

Las relaciones entre política y arte en red: descubra las 9 diferencias



David Casacuberta

Profesor de la Facultad de Filosofía (Universidad Autónoma de Barcelona)
david.casacuberta@uab.es

Resumen:

Entre el público general e incluso entre una parte significativa de comisarios y críticos de arte se tiende a ver sospechosamente la conexión entre arte y política. El *artivismo* a menudo se ve como activismo político camuflado que en realidad no tiene ningún tipo de justificación estética. Algunos *artivistas* presumen, de hecho, de este fenómeno y afirman que se hacen llamar *artistas* simplemente para tener menos problemas legales cuando organizan una campaña. Paralelamente, el mundo de la política tiende cada vez más a apelar a valores estéticos y *performances*, dejando las ideologías y los mensajes en segundo plano.

En este artículo el autor intenta ir más allá de la justificación "desde Duchamp todo vale" y trata de entender la conexión entre el arte y la política en el caso del arte electrónico. Partiendo del *motto* wittgensteiniano de "enseñar diferencias" se intenta mostrar una serie de diferencias entre el arte y la política para analizar en qué contextos esta combinación queda justificada.

La tesis central resumida es que el compromiso entre el arte digital y la política debe entenderse principalmente como un compromiso ético del artista con las nuevas formas de comunicación electrónicas que hacen que ciertos discursos y posturas políticas sean comprensibles, de hecho deseables, en acciones puramente artísticas que dependan fuertemente de estructuras en red.

1. Introducción

Desde sus respectivos espacios de opinión en la prensa, Josep Ramoneda y Félix de Azúa se preguntaban por la relación entre el arte y la política. En un cierto momento de la polémica, Ramoneda planteaba que si transmitir mensajes políticos en estado puro era arte, entonces la gente que repartía octavillas contra Franco en los setenta también debían de estar haciendo arte, sin saberlo.

La paradoja, sin duda, está bien formulada. Instaurados en un siglo XXI eminentemente mediático, las propuestas artísticas se parecen cada vez más a los mítines políticos y los mítines políticos recuerdan cada vez más a malas *performances* artísticas. Así pues, ¿hay alguna diferencia entre, por ejemplo, determinadas acciones artísticas contra la guerra en Irak y las que desarrollaban los manifestantes? ¿Se ha politizado tanto el arte de este siglo que se ha vuelto indistinguible del activismo?

Una primera solución es apelar a Danto y su "muerte del arte" (Danto, 1981, 1998) –o en la versión europea al "Kant después de Duchamp", de Thierry de Duve (Duve, 1996)–, es decir, postular que *arte* ha dejado de ser un término con significado objetivo y establecido –si es que alguna vez fue así– para convertirse en una entidad que se define en función de la voluntad del artista. Así, cuando Duchamp decidió que un urinario podía ser un objeto artístico, no hacía sino mostrar esta tesis de forma *performativa*.

Pero no tiemble, estimado lector o lectora. Éste no es un artículo más de urinarios duchampianos y artes muertas. De hecho, pienso que está claro que este tipo de solución no soluciona el problema que nos atañe aquí, por dos razones básicas:

1. En realidad no resuelve nada. Si, parafraseando a Dostoievski, decimos que "si Duchamp y Warhol existen, todo está permitido", en realidad estamos negándole el derecho a Ramoneda –y a mucha otra gente que se hace la misma pregunta– a plantearse la relevancia de convertir la acción política en arte. Si todo está permitido, repartir octavillas es arte, obviamente, pues la misma definición así lo implica^[1].

2. Hay una intuición muy fuerte –que todo análisis filosófico serio debería respetar– en todos los hablantes del castellano o del inglés de que por muy borrosas que sean las fronteras entre arte y no arte, el término *arte* define una serie de prácticas muy específicas que no describen cualquier disciplina. Si bien durante el crepúsculo resulta muy difícil decidir si es de día o de noche, las doce del mediodía destacan lo bastante respecto a las doce de la noche como para establecer diferencias. Que haya productos artísticos de difícil clasificación no significa que el arte no se pueda diferenciar en nada de otro tipo de prácticas.

