutno, <http://www.apsolutno.org/>

⁴⁸⁵ *Absolute Sale*, <http://www.apsolutno.org/ABSOLUTE-SALE/SALE/index1.html>

de qüestions; mentre que les informacions sobre la subhasta s'acumulen en aquesta finestra, el mapa canvia el receptor en emissor, confrontant-lo simplement pel fet d'estar allà. Aquest mapa, immòbil, és una realitat en suspens que es carrega de significacions. La seva lleugeresa inicial es transforma en un pes posat a les mans de l'internauta, el seu silenci es transforma en una crida a despertar-se. En el context d'*Absolute Sale*, els mots "jo no he vist mai el rostre i és allò que sempre he volgut. Jo no he vist mai el rostre i és allò que temo més" (a la secció *About* del col·lectiu Apsolutno) ressonen com un senyal d'alarma que fa referència a l'ús d'Internet com a lupa encara inutilitzada, a través de la qual podem veure la realitat de noves maneres reveladores per a les quals encara estem poc preparats. La presència limitada a dos signes visuals (el mapa i el plafó) en aquest univers controlat, impedeix desviar el projecte cap a una sobre-dramatització a la que la naturalesa del projecte podria conduir. Els compradors no s'han de preocupar perquè no veuran la cara de qui han comprat fins d'aquí a vint anys, perquè aquests premis varen néixer el 2001 i no estaran disponibles fins que 'la compra' arribi a l'edat adulta. Aquest capgirament de les coses, típic de les obres de Net.art, en la manipulació del concepte d'identitat/no-identitat impedeix al projecte de caure en la complaença i el cinisme. *Absolute Sale* tracta qüestions al voltant de l'Europa dividida/unida d'una manera crítica fent referència a les idees, ideologies i aspiracions geopolítiques i econòmiques que són acceptades com a veritats absolutes i no deixen lloc a la identitat individual. A partir d'un punt de vista post-totalitari, post-comunista de l'ex-bloc de l'Est, els artistes qüestionen no només aquests fets absoluts sinó també les activitats comercials que tenen lloc en el ciberespai. En aquest projecte, Internet se'ns mostra com una eina crítica i un mediador al si d'aquest camp de batalla d'interessos i de creences. D'una banda, dóna lliure curs a les tendències destructives de globalització, de l'altra, a l'etnocentrisme.

A *Line*⁴⁸⁶ (1997) de Melinda Rackham, l'usuari pot navegar a través de la relació de dues persones situades físicament a Tokio i Sidney i, mitjançant fotografies, *e-mails* i enllaços amagats, penetrar en el seu univers mental i reconstruir els fragments del seu entorn físic. Dibuixa una línia entre l'espai virtual i l'espai físic: la correspondència entre ambdues persones, així com les seves imatges, esdevenen una propietat pública i els seus fantasmes, una realitat. Seguint la línia, l'internauta penetra en l'univers mental d'aquestes persones. A més, diversos enllaços amagats són accessibles en moure el cursor per les pàgines. En seleccionar mail, es poden llegir setze missatges, als quals també s'hi pot respondre. Hom pot visitar també una galeria virtual on

⁴⁸⁶ Melinda Rackham: *Line*, <http://www.subtle.net/line/>

fotografies, instal·lacions i imatges de paisatges reconstrueixen fragments de la localitat i la identitat dels individus. Fa reflexionar sobre la noció de vida privada a Internet i sobre la identitat en un espai virtual.

Jan Kopp⁴⁸⁷ a *Perfectly Strange*⁴⁸⁸ (1997) utilitza la idea de l'encreuament d'identitats, situant els extrems de la seva obra en el món real, i intercanviant els rostres de dos espectadors. L'obra consta de dues cabines de "fotomatón", transformables en maletes, instal·lades en els carrers de Tokio i París, connectades entre elles via Internet. Quan un usuari entra en una d'elles amb la intenció de fer-se una fotografia i segueix el procés adient, la seva imatge es transmet digitalment a l'altra cabina, de manera que, al final, quan acaba el temps d'espera del revelat i assecat de la fotografia, la imatge que es rep no és la pròpia, sinó la de l'altra persona que casualment està fent la mateixa activitat en un lloc llunyà, i el rostre de la qual surt en el retrat imprès. Actualment, a la xarxa s'hi mostren els esbossos i documents que expliquen el projecte⁴⁸⁹, així com fotografies de quan va estar exposat. Les cabines eren itinerants.

Beverly Hood a *Encounter*⁴⁹⁰, ens documenta la comunicació quotidiana entre dues persones que romanen anònimes durant un període de 30 dies (20 de març - 18 d'abril de 1998). La conversa i relació es desenvoluparen utilitzant l'e-mail, l'IRC (Internet Relay Chats) i CU-SeeMe (videoconferència en línia). Els dos artistes desconeixien els seus noms reals, així com el gènere i la localització i feien servir com a pseudònims "anon1" i "anon2". Cada artista es comunicava com a mínim una vegada al dia i la seva conversa era actualitzada cada dia a la seu web. Un cop a la setmana s'obria a l'audiència que podia participar a través de l'IRC, cosa que donava una oportunitat a anon 1 i anon 2 per a comunicar-se en temps real, i l'audiència que havia estat "escoltant" esdevenia part activa de la conversa. El darrer dia (18 abril 1998) els dos artistes es varen trobar per a fer un sopar públic a Lancaster. L'esdeveniment es va retransmetre per Internet i els internautes podien interaccionar amb els presents en el sopar. Les converses, primer desmanyotades i impersonals feien referència als equips i problemes informàtics, al correu electrònic, després al propi projecte i al seu context. De mica en mica, es va anar establint una intimitat entre els dos individus. Les imatges realitzades durant les converses en CU-See Me mostraven els ordinadors, la sala de treball, objectes familiars, però sempre preservant l'anonimat dels protagonistes. Cada

⁴⁸⁷ Pàgina principal de Jean Kopp, <http://www.goethe.de/fr/par/art/portrait/kopp/frakomo.htm>

⁴⁸⁸ Jean Kopp: *Perfectly Strange*, http://www.nticc.or.jp/Calendar/1997/Perfectly_starange/Works/perfectly_starange.html

⁴⁸⁹ *Perfectly Strange*, http://www.nticc.or.jp/Calendar/1997/Perfectly_starange/index.html

⁴⁹⁰ *Encounter*, <http://www.bhood.co.uk/encounter.htm>

setmana la conversa s'obria a un grup de discussió. Al final del projecte es va organitzar un àpat entre els dos individus i els convidats i l'esdeveniment fou difós per la xarxa. És un projecte que té per objectiu aportar una mirada sobre l'evolució de les relacions entre les persones que es comuniquen per correu electrònic, i assistir a l'obertura progressiva cap a l'altre. Formava part de les obres presentades al *Maid in Cyberspace-Encore!* organitzat per Studio XX. Aquest treball es desenvolupava com a part del "My House & Your House" residències en línia, coordinades per Furnace, Lancaster i amb el suport del *The Arts Council of England*.

I en el context de l'ensulsiada del bloc soviètic, Heath Bunting i Olia Lialina varen concebre *Identity Swap Database*⁴⁹¹ (1999), una base de dades per aquells que volen o necessiten canviar d'identitat. El projecte ofereix la possibilitat de participar en la construcció d'una base de dades o de cercar una identitat dins el repertori format. El formulari (sexe, color de la pell, ulls i cabell, pes...), escrit en diversos idiomes, dóna un caire internacional al projecte i permet suposar una àmplia quantitat de participants. Ara bé, el caràcter ridícul d'algunes informacions demanades, aporta un to irònic al projecte. El sistema mostra les fotografies de les identitats que coincideixen amb les característiques demanades, indicant el % de coincidència. No cal dir que molts dels resultats són estrafolaris i ofereixen poca correlació amb la identitat desitjada. L'obra reflexiona sobre els límits dels sistemes informàtics que categoritzen els individus i jutgen els desigs humans; evidencia la il·lusió de creure en el caràcter exhaustiu d'Internet.

Amb humor, Valérie Lamontagne crea a *The Advice Bunny*⁴⁹² (1999) un univers que ens recorda els serveis de consulta oferts al públic com les pàgines del correu del cor en els diaris, les línies obertes a la ràdio o els serveis 900. S'interessa pels fenòmens d'obertura d'un mateix, de la recerca d'un mateix i de l'intercanvi als quals dóna lloc el Web. Recolzant-se en les noves possibilitats d'expressió (pàgines personals, correu electrònic, grups de discussió) del nou mitjà, que permeten que tothom pugui discutir sobre qualsevol tema, esdevenir una figura d'autoritat, com a mínim per uns moments, per a algú. El Web suscita aquest tipus d'activitats que acaben per donar-li l'aspecte d'un immens confessionari, sentint-se cadascú més lliure davant la pantalla anònima que davant d'una cara. També fa al·lusió a la identitat canviant dels individus a l'interior d'aquest territori i al desig d'esdevenir un altre.