Resulta más razonable plantear otra metodología que nos ofrezca respuestas más interesantes. De ello nos ocupamos en la siguiente sección.

2. Enseñar diferencias

Buscando caracterizar su método de la manera más simple posible, Ludwig Wittgenstein decidió apropiarse de un *motto* del *Rey Lear*: "Os voy a enseñar diferencias". Esta forma de trabajar queda especialmente clara en sus clases sobre Estética recogidas en Wittgenstein (1992). Aunque no vamos a tomar su modelo al completo, sí que me parece inspiradora la idea de mostrar diferencias: siguiendo el método wittgensteiniano iremos exponiendo situaciones y casos, comparándolos, observando las semejanzas de familia entre obras artísticas de carga política y reuniendo las diferencias que establecen con primas hermanas en el mundo del activismo.

Para ser fieles a este método, el primer paso clave es olvidar el concepto *arte* como término unificador que permita un análisis con sentido. Los juegos de lenguaje detrás de una pintura de Tàpies son tan diferentes de una acción situacionista como para que un análisis así se quede en vaguedades.

Así pues, parto de una propuesta más sencilla y modesta; consideremos un elemento familiar dentro de la clase de los productos artísticos: el arte en Internet o *net art*. Una parte significativa de arte que se realiza en red actualmente se sitúa claramente en esa área gris que Ramoneda critica: la de repartir octavillas –en este caso, virtuales. En las páginas siguientes aplicaremos el método wittgensteniano de sacar a la luz diferencias para intentar establecer los límites entre el *artivismo* en Internet y el activismo político en sentido estricto.

Estas diferencias no pretenden en ningún momento distinguir entre arte bueno o malo, o auténtico e inauténtico. Simplemente queremos mostrar una diferencia entre formas de hacer arte en red. Nuestra intención es meramente descriptiva, notarial, destacar las diferencias existentes para entender mejor la idiosincrasia de cada concepto.

1. Originalmente este párrafo iba a incluir una nota sarcástica del tipo "repartir octavillas es arte como también lo sería X, si un artista decidiera convertirlo en arte". El problema es que cualquier X que se me ocurría, ya era arte. Abandoné mi búsqueda al comprobar que la idea más estúpida que se me había ocurrido hasta el momento –hacer esculturas con la cera de los oídos del artista– ya había sido desarrollada como proyecto artístico.

2.1. Primera diferencia

0100101110101101.ORG^[uri1] versus *Dark Avenger*

Dark Avenger es una figura famosa del *underground*, autor de diferentes virus informáticos de conocido poder y de impecable factura técnica. Dark Avenger, además, tiene la costumbre de firmar sus virus y de incluir referencias a la cultura popular. Así, una de sus primeras creaciones (también conocida como *Dark Avenger*) está firmada –"This program was written in the city of Sofia, © 1988-1989, Dark Avenger"–y contiene una curiosa referencia a la mascota-monstruito del grupo de *heavy metal* Iron Maiden: "Eddie lives... somewhere in time"^[2]. *Dark Avenger* fue, de hecho, el primero de una serie de virus creados en Bulgaria, que mostraron con creces los grandes conocimientos de los programadores de este país.

Unos años más tarde, el colectivo de artistas digitales 0100101110101101 revolucionó la Bienal de Venecia de 2001 al presentar *biennale.py*, un virus desarrollado con el lenguaje de programación Python^[3]. La presentación incluía CD-ROM con el virus para coleccionistas o su código estampado en camisetas, así como la inevitable rueda de prensa para justificar su acción.

¿Qué diferencias hay entre las dos acciones desde un punto de vista estético? Si hemos de considerar la habilidad técnica, las "obras" de Dark Avenger son mucho más interesantes y creativas que *biennale.py*. Lo mismo podríamos decir de su habilidad para moverse por la Red. Si rascamos un poco, veremos aquí un caso más de "si Duchamp pudo, yo también". *Biennale.py* es una obra de arte, mientras que *Dark Avenger* –el virus– no lo es por la forma y el contexto en que el producto está presentado. Aunque algunos puedan hablar de Dark Avenger –el autor– como un artista, debemos entender esta expresión en su sentido metafórico, del mismo modo que se dice que un cirujano es un artista por su habilidad con las manos.

2.2. Segunda diferencia

JODI^[uri4] versus el museo virtual de Diego Rivera^[uri5]

Se trata de dos ejemplos de arte en Internet. Las diferencias son múltiples y muy variadas, desde luego, pero ahora nos interesa una: el acercamiento de cada autor a Internet. Para el autor del museo virtual Diego Rivera, la Red es un instrumento, un medio para ofrecer un material. Así pues, la persona interesada en la obra de Diego Rivera, aunque por cuestiones de lejanía, discapacidad o simplemente falta de tiempo no tenga la posibilidad de visitar el museo real, puede acercarse al virtual.

El web de JODI también utiliza la estructura de Internet para acercar un contenido, pero no es menos cierto que hace algo más. Tal y como se argumenta en Schultz (2003), el tema de la obra de JODI es Internet: JODI reflexiona en sus piezas sobre la naturaleza de las interfaces, la forma en que se navega por la Red o la manera en que cierto futurismo ingenuo describía el arte electrónico en la década de los ochenta.

Afortunadamente, esta diferencia está bien asumida en el mundo de la crítica y la teoría del arte: aunque a mediados de los noventa proyectos de reflexión sobre la naturaleza de Internet como JODI y las galerías virtuales eran considerados de una misma tipología, ha quedado ya claro –también para gran parte del público– que hablamos de formas muy diferentes de entender el arte asociado a Internet.

2. Datos obtenidos del web de seguridad informática F-Secure^[uri2].

3. Más información sobre el proyecto en http://www.0100101110101101.org/home/biennale_py/^[uri3].

2.3. Tercera diferencia

Radical Software Group^[ur16] versus Kenneth Tin-Kin Hung

Tanto Tin-Kin Hung como el Radical Software Group fueron premiados en la categoría *net vision* el pasado 2002 por el Ars Electronica Center^[ur17]. Sin embargo, sus proyectos no podían ser más diferentes: *60X1.com* –el proyecto de Hung– es un psicodélico espacio en la Red donde uno puede ver estrambóticos collages que "combinan" la estética maoísta con el románico y que a veces rayan en el feísmo extravagante –como unos montajes de mal gusto con Bin Laden y George Bush. Por el contrario, *Carnivore* –el proyecto que permitió al Radical Software Group obtener el Golden Nica– era un proyecto que convertía un programa *sniffer* desarrollado por el FBI en una herramienta para hacer arte con implicaciones sociales.

Las diferencias son obvias, pero quizás por eso mismo algunos críticos se empeñaron en convertir *60X1* en un proyecto de crítica social, cuando lo que hay en este proyecto es –como mucho– un alto grado de sátira política: sin duda puede resultar divertido ver logos de McDonald's saltando por encima de un collage de realismo maoísta, pero el interés político o activista de este proyecto no es para nada significativo.

No se quiera leer aquí una crítica al proyecto de Tin-Kin Hung por no ser político, más bien todo lo contrario. De algún tiempo a esta parte parece que el arte en Internet que no sea político no merece la consideración de los analistas, lo que me parece un error importante. El *artivismo* en Internet puede convivir –y de hecho convive fuera de los sesudos análisis de algunos comisarios– con manifestaciones más expresivas que simplemente buscan jugar con las posibilidades estilistas de los nuevos medios digitales. Empeñarse en buscar el grado de implicación social en cualquier proyecto artístico en red distorsiona las intenciones originales de los artistas y hace un flaco favor a aquellos proyectos que sí tienen un verdadero valor activista.