⁴⁹¹ Heath Bunting i Olia Lialina: *Identity Swap Database*, <http://www.teleportacia.org/swap/>

⁴⁹² Valérie Lamontagne: *The Advice Bunny*, <http://www.mobilegaze.com/advicebunny/>

Un dels guanyadors de Transmediale, l'esdeveniment que cada any obre oficialment la temporada de les arts digitals, és el col·lectiu Local area Network-LAN amb *Tracenoizer*⁴⁹³ (2002). L'obra, que ofereix a l'internauta la possibilitat de crear nombrosos clons falsejant les informacions que apareixen sobre ell a la xarxa, insisteix en el tema de la identitat.

Mentre artistes, intel·lectuals i experts de la comunicació discuteixen els efectes de l'impacte de les tecnologies de la informació en la construcció i percepció de la identitat, a Internet apareix David Still⁴⁹⁴, la prova que la comunicació telemàtica afavoreix les dinàmiques de desdoblament i multiplicació de la identitat, ja que, qui és en realitat? David Still és suposadament una persona real (resident a Holanda) que ofereix la seva pròpia identitat per a ser utilitzada pels internautes. El projecte es posa en marxa el 22 de novembre del 2001 i a partir d'aquesta data es pot accedir a la seva seu web per enviar missatges en nom seu (predefinits –amb un ampli ventall que abasta des dels més agressius fins als més correctes– o de pròpia creació) o per a respondre els missatges rebuts. S'hi inclouen fotografies i informació sobre la vida de David Still per tal que els internautes puguin actuar de forma coherent amb la identitat que estan adoptant. Aquesta "donació pública" de la pròpia identitat pot crear una nova percepció de la identitat en entorns de xarxa. Es tracta, doncs, d'un artista que posa a disposició dels internautes la seva pròpia identitat o és un personatge inventat? L'únic cert és que ofereix la possibilitat d'enviar e-mails en el seu nom i de contestar els que ell rep. En els primers mesos des del seu llançament, el projecte aconsegueix involucrar milers de persones i desencadenar centenars de malentesos i situacions curioses. El cert és que el projecte converteix la xarxa en un gran escenari, en el qual cadascú pot representar el paper que prefereixi. La qüestió es esdevenir, ni que sigui per uns moments, una altra persona.

Michael Mandiberg, un artista conceptual nordamericà que fa servir Internet per a les seves performances, intenta convertir en realitat aquest somni d'esdevenir, ni que sigui per un moment, una altra persona. Primer proposa *The Exchange Program*⁴⁹⁵ (2002), en el qual 8 artistes intercanvien durant 10 dies les seves identitats i llars, inclosos la família, els amics, el treball i les altres propietats personals. Després posa a disposició dels internautes la seva pròpia identitat en el projecte *Essential Guide to Performing Michael Mandiberg*⁴⁹⁶, una guia amb tots els elements per tal que el lector pugui

⁴⁹³ LAN: *Tracenoizer*, <http://www.tracenoizer.org/>

⁴⁹⁴ Seu de David Still, <http://davidstill.org/>

⁴⁹⁵ Michael Mandiberg: *The Exchange Program*, <http://exchangeprogram.org/>

⁴⁹⁶ Michael Mandiberg: *The Essential Guide to Performing*, <http://turbulence.org/Works/guide>

suplantar la seva identitat. Mandiberg, conegut per les seves pràctiques experimentals, va llançar a començament del 2001 *Shop Mandiberg*⁴⁹⁷, un projecte on intentava desintegrar la seva pròpia identitat mitjançant una subhasta pública a Internet de tots els seus béns: vestits, objectes personals, mobles, llibres, aliments i documents.

El darrer treball de Nikola Tomic, un artista de Belgrad establert a Itàlia, s'ocupa d'identitat, però a partir de l'anàlisi dels estereotips. *Personality Stereotypes*⁴⁹⁸ (2002) invita l'internauta a introduir al web les seves dades amb una descripció de les seves característiques físiques, la seva relació amb els altres, les seves afeccions, els seus desigs i una etiqueta que defineixi la seva personalitat en forma d'estereotip. Deixant de banda algun aspecte irònic, el projecte assoleix el seu objectiu que consisteix a evidenciar la paradoxa i la dificultat de convertir una personalitat complexa com la humana en una definició sintètica, malgrat que assignar una etiqueta sigui el sistema més utilitzat per a catalogar les persones.

Els artistes afroamericans Keith & Mendy Obadike amplien el discurs de la identitat a l'ètnia i d'aquesta a la denúncia de la discriminació a *Black Net.art*⁴⁹⁹ (2002), la pàgina que recull la seva producció per a Internet. En forma part *The Interaction of Coloreds*⁵⁰⁰, un projecte produït per l'Artport del Whitney Museum de Nova York. El projecte, una irònica i descarnada crítica de les discriminacions contemporànies i de les tèrboles relacions entre ètnia, diner i poder, promociona l'IOC Color Check System®, un sistema capaç de discriminar els accessos a un determinat lloc sotmetent al visitants a un test de revelació del color de la pell. Sota el lema "Protegeix el teu portal, protegeix la teva comunitat en línia de visitants no desitjats", el web dels Obadike invita els propietaris de seus Internet a adherir aquest sistema per evitar "l'exponencial augment de problemes que comporta l'entrada de gent de color en el món del comerç electrònic". *The Interaction of Coloreds* s'emmarca en una tendència que fa servir la sàtira i el surrealisme en línia per a difuminar els límits entre realitat i ficció en projectes que apunten a problemes polítics, socials o econòmics concrets.

Ètnia i identitat protagonitzen també *Tropical América*⁵⁰¹ (2002), un joc narratiu i d'estratègia en línia, que explora les causes i els efectes de l'oblit en la història llatinoamericana a través d'una experiència interactiva de la geografia política i cultural d'aquest continent. El joc, concebut per Juan Devis i Jessica Irish, s'inspira en dos fets

⁴⁹⁷ *Shop Mandiberg*, <http://www.mandiberg.com/shop/>

⁴⁹⁸ Nikola Tomic: *Personality stereotypes*, <http://www.personality-stereotypes.com/>

⁴⁹⁹ Pàgina personal de Keith & Mendy Obadike, <http://obadike.tripod.com/>

⁵⁰⁰ Keith & Mendy Obadike: *The Interaction of coloreds*, <http://blacknetart.com/IOC.html>

⁵⁰¹ *Tropical América*, <http://www.wsis-award.org/nominees/e-entertainment-proj2.htm>, <http://www.tropicalamerica.com/>

històrics: un mural pintat a Los Angeles per David Alfaro Siqueiros i esborrat el 1932 i la història de Rufina Amaya, l'única supervivent de la matança d'El Mozote⁵⁰² a El Salvador el 1981: "Usted es el único sobreviviente de una terrible masacre y debe encontrar cuatro pruebas que hagan justicia a la memoria de su pueblo" així comença el recorregut que porta al jugador a través de 13 esdeveniments històrics que han marcat la història dels pobles llatins americans i que han estat silenciats per la visió hegemònica del desenvolupament històric.

*Memoirs*⁵⁰³ (2002) és una obra ambiciosa de Cynthia Beth Rubin on ens convida a passejar per quatre espais amb una gran càrrega personal i històrica: la sinagoga de Brussel·les, la mesquita de Còrdova, els Scottish Hills i la Orchard Street Synagogue. En accedir a la seu web, ens trobem amb una seqüència de text que primer ens presenta l'obra i després ens facilita les seves instruccions d'ús. Llavors ens trobem les 4 imatges en una pàgina amb un fons negre i fent-hi clic al damunt podem accedir a cada una d'elles. La imatge escollida apareix al centre de la pantalla. El seu funcionament és autònom, però està enllaçada amb les altres sota el títol *Memoirs* (Memòries). I aquest és el fil conductor: són bocins de la memòria personal de l'autora i, alhora, de la memòria col·lectiva del món occidental. Però Rubin no reproduïx la realitat sinó que, a través dels *roll-overs* en java-script, crea realitats noves, espais on es barregen la realitat, els seus records i la imaginació. A mesura que l'espectador va passant el punter del cursor sobre les quatre imatges aparentment oníriques, li apareixen elements que van alterant l'aspecte de la imatge estàtica que havia captat en un primer moment. Són múltiples imatges en una i van sorprenent l'espectador al temps que ell s'implica activament en l'obra.