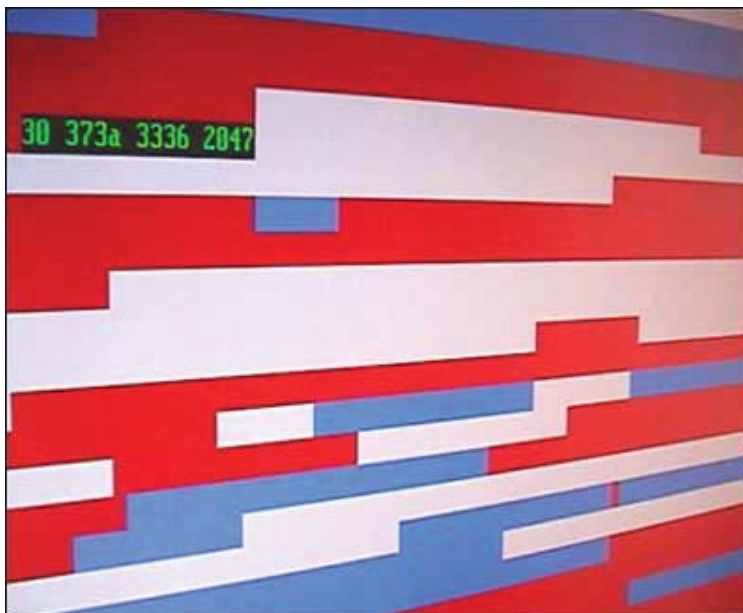


Imagen 1. *Carnivore*, de Radical Software Group

© Radical Software Group

2.4. Cuarta diferencia

JODI^[ur18] versus la Domain Names Coalition

Vamos a comentar otro proyecto de JODI, en este caso *Wrong browser*^[ur19]. Este proyecto de JODI arrancaba de un fenómeno que dicho colectivo había observado y que le resultaba preocupante: la especulación con los nombres de dominio. Según habían podido leer, todas las combinaciones posibles de hasta tres letras y la mayoría de cuatro letras estaban registradas en algún .com. Ello fue la idea seminal que condujo a este proyecto, *Wrong browser*, un navegador atípico que genera una secuencia aleatoria de cuatro letras, por ejemplo *a123*, e intenta conectarse a la web www.a123.com^[ur10], ofreciendo una visión convenientemente filtrada y distorsionada de esas páginas según el estilo al que nos tienen acostumbrados JODI.

Esta cuestión también preocupaba al grupo de ciberderechos Computer Professionals for Social Responsibility^[ur11], que veía con preocupación la manera en que la ICANN (los encargados de gestionar los nombres de dominio como .com y .org) permitía e incluso favorecía la especulación con los nombres de dominio, y decidió crear una coalición con otros grupos de ciberderechos: la Domain Names Coalition. Podéis consultar las críticas y peticiones dirigidas al ICANN en el siguiente PDF^[ur12].

Claramente, *Wrong browser* es un proyecto artístico; no puede interpretarse de otro modo: la manera en que las imágenes son tratadas y el juego de convertir la navegación por Internet en una experiencia alternativa son marcas claras del estilo de JODI. De hecho, las diferentes aplicaciones *Wrong browser* (las hay para .com, .org., .nl, co.jp y co.kr) no tienen mucho sentido como navegadores para "buscar información" y sólo funcionan si se busca una experiencia lúdica y expresiva en Internet.

Y claramente también, la Domain Names Coalition sólo puede entenderse como una acción política, una acción de *lobby* que busca cambiar las políticas concretas del ICANN. No tendría sentido plantearla como una acción artística.

2.5. Quinta diferencia

Muntadas versus la EFF^[ur13]

The file room está considerado como uno de los primeros proyectos de *net art*. En su formulación original, *The file room* combinaba una instalación en el "espacio real" y un sitio web (<http://www.thefileroom.org>^[ur14]). En los dos espacios se jugaba con la misma metáfora: una serie de archivadores que contienen casos de censura en el arte, que el usuario puede consultar libremente, a través de diversos criterios: año, tipo de medio, tema censurado y zona del mundo, así como un buscador con palabras clave.