Aquests són els elements que configuren l'obra *Memoirs*. La Sinagoga de Brussel·les. La gran Sinagoga de Brussel·les té només 100 anys però, tot i així, hi trobem impregnat el llegat de les generacions passades. Els primers esbossos per aquesta estructura van ser refusats pels consells locals, que consideraven que no eren prou orientals. El resultat és un edifici que reproduïx l'essència de les sinagogues més antigues que trobem en diverses parts del món. Aquesta imatge plena d'icones jueves és el record de l'experiència de l'artista a la capital belga. Brussel·les acull diverses cultures i en aquest marc s'aixeca la sinagoga. Així, Rubin representa la barreja de fidels que procedien de diferents zones amb llengües diferents, històries diferents,

⁵⁰² My name is Rufina Amaya, http://atlanta.indymedia.org/front.php3?article_id=3275&group=webcast. Veure també http://www.noveltynet.org/content/paranormal/www.parascope.com/articles/0197/el_moz01.htm

⁵⁰³ Cynthia Beth Rubin: *Memoirs*, <http://www.cbrubin.net/memoirs/memoirs.html>

però que compartien un origen sefardita. La grandesa de l'edifici els uneix a tots, com la creació de l'antiga coberta de la Tora que apareix a la dreta de la imatge. La mesquita de Còrdova. Al centre de la contemporània Còrdova, s'aixeca la mesquita, que recorda el pas dels àrabs segles enrere. Aquesta va ser, un dia, la mesquita més gran del món. És un voluminós espai sagrat, on el visitant encara pot sentir a través de les parets les pregàries d'antics fidels. L'obra combina imatges de Còrdova, però també de la petita mesquita de Toledo, en homenatge a l'edat d'or quan les cultures islàmica, jueva i cristiana vivien juntes a Espanya. No oblidem que la mesquita de Còrdova es va aixecar al costat d'una antiga basílica cristiana. I anys més tard, al 1523, es repetia el fet a la inversa, quan es va construir una gran catedral cristiana dins de la mateixa mesquita. Amagats en la composició hi trobem diversos elements: arcs de la mesquita de Còrdova característics per la combinació de vermell i blanc, el paisatge d'una casa a l'antic barri jueu, rajoles i arcs del terra de la mesquita de Toledo i una adaptació de la rica textura de la paret de la sinagoga de Toledo. Les muralles de Còrdova són també part d'aquesta imatge. La composició sencera està basada en un manuscrit hebreu de l'època, on s'hi podien veure dues fileres d'arcs. No podem passar per alt que el vermell matisat amb reflexos daurats es converteix en la tonalitat dominant i acaba eclipsant la resta de colors. Scottish Hills. Rubin ha escollit la catedral de St. Andrews, a Escòcia, perquè guarda una connexió amb el passat, per l'edifici però també per l'entorn misteriós que l'envolta. Aquesta unió edifici-paisatge o home-natura (que també podria ser divinitat-natura, però no és aquest sentit místic el que busca l'artista) la trobem a la mateixa catedral: el claustre va caure fa segles, deixant que el visitant descobrís entre les parets que encara queden dempeus el paisatge que l'envolta. Els dos elements queden integrats de manera perfecta fent un pont entre el passat de la humanitat representat per l'edifici i el passat immemorial que trobem en els turons. Incorporats en aquesta imatge hi ha diversos bocins de la catedral, retallats en formes irregulars i irrecognoscibles en molts casos però que, com relíquies arqueològiques, conserven el seu valor sagrat. Barrejades hi trobem imatges del paisatge, creant un efecte final semblant al què l'espectador pot sentir passejant pel claustre de la catedral. Orchard Street Synagogue. La imatge de la vella Orchard Street Synagogue de New Haven, Connecticut, és un homenatge a l'arribada dels jueus a Estats Units. Per això apareixen en aquesta imatge peces de la cultura nord-americana: la bandera amb barres i estrelles i una àguila. Però alhora l'obra reflecteix les sensibilitats europees de la generació immigrant que va construir la sinagoga. Estem convidats a imaginar-nos nosaltres mateixos seient en els bancs d'aquesta sinagoga, observant, mirant per la finestra, pensant en la vida dins i fora de la comunitat religiosa.

Memoirs és una obra que explota algunes de les possibilitats que tenen els artistes a l'hora de construir treballs visuals. Alterant l'ús habitual dels *roll-overs* de java-script, *Memoirs* té com a principal objectiu l'exploració lúdica de les imatges canviants i relega les imatges estàtiques a l'estatut d'enllaços. Aquesta és una obra que invita l'espectador a experimentar les múltiples possibilitats i variacions que formen la imatge. És una aposta de Rubin per crear obres en línia que sobrepassin el nivell habitual d'interactivitat i portin l'espectador a una creació indefinible i personal on l'experiència visual evoqui memòries i associacions úniques. La mirada de l'espectador es disposa en l'obra a dos nivells. A primera vista les imatges poden atraure profundament l'espectador perquè presenten informació fragmentada i la juxtaposen amb elements clarament definits. En segon lloc, conviden l'espectador a retornar enrera seguint els enllaços visuals de colors per tal d'entrar en els pensaments i experiències de l'artista d'una manera que permet a l'espectador sentir-les com a personals. Rubin, més enllà que l'espectador entengui què sentia a l'hora de fer l'obra, vol crear en ell la sorpresa de veure emergir imatges diferents del mateix origen.

Cynthia Beth Rubin ha escollit, doncs, quatre indrets, tres en ciutats europees i un en la ciutat on va viure de petita als Estats Units. Aquesta elecció no és casual. És un viatge pels orígens de les cultures. "Mentre viatjava per fotografiar llocs per a la seva obra, buscant indrets que parlessin d'enllaços atemporals entre generacions, em vaig trobar a mi mateixa cada cop més atrapada pel passat. Aquesta és la banda espiritual de la meua feina, i la cerca del meu propi moment en el temps s'ha convertit en el motor de tota la meua obra", diu l'autora⁵⁰⁴. La imatgeria escollida, doncs, deriva de les seves visites a llocs que suporten els vestigis de vides passades, aquells llocs especials on el visitant sent el pes de la història damunt les seves espatlles. L'ordre de les imatges pot seguir diversos criteris. Per exemple, podem fer el recorregut tenint en compte l'antiguitat de l'edifici. Així, començaríem per la mesquita àrab de Còrdova, passaríem per la catedral cristiana d'Escòcia, aniríem a la sinagoga jueva de Brussel·les i acabaríem el viatge seguint els immigrants europeus a l'altra banda de l'oceà fins a la sinagoga jueva d'Orchard Street. Tot i així, sembla que la disposició en la pàgina ens porta a seguir l'ordre de Brussel·les-Escòcia-Còrdova-New Haven. Tot ens fa pensar que és el relat real del viatge de Rubin per Europa cap a la cerca dels seus orígens. Quan els ha trobat, retorna a la seva ciutat. És, per tant, un pont entre Europa i Amèrica.

⁵⁰⁴ Cynthia Beth Rubin: Texte d'artiste, <http://www.cbrubin.net/statement.html>

Tampoc és casual el número d'obres triades per formar aquesta peça de Net.art. Quatre. Si tenim en compte els colors dominants escollits per a cada una d'elles, podríem determinar un segon recorregut: el de les estacions de l'any. A la imatge de la mesquita de Còrdova, el color dominant és el vermell i altres colors càlids com el groc que ens podrien fer pensar en l'estiu. En canvi, la imatge dels turons d'Escòcia combina el blau i altres colors freds, colors d'hivern. Les altres dues imatges són una barreja de colors freds i càlids que correspondrien a les estacions intermèdies de la primavera i la tardor. Per tant, podríem parlar de la creació d'un fil narratiu intern per part de l'artista, no només espacial sinó també temporal.

“Manifestació puntual, el crit marca un punt precís i una durada sovint curta. És la traça d'un record sensitiu immediat i d'un punt precís on culminen les sensacions. L'impacte màxim és cercat i aquest esdeveniment s'anuncia com una alerta sense cap altra interpretació que el context que l'ha precedit”. Amb aquestes paraules es presenta el projecte *Le cri*⁵⁰⁵ (2003) de Michël Sellam que, a la pàgina principal, ens mostra dues cares enfrontades, cridant. De fet, és la mateixa cara. Les cares apareixen enfrontades diagonalment. Mentre la cara que ocupa l'espai esquerra superior observa expectant la mateixa cara que hi ha a la part inferior de la dreta, les altres dues es miren fent un gran crit. Sobre les cares apareix el text citat que, d'una banda, ens ha de guiar pel recorregut i, de l'altra, ens informa del tema. En efecte, tres enllaços, a l'esquerra, ens indiquen les diferents formes com es pot transitar per aquesta creació virtual: *Le cri.dcr.*, *Le cri. mov.* i *Le cri. mp3*. L'espai és fosc, homogeni, simètric. No sabem on som, com espectadors ni, tampoc, on són els personatges virtuals. Mentre decidim on situem el cursor, ens adonem que l'acció no necessita de la nostra interacció, tot i que també l'accepta. Cada trenta segons, canvia la pantalla. El canvi és força evident puix que la pantalla esdevé tota negra i destaca ostensiblement en ella el perfil blanc dels rostres que seguidament agafaran fesomia i expressió; també reproduïx el text inicial, tal volta per a recordar-nos quin és el tema que tenim al davant; el text es desplaça suaument per la pantalla. Es manté el fons negre, però canvia la demarcació de l'espai on es desenvolupa l'acció. Una acció que es concreta sempre en l'expressió del crit, de vegades amb un inici lent –quan la pantalla només ens mostra una cara– que evoluciona cap un *crescendo*; d'altres surt vigorós, rotund, ample, esfereïdor. Alternativament, la pantalla negra s'il·lumina amb un rectangle, vertical o horitzontal; amb dues cares, encarades o oposades; l'acció recupera la presentació del rectangle inicial, amb les quatre cares. Les cares: serioses. L'expressió, un xic tensa. La veu,

⁵⁰⁵ Michël Sellam: *Le cri*, <http://www.incident.net/works/lecri/>

sempre és un crit; la resposta, també. La seqüència de les pantalles negres amb les siluetes blanques marquen un ritme que acaba sent cadenciós. De sobte, la cadència de les escenes s'interromp. Un quadrat rosadenc ocupa el centre de la pantalla. La imatge, tota de punts, com una trama, no és prou nítida. Però l'acció continua i, el quadrat, tot minvant, esdevé més clar, més rosat, és pura carn, és la campana fisiològica, és l'origen i el motor del crit. Es veu, tota rosada, es veu tota vibrant, és tota ella un clam, un crit desfogat o per a desfogar. I tornem a començar.

El segon recorregut esdevindrà més pròpiament interactiu. Els clics de l'interactor marcaran el ritme i la velocitat del crit, de la resposta, del canvi de pantalla. Ara més lent, després més ràpid i, per això mateix, més intens. L'enllaç per accedir a la modalitat d'àudio esdevé eixordador. Aleshores l'internauta es situa, ubica l'escena, deixa anar la imaginació. És un soroll urbà, cosmopolita, és la contaminació acústica i el crit de rebel·lia de l'home que viu immers en un món que no té res de bucòlic, que ha perdut tot el contacte amb la natura, amb la terra i amb el cel. El crit es torna comprensible: és enuig, és rebel·lia, és impotència, és neguit, és afirmació, és també, la necessitat urgent i vital de sentir que algú respongui al propi crit. És la contaminació acústica portada a l'extrem, és l'extrema solitud, és la desesperança i també l'esperança de trobar-se amb l'igual.

No és una història. No és pròpiament una narració. No hi ha un principi, ni un final. És una seqüència d'imatges. És un el protagonista. És un l'actor. És una presentació una mica caleidoscòpica. La iniciativa de clicar sobre les cares es demostra poc important en el conjunt de l'obra, no la condiona més que en una mínima expressió, no permet controlar gaire més que "els temps" en que es succeeixen "els crits". I, de sobte, la gargamella, tota plena de vida, activa, rogenca, qui sap si una mica irritada... Tota l'acció gira al voltant del crit, però també de la resposta que provoca el crit: un altre crit. Les cares, de cara. Les cares, en diagonal. Les cares oposades. És com un joc de miralls. Però no és un joc: les mirades són severes, poc amigues, solitàries, fosques. Avançar per les diferents pantalles provoca un sentiment d'impaciència, però també d'impotència. Impaciència per saber la resposta: impotència per la incapacitat d'obtenir res més que un altre crit, i, al final, una gargamella viva, encesa de tant cridar.

5.3. La globalitat: el planeta Terra

Moltes són les obres d'art digital que tenen com a centre de la seva recerca al planeta terra. Artistes de camps molt diversos han escollit com a tema, de manera explícita o

incidental, i des d'òptiques i perspectives diferents⁵⁰⁶, la terra copernicana, aquesta terra esdevinguda planetària, és a dir, la que hem experimentat des del Renaixement, amb el descobriment de la rotació al voltant del sol per Copèrnic (1543) i amb la seva circumnavegació per Magallanes (1522). Es tracta de la Terra apercebuda com a planeta i com a cos en l'espai sideral. Nombrosos són també els artistes digitals que han evocat o s'han plantejat la relació amb el planeta Terra, i s'han interrogat sobre l'ésser humà en tant que habitant d'aquest planeta⁵⁰⁷.

Jean-Marc Besse⁵⁰⁸, reflexionant sobre les relacions entre la filosofia i la geografia, es demana quina mirada hem projectat damunt la terra i com l'hem codificat a través de les imatges, així com la varietat de les relacions pràctiques de l'ésser humà amb el planeta que habita, és a dir, sobre la identitat humana en relació a la seva existència terrestre⁵⁰⁹. Quina Terra sol representar l'artista? Com l'artista se l'apropia de manera creativa? Què ens diuen aquestes pràctiques artístiques sobre la nostra relació amb la terra, amb el món? A partir de les diverses representacions i discursos sobre la Terra, de la nova consciència ecològica i de la configuració de les xarxes planetàries, es pot intentar interpretar, en un sentit filosòfic, el que la nova aproximació artística digital ens diu sobre la "geograficitat"⁵¹⁰ de l'ésser humà. Efectivament, en moltes d'aquestes obres, l'artista exterioritza la seva relació fonamental amb la Terra, i podem captar com en parla, com s'hi vincula, quina mena de consciència en té i, sobretot, com la terra ha entrat en la nostra sensibilitat.

Es pot estudiar la representació i el discurs sobre la Terra en l'art digital des d'una perspectiva fenomenològica, atès que existeix un corpus prou contrastat al sí de la fenomenologia sobre les relacions generals que l'ésser humà manté amb els globus terrestre. En aquest discurs, la Terra copernicana no ha estat considerada com a susceptible de poder pertànyer al món humà. Els tipus de relacions amb la terra són econòmiques i tècniques. Husserl, Heidegger o Merleau-Ponty, quan parlen de la Terra, la pensen sempre com allò que hom té "sota els peus" i no pas com un objecte d'experiència. Així, quan Heidegger evoca el planeta terra és, bàsicament, per a

⁵⁰⁶ Pel que fa a la representació del globus en l'art contemporani, per exemple, veure el catàleg de l'exposició *Orbis Terrarum. Ways of World-Making* (Museum Plantin, Antwerpen, 2000) i l'exposició *Mappings* (MOMA, Nova York, 1994). Per a més detalls veure Wytan Curnow, "Mapping and the Expanded Field of Contemporary Art", a Denis Cosgrove (ed.), *Mappings*, London, Reaktion Books, 1999, pàg. 253-268 (veure en particular el capítol "The Sign of the abject Globe").

⁵⁰⁷ És imprescindible per a tot aquest apartat consultar *Space and the arts*, els encontres entre científics i artistes sobre els aspectes culturals de les activitats espacials, que es troba a <http://olats.org/space/space.shtml>. Aquí seguim l'argumentació de Julien Knebusch en el seu article de l'octubre del 2003 *La planète Terre dans l'art électronique contemporain*, consultable a <http://www.olats.org/fcm/textes/planeteterre2eversion.shtml>

⁵⁰⁸ Cfr. Jean-Marc Besse (2000), *Voir la terre*. Actes Sud. ENSP, Centre du paysage.

⁵⁰⁹ Veure el llibre d'Augustin Berque (2000), *Ecumène. Introduction à l'étude des milieux humains*. Paris. Ed. Belin.

⁵¹⁰ Aquesta expressió l'hem trobat formulada per Eric Dardel (1990), *L'Homme et la Terre*, Paris, Comité des Travaux historiques et scientifiques, (original de 1952).

mostrar el vagareig planetari de l'home, és a dir, una situació en què l'ésser humà no estableix relacions essencials amb la terra⁵¹¹. El planeta terra és, als ulls d'aquests filòsofs, una veritat d'ordre únicament científica, un objecte de la ciència moderna⁵¹². D'aquí l'interès per analitzar les aportacions de l'art digital, atès que instauren una altra relació amb la terra i palesen una presa de consciència de la Terra com a planeta⁵¹³.