Como en el caso del *Wrong browser*, de JODI, el origen de este proyecto es una experiencia específica, en este caso un documental sobre TVE que Muntadas realizó por encargo y que por razones no aclaradas nunca llegó a emitirse. Sin embargo, a diferencia de JODI, los elementos estéticos específicos están mucho menos marcados. El sitio web está hecho de manera elegante, pero su interfaz es estándar, no se busca experimentar con los lenguajes visuales y las interfaces de la Red, sino que la transmisión de información sobre las piezas censuradas es el objetivo central. Toda la parte estética está pensada para facilitar esta faceta transmisora.

A pesar de ello, siguen habiendo diferencias si lo comparamos con proyectos estrictamente políticos. Así, cuando otra organización de ciberderechos, la EFF, (Electronic Frontier Foundation) decidió enfrentarse con una ley de censura en Internet en Estados Unidos, la Communications Decency Act (o CDA) llevó a cabo una tarea

similar a la de Muntadas: elaborar un catálogo de obras artísticas que serían censuradas en Internet por incluir elementos "no aptos para menores", como desnudos parciales o expresiones obscenas. La EFF contiene una biblioteca^[ur115] de casos de censura, pero las razones y motivos son diferentes. En primer lugar, la acción de la EFF obedecía a una causa concreta –detener la CDA– y la referencia al arte era básicamente práctica: argumentar que una pintura clásica como *El nacimiento de Venus* ya no podría mostrarse en Internet si se aprobara la CDA es, sin duda, un elemento retórico clave. Ello contrasta con el objetivo más general de Muntadas de reflexionar acerca del arte y la censura de una forma más intemporal, y de la elección de la censura en el arte como un presupuesto vital y no simplemente como un ejercicio de retórica. Otro aspecto muy interesante del trabajo de Muntadas es su naturaleza colectiva: se va construyendo a partir de colaboraciones de artistas que conocen casos de censura y los suben a la web de *The file room*. El proyecto explota la naturaleza de Internet desde dos posiciones: en primer lugar temática, al hablar también de censura en Internet, y en segundo lugar metodológica, al usar una característica clave de Internet –la creación colectiva– para construir la obra.



Imagen 2. *The file room*, de Antoni Muntadas

© Antoni Muntadas

2.6. Sexta diferencia

Mongrel^[ur116] versus Kalman

El diseñador Tibor Kalman es la inteligencia que hay detrás del poder de evocación y crítica social de los primeros números de la revista *Colors* de Benetton. En uno de sus números más celebrados, que trataba sobre el tema del racismo, Kalman modificó digitalmente las fotos de Juan Pablo II, la reina Isabel II de Inglaterra y Arnold Schwarzenegger para que tuvieran el aspecto de ser de otra raza diferente de la blanca.

Algunos años más tarde el colectivo de artistas digitales Mongrel lanzó un software que permitía hacer lo mismo con cualquier foto. El usuario podía bajarse el programa de Internet, tomar cualquier foto y aplicarle el software para conseguir que una cara famosa cualquiera de raza blanca adoptara la apariencia de una persona de raza negra.

Aunque el resultado final es similar y los dos productos se realizaron con ordenadores, está claro que sólo el proyecto de Mongrel puede considerarse arte en red, pues sólo ellos exploran realmente las posibilidades de Internet como sistema de creación

colectiva. Las fotos de Kalman pueden encontrarse en Internet, pero ello no significa que, como en el caso de Diego Rivera, se trate de *net art* que realmente explota la naturaleza de Internet para un proyecto artístico, sino del uso de esta red de comunicación para distribuir mejor unas imágenes.