Alguns artistes treballen sobre la visió de la terra des de l'espai, el que Frank White anomena l'"*overview effect*"⁵¹⁴. En les seves obres, Tom Van Sant (*GeoSphere Project*⁵¹⁵, 1989), Joachim Sauter (*Terravision*⁵¹⁶, 1994) i Gloria Brown-Simmons (*Oceanet*⁵¹⁷, 1997), s'interessen per la visualització de la Terra des de l'espai. En una operació estètica, donen a veure la terra recolzant-se en dades diverses (demogràfiques, econòmiques...), de manera que fenòmens d'abast planetari, com les migracions o la contaminació ambiental, són visualitzades geogràficament. Els artistes aspiren a veure fenòmens invisibles en la seva inscripció espacial –com els processos globals; per alguns això és possible mitjançant una millor organització de la informació; és el cas de Sauter, per a qui la seva obra és una metàfora que serveix per a organitzar espacialment la informació⁵¹⁸. Per a Gloria Brown-Simmons es tracta no de sobreexposar l'objecte a una dissecció científica, sinó de veure-hi i contemplar-hi un ordre per a integrar-s'hi; si fins ara els artistes s'havien inspirat tot contemplant les ribes del riu Hudson, comenta Brown-Simmons, les noves fonts d'inspiració són ara les dades de les ciències de la Terra⁵¹⁹. De fet, es podrien comparar aquestes visualitzacions amb les que ens oferia la literatura clàssica, que ens mostrava un seguit de descripcions científiques, poètiques i geogràfiques de la Terra, que mostraven un ordre que permetia al lector integrar-se al conjunt; però ja no es tracta de fer un viatge imaginari i sobrevolar la terra per tal de contemplar-la. En les obres dels artistes citats, el punt de vista és d'entrada exterior a la Terra, sense haver de passar per un moviment ascendent, sinó que més aviat es planteja un moviment descendent des del cosmos cap a la Terra, com una mena de retorn un cop s'ha descobert que el cosmos és infinit i inhabitable.

⁵¹¹ Alberto Carrillo Canán: *The concept of "earth" by Heidegger*, a <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carrilloing.htm>

⁵¹² Veure Peter Sloterdijk (1998), *Extrañamiento del mundo*. Valencia. Ed. Pre-Textos.

⁵¹³ És molt interessant la lectura dels articles d'Annick Bureau (1997), *Space Art : Defining a New Territory*, a <http://www.olats.org/space/texts/newTerritory.shtml>, i *Space Art and beyond* (1998), a <http://www.olats.org/space/texts/beyond.shtml>

⁵¹⁴ Frank White, *The Overview Effect. Space Exploration and Human Evolution*. Reston. American Institute of Aeronautics and Astronautics, 1998, 2ª ed. Veure, també, Frank White (1994), *El paso de los milenios*. Barcelona. RBA Coleccionables.

⁵¹⁵ The Geosphere Project, <http://www.geosphere.com/home.htm>

⁵¹⁶ Terravision, http://www.artcom.de/index.php?option=com_acprojects&page=6&id=5&Itemid=144&details=0&lang=de

⁵¹⁷ Gloria Brown-Simmons: Artist and Aesthetic Engineer, <http://web.mit.edu/crcp/GBSVITAE.PDF>

⁵¹⁸ Joachim Sauter, http://www.gendernet.udk-berlin.de/whois/who_sauter.html

⁵¹⁹ Cfr. "Smart Art" a *Invenção: thinking About the Next Millennium*. Sao Paulo. Brasil. Agost 1999, a <http://www.sun.rhbc.ac.uk/Music/Conferences/99-8-inv.html> i <http://digital-bauhaus.com/html/paper1.html>

Valéry Grancher estén el seu nomadisme més enllà de la Terra i procedeix a una veritable conquesta de l'espai. Ha comprat a la Lluna tres concessions mitgeres situades a la perifèria del cràter de Gassendi, al costat de la Lunar Embassy (Rio Vista, Califòrnia). Aquestes concessions són el punt de partida d'una obra virtual, *Longitud 38*⁵²⁰ (1999), en la qual tres webcams orientades al centre del cràter, disposades a 18° de latitud sud i 38° de longitud oest, transmeten imatges via web en temps real. *Longitud 38* és una pura ficció composta de textos, imatges i esquemes. L'obra es presenta amb la forma de dues pantalles juxtaposades: a l'esquerra, el projecte d'una missió espacial sobre la Lluna; i a la dreta, documents sobre diferents missions de la NASA a la Lluna. Per una banda, la precisió documental dels textos i de les imatges de la NASA; per l'altra, l'imaginari de l'obra de Grancher. Participant de la història de les utopies, *Longitud 38* explora la relació entre real i ficció, entre l'espai geogràfic i l'espai mental. Aquesta obra va estar encarregada el 1999 per la Fundació Cartier en ocasió de l'exposició *Un món real* que proposava una reflexió sobre l'imaginari de finals de segle XX i sobre les seves relacions amb la realitat. *Longitud 38* és, doncs, una ficció que es nodreix del real, i que posa cara a cara l'art i la ciència. La instal·lació virtual de les webcams planteja dues qüestions: la de la televigilància constant, tema recurrent en la ciència ficció, i la de la protecció necessària, però impossible, de les obres d'art proposades per Internet.

En un sentit fenomenològic aquestes visualitzacions no corresponen a una percepció sinó, com a molt, a un desig de percepció o una recerca de percepció global que podria com a tal interessar a la fenomenologia. Certament, veiem la terra amb fotografies, o sobre les pantalles de les instal·lacions interactives, però no la veiem –ni la sentim– amb el nostre cos. El nostre cos no l'ha vist amb els seus ulls, ja que per això hauríem d'estar a l'espai sideral; manca l'essencial en aquesta informació: manca l'experiència. Els artistes en aquestes obres volen visualitzar la Terra per a poder-la sentir més propera i familiar; però l'experiència, des d'un punt de vista fenomenològic, no passa pel cos. Els artistes no creen una relació directament intuïtiva amb la terra; al contrari, aquestes obres reenvien fonamentalment a representacions de la terra. Aquestes relacions estètiques amb la terra ultrapassen la simple relació de coneixement científic i palesen un moviment ontològic.

⁵²⁰ Valéry Grancher: *Longitude 38*, http://valery.grancher.free.fr/rubrique.php?id_rubrique=45, i també http://www.spacearts.info/fr/db/get_work.php?id=637

Un altre conjunt d'obres tenen com a tema la connectivitat i la xarxa experimentada com un centre nerviós dels humans i del planeta. És el cas de l'obra de Fred Forest, *Le Centre du Monde*⁵²¹ (1999), una obra formada per dues parts; una, que és una mena d'alerta o propaganda on s'hi pot llegir: "Le centre du monde est maintenant à la fois partout et diffus, c'est à dire, paradoxalement nulle part ! ! !"; l'altra, on demana la participació dels internautes, és una crida a la solidaritat per a reformar un centre del món. A primer cop d'ull sembla una obra hipermèdia, rica en textos i imatges que pretenen sensibilitzar-nos en aquesta urgència interplanetària. Posa en escena una "creació compartida" a escala planetària i intenta, durant un dia, recrear electrònicament el centre del món, en permetre als internautes d'arreu enviar els seus missatges a l'Espace Cardin, a París, el centre temporal del món, i subratlla l'aspecte il·lusori de l'empresa perquè les xarxes no tenen evidentment centre. No sense ironia, Forest llença una mirada crítica sobre la nostra societat hiper-mediatitzada que "submergida en un magma d'informacions fragmentades n'experimenta els assalts i els fluxos sempre més densos, més inextricables". És aquesta superinformació mundialitzada la que ha provocat la pèrdua del punt central. A l'apartat "Agir", Forest invita els internautes a enviar pensaments que gravitaran en la nostra centrifugadora, constituint un centre del món en permanent moviment. L'internauta pot, d'aquesta manera, llegir els nombrosos missatges que han estat enviats. La solució de l'artista sembla més un placebo que un remei, però la crítica que fa sobre la circulació d'informació i la nostra manera de rebre-la recull les preocupacions de nombrosos ciberartistes.