Imagen 3. Mongrel

© Mongrel

2.7. Séptima diferencia

Technologies to the People^[uri17] versus Coca-Cola^[uri18]

Si el lector visita la web promocional de Coca-Cola descubrirá su transformación en una comunidad o, más específicamente, en un "movimiento". Con un tono que quiere ser activista, "esto se mueve si tú te mueves", este sistema pretende construir una comunidad. Aunque sin duda es un potentísimo proyecto de marketing (el 17 de junio de 2003 la comunidad contaba con más de seiscientos mil almas y tenía más de cuatrocientas personas conectadas simultáneamente a las doce del mediodía), no tiene mucho sentido como proyecto comunitario en red. Más allá de chatear, bajarse juegos y descubrir lo maravillosa que es Coca-Cola, no hay ningún proyecto de comunidad (ni político ni de ningún otro tipo), y, sobre todo, las estructuras son totalmente *top-down*: el equipo combinado de marketing, publicidad y diseño de Coca-Cola ha creado todo el espacio y ha definido las reglas hasta el último detalle.

Ello contrasta claramente con e-barcelona^[uri19], un portal para discutir sobre la cultura y el arte en esta ciudad, abierto a todo el mundo. El proyecto ha sido desarrollado por el artista Daniel García-Andújar dentro del proyecto *Technologies to the People*. Al contrario que en el proyecto de Coca-Cola, *e-barcelona* es una verdadera comunidad, construida por sus usuarios, con unas herramientas mínimas que se adaptan a las necesidades de los usuarios y con un proyecto comunitario y político claro, aunque —o precisamente por eso— las diferencias de opinión entre los usuarios sean significativas y den lugar a muchos matices interpretativos.

Cocacola.es tiene muchas más horas invertidas en diseño, programación, ilustración, etc. Es una herramienta mucho mejor programada y conceptualizada, y estéticamente mucho más atractiva. Sin embargo, *cocacola.es* no es una verdadera comunidad, por lo que pierde todo su valor como proyecto en red. Por el contrario, *e-barcelona*, con un diseño puramente funcional, es un proyecto artístico desde unas coordenadas similares a *The file room*: un espacio en el que se utilizan las características de la red de comunicación colectiva para reflexionar sobre la naturaleza del arte y sus implicaciones sociales y políticas.



Imagen 4. *TTTT*, de Daniel García-Andújar

© Daniel García-Andújar

3. Discusión

Aunque no hemos resuelto ni mucho menos el gran problema de la ubicación del arte político en la actualidad, creo que hemos trazado un bosquejo de cómo debe entenderse el arte activista en Internet.

Para entender el arte político en Internet es muy importante que no nos quedemos en la primera diferencia, ese *bienale.py* que es como un *brillo-box* de Internet. Hay que buscar una serie de características más allá de la mera voluntad del artista de convertir algo en arte. Pienso que en el caso del arte en red ello queda justificado, tal y como hemos venido argumentando en estas diferencias.

Los precursores del *net art*, JODI, nos han dado buena parte de las coordenadas maestras: la primera, que es posible desarrollar proyectos que transmitan ideas políticas y que al mismo tiempo se puedan considerar proyectos artísticos de pleno derecho (cuarta diferencia), y, la segunda, especialmente, que la forma más propia de entender el arte en red es como arte que reflexiona sobre la Red, un arte para el que Internet no sólo es medio de expresión, sino también el tema que se expresa. Internet es, a la vez, forma y contenido.

Así pues, proyectos *artistas* clásicos en que el autor lanza un mensaje a la población creo que pueden ser descartados como genuino arte en red, tal y como hemos argumentado en la sexta diferencia. Si alguien, al estilo de Kalman, empieza a colgar fotomontajes con contenido político, no lo podemos considerar realmente arte en red en el sentido estricto que le estamos dando aquí, pues la concepción es similar a la del museo de Diego Rivera mencionado en la segunda diferencia. Cambia el contenido, pero no el acercamiento a Internet como un mero sistema de distribución de información.