També és el cas de l'obra de Roy Ascott, *La plissure du texte: un conte de fée planétaire*⁵²² (1983-4), realitzada, per a l'exposició *Electra* al Museu d'Art Modern de la Ville de París, al·lusionant a un text cèlebre de Roland Barthes sobre l'estatut de l'autor, que va reunir, a través de l'intermediari d'una xarxa en temps compartit IP Sharp, una petita comunitat d'autors dispersos pel món. Durant tres setmanes, dia i nit, aquests autors varen escriure conjuntament una mena de conte fantàstic, sota la coordinació de Roy Ascott. Cada autor, que constituïa un dels catorze nodes de la xarxa, jugava un rol particular i intervenia com a tal en els plecs del text: el que habitava a Honolulu era El vell home savi, el qui parlava de Pittsburgh era El Príncep, el d'Amsterdam era el dolent... Ascott, a París, era el Mag. La narració⁵²³ produïda, indeterminada i imprevisible, no lineal, sorprenent i delirant, recorda el joc del cadàver exquisit dels

⁵²¹ Fred Forest: *L'espace Pierre Cardin centre du Monde*, <http://www.fredforest.org/centre/default.htm>

⁵²² Roy Ascott: *La plissure du texte*, <http://www.t0.or.at/~radrian/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>; també http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_ascott.html

⁵²³ Text de *La plissure du texte*, <http://www.normill.ca/Text/plissure.txt>

surrealistes però estès a nivell mundial. L'artista volia sentir-se immers en les xarxes planetàries, participar en una creació col·lectiva que el sobrepassa àmpliament, experimentar la xarxa que funciona, en certa manera, d'una forma autònoma i que abraça el planeta. Una de les peces significatives de Roy Ascott⁵²⁴ és la presentada al Festival Ars Electronica de Linz, Àustria, el 1989, *Gaia, sentier numériques parcourant la terre entière*, en la que sol·licita la participació d'un centenar d'artistes de tot el món que intercanvien textos, imatges, fitxers de música per comunicació informàtica. La interfície es compon de dos nivells. El nivell superior presenta unes pantalles interactives on estan afixades les dades, el nivell inferior representa les entranyes de Gaia. L'espectador, damunt d'un carretó dirigit electrònicament travessa un túnel de dades al llarg del qual un seguit de plafons amb diodes lluminosos afixen missatges transmesos per la xarxa de totes les parts del món. Aquestes experiències comparteixen una filosofia comuna que s'articula al voltant de dues nocions clau: la de l'autor distribuït, oposat a la concepció clàssica d'autor individualitzat, i la de consciència planetària que Roy Ascott anomena telenoia⁵²⁵. En una cultura telenoica que trenca amb la cultura paranoica centrada en l'exacerbació del jo, l'artista no és ja una individualitat separada de la resta del món, preocupada a afirmar la seva presència, sinó que "esdevé un sistema complex i àmpliament distribuït" en el qual "el coneixement i la percepció tan humanes com artificials tenen el seu lloc"; l'art, en aquest tipus de cultura, emergeix de la multiplicitat de les interaccions en l'espai de les dades. L'art antic, diu Ascott, estava fet per a ser vist des de l'exterior. El nou art està fet per a ser construït des de l'interior. O bé esteu a l'interior de la xarxa, o bé no esteu enlloc. I si esteu a l'interior de la xarxa, esteu per tot arreu"⁵²⁶

*Télénoia*⁵²⁷ és una performance mundial en línia que data de 1992. Durant 24 hores, del dissabte 31 d'octubre al diumenge 1 de novembre, artistes de tot el món varen entaular una comunicació a través de tota mena de xarxes (telefònica, fax, visiofon, Internet) per intercanviar imatges, música, poesia. "Tot i que l'esdeveniment hagi generat moltes dades –sota forma d'imatges, textos i música, era interactiu i feia intervenir diversos artistes dispersats per Europa i Amèrica– ni les cintes de vídeo, ni les diapositives o els textos, no permeten donar compte d'aquest esdeveniment si no

⁵²⁴ Pàgina personal de Roy Ascott, Caiia-Star, <http://www.caiia-star.net/index-old.html>

⁵²⁵ Roy Ascott: *Telenoia*, <http://x.i-dat.org/~mp/DIGF/LM/PDF/Telenoia.pdf>; veure també Cuando el jaguar se tumba junto a la oveja: especulaciones sobre la cultura posbiológica, a <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/ascott1101/ascott1101.html>

⁵²⁶ Ascott, Roy, "Télénoia", a Louise Poissant (dir.) (1995), *Esthétique des arts médiatiques*, Collection Esthétique, tome 1, Sainte-Foy, Canada (Québec), Presses de l'Université du Québec, pàgs. 363-383. Fragments a <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/A/comm/000.html>

⁵²⁷ Mind at large. Télénoia'92, <http://perso.ensad.fr/~longa/fete/mind.html>

és la creació d'una pintura en directe de gran format com a traça, memòria de 24 hores de creació col·lectiva”.

Mentre que ambdós artistes evocuen l'escala planetària en el seu treball, no parlen tanmateix de la Terra i això és precisament l'interessant. En aquestes obres la Terra és aprehesa no geogràficament, sinó conceptualment. Aquests artistes estan menys interessats per l'extensió planetària que per la dimensió planetària. És un canvi de percepció: de suport sobre el que estem, esdevé subjecte amb el qual estem en relació orgànica i dinàmica. De suport geogràfic passa a ser idea. S'ha desmaterialitzat. Ja no la visualitzem sinó que hi entrem en relació. Pel primer grup d'artistes la Terra havia esdevingut imatge, aquí esdevé text. Imatge i text ens donen la idea del planeta.

Roy Ascott considera que l'art telemàtic permetrà l'emergència d'una consciència planetària, i parla d'aquesta consciència com si ja constituís una experiència. Quan ens situem en el camp de la fenomenologia, la consciència planetària és, abans que res, un problema. Tanmateix, Ascott no es situa en aquest terreny, sinó en el de la cibernètica i de les teories inspirades en la biologia i la neurologia⁵²⁸. Els problemes de consciència i de relació amb la terra són, doncs, plantejats de forma totalment diferent a la fenomenologia. Es pot dir que, segons la perspectiva de l'art telemàtic, la consciència planetària s'imposarà per ella mateixa a l'individu. Per aquestes mateixes raons és difícil efectuar una lectura fenomenològica d'aquesta obra d'art. Amb tot, ens podem demanar en quina mesura aquesta relació ideal amb el planeta no és també una relació sensible i intuïtiva en el sentit fenomenològic del terme. Efectivament, a aquesta abstracció que és la idea del que és planetari li corresponen emocions planetàries força reals, o pel cap baix són les emocions que aquestes obres ens volen oferir.⁵²⁹

A la visió de la terra espacial de les obres de Sauter, Van Sant i Brown-Simmons, i a la de la terra virtual de les obres de Forest i Roy Ascott, podem afegir-hi la dels que experimenten el planeta com entitat terrestre vivent, com ara Shinichi Takemura i el

⁵²⁸ Roy Ascott s'ha inspirat en els escrits de Peter Russell (1983), *The Global Brain: Speculations on the Evolutionary Leap to Planetary Consciousness*. Los Angeles. J.P. Tarcher Inc. Per a més detalls sobre les fonts cibernètiques de Roy Ascott es pot veure Edward A. Shanken (1997), "Telematic Embrace: a Love story? Roy Ascott's Theories of Telematic Art", a *Leonardo Online*, <http://mitpress.mit.edu/ejournals/Leonardo/isast/articles/shanken.html>

⁵²⁹ La noció d'emoció planetària –una emoció provocada per un esdeveniment d'abast planetari– s'hauria d'elaborar en interacció amb el concepte de "temps mundial" com ho proposa el sociòleg Zaki Laïdi (1997), *Le temps mondial*. Brussel·les. Ed. Complexe. El "temps mundial" en referència a Husserl seria una mena de "consciència-temps" planetària. Zaki Laïdi analitza l'emergència d'un "temps mundial" considerant els esdeveniments polítics mundials; les "emocions planetàries" serien les emocions suscidades per aquests esdeveniments. Seguint aquest plantejament, podríem dir que les "emocions planetàries" provocades per les obres d'art citades, podrien ser considerades com a exponents d'una estètica del "temps mundial".

col·lectiu japonès Sensorium. S'interessen per la terra en tant que cos a sentir, i es plantegen com l'home pot sentir viure la terra i establir, a través d'aquesta percepció, una relació amb el conjunt del planeta.