En ese sentido, creo que el modelo paradigmático es precisamente uno de los primeros

proyectos de arte en red, el ya mencionado *The file room*, de Muntadas. A pesar de su funcionalismo estético, *The file room* y, para el caso, *e-barcelona* son verdaderos proyectos de arte en red porque en lugar de quedarse en la superficie de los visuales cibernéticos y las estructuras 3D, toman como núcleo la esencia de lo que es Internet, un espacio colectivo de creación y participación. Lo hemos puesto ya de manifiesto en la séptima diferencia, al mostrar que *e-barcelona* tiene sentido como proyecto artístico, mientras que *cocacola.es*, no, aunque superficialmente *cocacola.es* tenga un diseño de interfaz *cool* y *e-barcelona* esté en las antípodas de lo que mucha gente cree que es el arte en red: ¿Dónde están esos gráficos vistosos? ¿Y los efectos de sonido? ¿Y las animaciones en Flash? ¿Dónde tenemos que pulsar para producir "interactividad"?

De hecho, podemos ir un poco más allá a partir de la tercera diferencia. Pienso que podemos cuestionarnos la significación artística de proyectos como *60X1.com*, pero no por su falta de compromiso político en extenso. No hace falta que un proyecto contenga un mensaje político directo –las octavillas de Ramoneda– para que se pueda considerar arte en red, pero sí un compromiso con la naturaleza de la Red. Un compromiso político en intenso. Internet debería ser algo más que un museo del que colgamos las piezas artísticas. El artista cuidadoso debería respetar su naturaleza central: la de ser un espacio para la creación y la discusión colectivas. Más allá de transmitir mensajes políticos, el verdadero poder de Internet para hacer arte político está en piezas como *The file room* o *e-barcelona*: diseñar espacios democráticos en los que se discute libremente sobre la naturaleza y las funciones del arte y la cultura.

Desde este punto de vista es fácil ver las diferencias entre este *artivismo* –usando el término de moda– y el activismo político. Una primera característica la hemos recogido en la quinta diferencia, al mostrar la intemporalidad y el arte como planteamiento vital de discusión frente a la acción política de *lobby* con objetivos tácticos claros. El uso de elementos estéticos específicos como los de JODI ayudan, sin duda, a identificar la pieza artística, tal y como hemos señalado en la cuarta diferencia. Al faltar este criterio, espacios como *e-barcelona* están ya en la "zona de sombra" que separa el arte de la acción política, pero definiendo que el hecho de asumir la naturaleza de Internet como proceso colectivo de creación es suficiente carta de presentación para admitir un proyecto en la gran fiesta del arte.

Ello nos lleva a plantearnos una nueva diferencia, seguramente la más clave.

3.1. Octava diferencia

e-barcelona^[uri20] versus Espiral^[uri21]

En <http://www.lawebespiral.org>^[uri22] se encuentra un espacio de debate denominado *Espiral*. La idea es muy similar a la de *e-barcelona*: crear un espacio colectivo de discusión y creación donde una serie de colectivos disconformes con la manera de hacer política actual puedan plantear alternativas.

Una primera diferencia entre *e-barcelona* y *Espiral* es la temática. Si *La web espiral* trata de política en general, *e-barcelona* tiene el arte y la cultura como tema. Desgraciadamente esta diferencia no es muy significativa, pues en *e-barcelona* se habla mucho de política y, de hecho, el *motto* del sitio es "democraticemos la democracia". La diferencia clave –como en el caso de *The file room*– reside en una actitud vital del artista que, aunque no es lo mismo, se relaciona con el virus *bienale.py* de la primera diferencia. Como han demostrado a lo largo de todas sus obras, Muntadas o García-Andújar parten de una necesidad de comprender la función del artista en nuestra sociedad, de cuáles son o pueden ser sus compromisos sociales y de cómo hay que desarrollar un arte político consecuente con la naturaleza del arte y que, a la vez, respete la idiosincrasia de los medios digitales.