Des de la perspectiva de les doctrines orientals sobre els fenòmens naturals, Shinichi Takemura projecta *Sensorium*⁵³⁰ (1996), que permet a l'usuari apercebre els signes vitals del nostre planeta en temps real. El principal objectiu de *Sensorium* és “estendre les capacitats de la xarxa com a circuit que permet sentir el món”. És un projecte que es va iniciar amb la seu web del Pavelló Japonès a IWE 96 (Internet World Exposition). Quan IWE es va clausurar, l'equip de Sensorium va decidir continuar amb el projecte voluntàriament, i així ho ha fet fins ara. El juny va guanyar el premi Golden Nica Award d'Ars Electronica 97. Actualment el dirigeixen Shinichi Takemura –antropòleg cultural, professor de la Tohoku University of Arts and Design– i el grup Project Taos de Tokio. Les obres que realitzen estan obertament influïdes pel pensament oriental sobre l'espiritualitat en la naturalesa i els seus fenòmens. Tracten la Terra com a un ésser viu que respira i es mou, i pretenen motivar la consciència de l'usuari cap a aquests processos ambientals i llurs peculiaritats, utilitzant la facilitat que la xarxa atorga per a mantenir a les seves seves informació actualitzada sobre els signes vitals del planeta, en temps real. A *Beware Satellite*⁵³¹ treballen amb imatges del satèl·lit NOA que detecta la temperatura de la Terra. Per això estan creant una interfície on l'usuari es connecta a la xarxa per mitjà de mòduls termoelèctrics de sensors Peltier amb la finalitat d'experimentar físicament els canvis de temperatura enregistrats per NOA.

Altres projectes seus són: *Breathing Earth*⁵³², animacions que il·lustren dues setmanes d'activitat sísmica mundial, com si els sismes fossin la respiració del món. *Net Sound*⁵³³, on el so de la xarxa és tractat com un organisme viu. *Web Hopper*⁵³⁴, una representació gràfica, en temps real, de les vies que segueixen les autopistes de la informació, *Star Place*⁵³⁵, on es pot sentir la velocitat a la que viatja la Terra a través de l'espai. I *World Ear*⁵³⁶, que és una col·lecció de sons de tot el planeta.

Takemura parla, per exemple, de les relacions dels habitants dels voltants d'un terratrèmol amb la terra després de la catàstrofe, i comprenen d'alguna manera que aquest organisme “va malament”; s'estableix una relació afectiva que s'instaura entre

⁵³⁰ Seu del projecte Sensorium, <http://www.sensorium.org/>

⁵³¹ *BeWare 01/02: Satellite*, <http://www.sensorium.org/beware01/index.html>

⁵³² *Breathing Earth*, <http://www.sensorium.org/breathingearth/index.html>

⁵³³ *Net Sound Central*, <http://www.sensorium.org/netsound/index.html>

⁵³⁴ *Web Hopper*, <http://www.sensorium.org/webhopper/index.html>

⁵³⁵ *Star Place*, <http://www.sensorium.org/starplace/index.html>

⁵³⁶ *World Ear*, <http://www.sensorium.org/worldear/index.html>

aquests individus i la terra. Takemura preveu que en el futur “com acupuntors electrònics, diagnosticarem el cos del nostre planeta amb els nostres sentits”⁵³⁷. En termes fenomenològics, la terra esdevindria carn per als humans.

Recorda el plantejament similar que fan Ken Goldberg i Wojciech Matusik en el projecte *Memento mori: an Interface with the Earth*⁵³⁸ (1998). Es tracta d'una interfície amb la Terra, creada per Ken Goldberg, que porta els moviments lleugers de la Terra, mitjançant Internet, a la seu web en temps real. *Memento Mori* mostra dades sismogràfiques de corrent mesurades contínuament des d'un lloc prop de Hayward Fault, sobre la Universitat de Califòrnia a Berkeley. El detector de terratrèmols és un sismòmetre Streckeisen STS-1 que mesura la velocitat vertical. Les dades són recollides pel Berkeley Seismological Laboratory i es retransmeten a un servidor del Laboratori Alfa. Es tracta de fer servir la tectònica de plaques, és a dir, el procés geològic implicat en la formació dels continents, com un exemple de l'energia de la terra, com un terratrèmol, per a inculcar-nos que la terra és una força activa. Creant aquesta "Interfície amb la Terra" per a evocar els signes vitals d'un monitor de salut, Goldberg estableix que la terra està viva, que és fràgil, i que necessita ser protegida.

Aquestes reflexions s'insereixen en la rica literatura sobre Gaia on la Terra no és ja objecte sinó subjecte, on és experimentada com a cos, cosa que Husserl considerava impossible des d'un punt de vista fenomenològic⁵³⁹. Tanmateix, Husserl havia finalment pensat que aquesta presa de consciència de la terra com a cos només era possible des d'un altre sòl situat en l'espai còsmic. Des de la perspectiva de *Sensorium*, aquesta presa de consciència de la terra com a cos sembla possible sense canviar de sòl.

L'escultora Lorella Abenavoli, en la seva obra *Le Souffle de la Terre* (1996-2002) emprèn un treball similar, realitzat en col·laboració amb els geofísics de l'Institut del Globus a París. Intenta transformar les ones sísmiques de la terra en sons, cosa que li permet experimentar el “cos terra”.

⁵³⁷ “Like electronic acupuncturists we will diagnose the body of the planet through our senses” a Shinichi Takemura (1996), “The Internet as a Sensory Medium for Rediscovering Ourselves and Our World”, a <http://www.sensorium.org>

⁵³⁸ Ken Goldberg: *Mori*, <http://memento.ieor.berkeley.edu/>

⁵³⁹ “Jo podria volar tan alt que la terra es mostrés com una esfera. La terra podria també ser tan petita, que la podria recórrer de costat a costat i arribar indirectament a la representació de l'esfera. Però la qüestió és precisament saber si i com jo puc aconseguir la corporeïtat en el sentit en què “astronòmicament” la terra és un cos entre els altres cossos celestes”. Edmund Husserl, “L'Arché-originaire Terre ne se meut pas”, text del 7-9 maig de 1934, a *Philosophie*, nº 1. París. Edition de Minuit. 1986, pàg. 21.

Tots aquests artistes experimenten una relació física amb la Terra copernicana: la terra en certa manera entra en el seu món a través del cos. Potser han estat inspirats pel mite de Gaia⁵⁴⁰, però és l'experiència de comunicació directa amb la terra el que els interessa. Experimenten els límits de la percepció i és per això que posen a prova el discurs tradicional de la fenomenologia sobre les relacions generals que l'home pot mantenir amb el globus terrestre.

L'artista Stephan Barron⁵⁴¹ experimenta en algunes de les seves obres una 'consciència planetària' molt geogràfica sense fer un tomb per la terra, ni considerar la visió de la terra des de l'espai, ni desmaterialitzant el planeta mitjançant una conceptualització. S'interessa en la terra com a extensió planetària a habitar. Un exemple d'aquesta concepció és *Le Bleu du ciel* (1992-3), on ret homenatge a Yves Klein posant en contacte dues porcions de l'atmosfera terrestre i barrejant electrònicament el blau del seu cel. *Le Bleu du Ciel*⁵⁴² és un dispositiu compost de dos ordinadors situats un a Tourcoing i l'altre a Toulon (en el projecte inicial) i connectats per telèfon. Aquests ordinadors calculen en temps real la mitjana electrònica del color d'aquestes dues porcions de cel i la visualitza sobre una pantalla. La instal·lació permet a l'espectador, en cada lloc, comparar el color del cel del lloc on s'està, a través d'una petita finestra, i el color del cel resultant de la fusió de dos cels originals, que de fet no existeix enlloc. Segons l'autor, aquesta instal·lació hauria de contribuir a fer prendre consciència a l'espectador de la interacció del local i del planetari i de les responsabilitats que es deriven del caràcter ubic de la tecnologia, atès que es tracta d'un treball centrat en la percepció i la sensació de les dimensions planetàries. Segons l'artista, "l'espectador reconstrueix la cobertura nuvolosa atmosfèrica, i la seva consciència s'estén pel globus".⁵⁴³

En lloc de la perspectiva vertical de l'"*overview effect*", l'artista ha elegit la perspectiva horitzontal, la dels navegants que descobrien el globus durant el segle XVI, el globus que és més superfície que objecte; és la perspectiva del surf, la carícia de la pell

⁵⁴⁰ Úranos odiava els seus fills, i, tan aviat com en naixia un, l'encauava en un amagatall de la Terra i no deixava que sortís a la llum. La immensa terra gemegava de dolor, i es va empecar un truc malvat. Primer va crear el sílex, i en va fer una falç; va cridar els seus fills i els va dir que es vengessin de llur impúdic pare pel maltracte que els havia donat. Només el més petit, Cronos, de parer vincladís, va tenir el coratge de respondre-li i va prometre de fer el fet. La terra se'l va endur al llit i li va posar la falç a la mà. Quan Úranos va tornar, emmenant la nit, es va ajeure al damunt de la Terra ple de desig; ella es va aixirrencar sota seu. Cronos va alargar la mà esquerra, va aferrar son pare, i amb la dreta el va castrar amb la falç i va llençar les parts per damunt de l'esquena, sense girar-se a mirar. Un doll de sang va caure damunt la terra, la qual, fecundada així, va deslliurar, al temps degut, les Fúries, els gegants i les Nimfes dels Freixes, amb les quals els dúes van fer la tercera raça d'homens, els Homes de Bronze. John Pinsent (1989), *Mitologia grega*. Barcelona Ed. La Magrana. Çol. L'esperver llegit 10, pàg. 12