3.2. Novena diferencia

un@ artista digital versus una persona que reparte octavillas digitales

La persona que reparte octavillas –aunque sean digitales– a menudo no entiende muy bien la naturaleza democrática y participativa de la Red. Al revés, tiende más a pensar en una verdad absoluta que hay que revelar a los demás. La construcción colectiva es secundaria a la hora de organizar el mensaje.

Por el contrario, un@ artista digital lo que busca es crear espacios de diálogo y participación. El camino es mucho más importante que la meta. De hecho, en la mayoría de casos no hay metas definidas, en el sentido de que no hay un mensaje específico que deba transmitirse. El artista digital busca crear el mensaje colectivamente. Distorsionando la fastidiosa cita de McLuhan, aquí el medio sí que es el mensaje.

La persona que reparte octavillas tiene una agenda concreta y una serie de procesos tácticos para conseguir unos objetivos a corto, medio y largo plazo. La acción artística, aunque también pueda contener esa agenda y objetivos, se diferencia en que el objetivo final no puede asimilarse a ningún logro específico (cambiar las reglas del ICANN, convertir la CDA en inconstitucional), sino en facilitar un proceso de diálogo en el que el arte y los artistas sean una pieza fundamental.

Lista de URL:

- [url1]:<http://www.0100101110101101.org/>
- [url2]:<http://www.f-secure.com/v-descs/eddie.shtml>
- [url3]:http://www.0100101110101101.org/home/biennale_py/
- [url4]:<http://www.jodi.org>
- [url5]:<http://www.diegorivera.com/>
- [url6]:<http://www.rhizome.org/RSG/>
- [url7]:<http://www.aec.at>
- [url8]:<http://www.jodi.org>
- [url9]:<http://www.wrongbrowser.com>
- [url10]:<http://www.a123.com>
- [url11]:<http://www.cpsr.org>
- [url12]:http://www.eff.org/Infra/DNS_control/ICANN_IANA_IAHC/20010214_icann_sen_hearing/0214dnr.pdf
- [url13]:<http://www.eff.org/>
- [url14]:<http://www.thefileroom.org>
- [url15]:<http://www.eff.org/Censorship/>
- [url16]:<http://www.mongrelx.org/>
- [url17]:<http://irrational.org/ttpp/>
- [url18]:<http://www.cocacola.es>
- [url19]:<http://www.e-barcelona.org>
- [url20]:<http://www.e-barcelona.org>
- [url21]:<http://www.lawebespiral.org/>
- [url22]:<http://www.lawebespiral.org/>

Bibliografía:

DANTO, A.C. (1981). *The transfiguration of the commonplace*. Cambridge (Mass): Harvard University Press.

DANTO, A.C. (1998). *After the end of art*. Princeton: Princeton University Press.

DUVE, T. (1996). *Kant after Duchamp*. Londres: MIT Press.

SCHULTZ, P. (2003). "JODI as software culture". En: BAUMGARTEN, T. (ed.). *Install.exe*. Basilea: Christoph Merian Verlag.

WITTGENSTEIN, L. (1992). *Lecciones y conversaciones sobre ética, estética y creencia religiosa*. Barcelona: Paidós.

Enlaces relacionados:

- ⇒ 0100101110101101.ORG:
<http://www.0100101110101101.org/>
- ⇒ CocaCola.es:
<http://www.cocacola.es>
- ⇒ Diego Rivera:
<http://www.diegorivera.com/>
- ⇒ e-barcelona:
<http://www.e-barcelona.org>
- ⇒ EFF:
<http://www.eff.org/>
- ⇒ JODI:
<http://www.jodi.org>
- ⇒ Irrational:
<http://irrational.org/ttpp/>
- ⇒ Mongrel:
<http://www.mongrelx.org/>
- ⇒ La web espiral:
<http://www.lawebespiral.org/>

Cita recomendada:

CASACUBERTA, David (2004). "Las relaciones entre política y arte en red: descubra las 9 diferencias". *Artnodes*, n.º 3 [artículo en línea].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i3.690>

[Fecha de publicación: noviembre de 2003]