⁵⁴¹ Stephan Barron, http://www.greenmuseum.org/content/artist_index/artist_id-31.html. Veure Stéphan Barron: *Ozone, o-o-o, contact, des œuvres technoromantiques entre presence et absence*, http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_sBarron.html

⁵⁴² Stéphan Barron: *Technoromantisme*, <http://www.tinet.ch/videoart/va20/Barron.html>

⁵⁴³ Stephan Barron (2000), *Art planétaire. Earth art*. Ecole Régionale Supérieure d'Expression Plastique de Tourcoing. CD-ROM, pàg. 2

planetària, segons el propi Barron. A *Le Bleu du ciel* s'obre pas un interès per la materialitat del lloc (el cel d'aquest lloc), però conjugat amb la tensió que constitueix l'altre lloc (un altre cel situat a uns mil quilòmetres). La instal·lació està feta de tal manera que l'espectador està orientat envers el que s'esdevé a 1.000 km. És la mateixa relació amb l'altre lloc el que esdevé més important que el que hi ha efectivament aquí i allà. En sentit fenomenològic, l'obra de Barron no procedeix a una "Räumung" heideggeriana, a saber, la idea que l'obra genera el seu propi espai, que crea espai ("räumt") a partir del seu lloc, atès que la problemàtica del lloc no s'ajusta a l'obra de Barron. L'artista no s'identifica amb un lloc, al contrari, més que l'aquí o l'allà, és la tensió de l'aquí vers l'allà el que planteja aquesta obra, i no pas per una finalitat de conquesta sinó per un moviment existencial que correspon a un desig d'extensió. Sloterdijk creia que l'obertura d'espais planetaris immensos al segle XVI era una de les raons de la destrucció de les nostres ontologies locals. Aquesta obertura és per a Barron, per contra, la limitació contra la que s'aixeca l'artista que intenta recrear el seu món al sí d'aquest context desestructurant. Barron reprèn la mesura del món esdevingut planetari, per tal de redimensionar el seu món a aquesta nova escala. És el que ja havia anticipat en l'obra *Traits* (1989), quan Stéphan Barron i Sylvia Hansmann van seguir el meridià de Greenwich en cotxe des del canal de la Mànega fins a la Mediterrània.

En la mateixa direcció va *The WorldVideo 40 Degree North*⁵⁴⁴ (1995), un projecte col·lectiu internacional creat per Christin Bolewski i Thorsten Hoven en cooperació amb l'Acadèmia de Media Arts de Colònia, que vol palesar les diferències i les semblances entre els individus del món. Per a aquest projecte varen aplegar 50 persones de 24 llocs, ubicats per damunt de la línia de 40 graus de latitud nord al voltant del món. Cadascun havia de fer una gravació en vídeo d'una hora de durada del seu paisatge local, el 9 de setembre de 1995 a les 24 h. *Central European Summertime*. Tots els fragments s'ajuntaren en una instal·lació audiovisual, i el conjunt formava una simulació de la terra en el sistema solar. El moment exacte era controlat pel meteoròleg Johannes Wefers, a Colònia, moment en el que 24 despertadors donaren la sortida per iniciar l'enregistrament, que captava la línia de l'horitzó i els sons locals, formant un cercle mundial. Cada participant havia d'escollir el punt de vista exacte i el motiu característic del lloc i hora. La idea era la d'agrupar un conjunt d'individus en una línia al voltant del món, els seus llocs, so i hora local al mateix moment, en el precís moment del final del dia, per simular la posició de la terra en el sistema solar i per a

⁵⁴⁴ Christin Bolewski i Thorsten Hoven: *The WorldVideo 40 Degree North*, <http://www.khm.de/projects/worldvideo/General/GeneralInformation.html>

visualitzar com es relaciona el temps amb l'espai, amb les localitzacions individuals i amb les cultures. Els participants rebien la següent informació: un rellotge amb alarma acústica que havia de sonar per a iniciar l'enregistrament; una brúixola per ajustar exactament l'enregistrament en la direcció del pol sud geogràfic; un àlbum per a enregistrar-hi els comentaris personals, els esdeveniments ocorreguts el dia de l'enregistrament, detalls de la localització, i una guia. El dia de l'enregistrament els participants podien comunicar-se per telèfon, fax o e-mail.

És també el cas del projecte de Valéry Grancher *24h00*⁵⁴⁵ (2000) que proposa 24 fragments de vida captats durant 24 hores. Fet amb la participació de 24 estudiants de la universitat de Berkeley (Califòrnia) i inspirat en el llibre *La Chambre claire* de Roland Barthes, *24h00* juga amb la concomitància dels temps i de les experiències. Després de sincronitzar els rellotges, els estudiants han de fer una foto totes les hores durant les 24 hores del dia. L'obra es presenta amb el format de graella reticular sobre fons negre, feta de 24 línies (els 24 protagonistes) que conté cadascuna 24 punts de color gris clar (les 24 hores del dia). Cal fer clic damunt dels punts per entrar a l'obra i descobrir-hi les fotografies. A cada imatge capturada hi ha associat un mot que qualifica l'estat en el qual es trobava l'autor de la foto en el moment de fer-la. Hom pot recórrer la quadrícula de manera lineal o aleatòria, però sempre lúdica ja que sempre s'hi descobreix una imatge, cosa que mostra els fluxos de circulació no visibles, els creuaments i els encontres imaginables a Internet. Una infinitat de lectures és possible perquè es pot abordar l'obra a l'atzar. Múltiples temporalitats es connecten així entre l'obra i el seu mode de presentació que és Internet, però també a través de les experiències viscudes pels protagonistes i pels internautes que visiten la seu.

Aquest recull d'obres, molts diferents una de l'altra, palesen una nova relació experimental amb el planeta. Mostren que els artistes intenten reapropiar-se a la seva manera del nou objecte de la modernitat que és la Terra, amb qui estableixen diverses relacions en tant que planeta. D'altres artistes també s'hi han interessat d'una manera diferent a la que s'ha presentat aquí⁵⁴⁶. D'aquestes experiències sembla que es pot deduir que una relació estètica ha estat instaurada amb la Terra planetària, relació que en alguns casos és més ideal i, en altres, més carnal, sensible i directa.

⁵⁴⁵ Valéry Grancher: *24h00*, http://valery.grancher.free.fr/rubrique.php?id_rubrique=25; Iris Gallarotti : *Valéry Grancher. NoMemory.org*, septembre 2002 <http://www.paris-art.com/modules.php?op=modload&name=netart&file=travail&id=382> <http://www.bampfa.berkeley.edu/exhibits/24h00/>

⁵⁴⁶ Per exemple, els artistes que redibuixen els mapes mundials. Veure l'exposició "Weltkarten –Change the Map" del festival Ars Electronica Festival del 2002. Aquests mapes palesen sovint una aproximació lúdica al fet mundial. Es pot també consultar Gerfried Stocker i Christine Schöpf (eds.) (2002), *Unplugged. Art as the Scene of global Conflicts. Kunst als Schauplatz globaler Konflikte*. Ostfildern-Ruit. Hatje Cantz Publishers, pàgs. 348-382.

Hem intentat una aproximació fenomenològica a aquestes obres per tal de retrobar, des de la pròpia fenomenologia, la possibilitat d'una relació amb la Terra en tant que planeta. No podem assegurar que una relació d'ordre fenomenològic s'hagi instaurat amb la Terra copernicana, és a dir, una relació amb el planeta que podria ser validada com una relació amb el món per un fenomenòleg. Una relació estètica no és forçosament una relació fenomenològica. Heidegger creia que la tècnica instaurava una relació amb el planeta característica de l'oblit de l'ésser. La convergència de tres fenòmens, la mundialització, la consciència ecològica i Internet permeten pensar que les obres analitzades qüestionen la hipòtesi heideggeriana i permeten, pel contrari, afirmar un redesplegament del món a escala planetària, un retrobament de la naturalesa al final de la tècnica. Aquestes obres, pel cap baix, obren un espai legítim de qüestionament sobre el discurs de la fenomenologia sobre el tema de la terra.