

Art, xarxes i cooperació^[1]



Jaume Ferrer Rosera

Consultor del Graduat Multimèdia a Distància (UOC-UPC)
Cofundador del Taller d'Intangibles (TAG)
jaumeferrer@enlloc.org



David Gómez Fontanills

Consultor del Graduat Multimèdia a Distància (UOC-UPC)
Cofundador del Taller d'Intangibles (TAG)
dvd@enlloc.org

Resum: Partint d'una concepció del net.art (art en xarxa) com un conjunt de pràctiques col·laboratives, que fins i tot es poden donar fora de la Xarxa, es fa servir una activitat realitzada en diversos tallers per acostar-se a la cooperació i la no-linealitat. Dos aspectes importants en molts treballs de net.art i que són presents en la recerca artística del Taller d'Intangibles

"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".

Joachim Blank.

"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 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".

Vuk Cosic a l'entrevista feta per Josephine Bosma

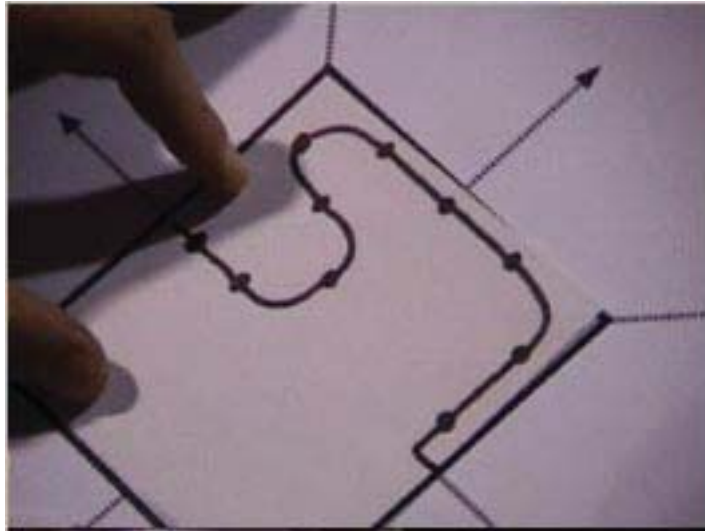
1. Un net.art analògic

Els dos comentaris citats impliquen dues visions sobre el que és el net.art (art en xarxa). Segons el nostre parer el plantejament aparentment restrictiu de Blank és complementari al de l'aparentment més obert de Cosic. Per dir-ho d'alguna manera, Blank deixa fora del net.art els treballs artístics de caràcter digital que només fan servir Internet com a canal de distribució o difusió. Per l'altre costat, Cosic obre la porta del net.art a les activitats creatives que, essent o no de caràcter digital, impliquen un plantejament de xarxa, d'intercanvi, de cooperació.

Més enllà dels maldecaps classificadors dels estudiosos i de les lluites per entrar o no dins la nova etiqueta, nosaltres ens sentim còmodes en l'espai que dibuixen aquests dos comentaris. El net.art com a creador de xarxes i d'estructures no lineals. El net.art com a conjunt de pràctiques que impliquen intercanvi entre persones, en un plantejament proper a l'escultura social de Joseph Beuys.

* Article publicat al *Diari de la Trobada* de la UOC, març 2002, número 7.

Buscant una manera de tractar alguns dels conceptes implicats en el net.art sense fer servir ordinadors, vam definir l'activitat que hem anomenat REN (acrònim de "retícula d'enllaços"). En el context d'un taller o un seminari, repartim uns papers quadrats als participants i els demanem que hi dibuixin enllaços entre 8 punts situats a les seves vores. Després disposem a l'atzar aquests mòduls en una retícula i obtenim com a resultat una xarxa. Fins ara hem fet aquesta activitat tres vegades (taller de net.art a Hangar, presentació del Taller d'Intangibles, TAG, a la Fundació CRIT de Premià i assignatura de net.art al CITM de Terrassa), i en totes tres ha suscitat discussions interessants sobre la creació col·lectiva i la no-linealitat.





En aquest article ens proposem partir de l'exemple del REN per a acostar-nos a aquests dos aspectes (cooperació i no-linealitat), que estan molt presents en els treballs de net.art. Un breu recorregut des del net.art analògic cap al net.art digital, sobre el pont dels conceptes que tenen en comú.

2. Cooperació en el net.art

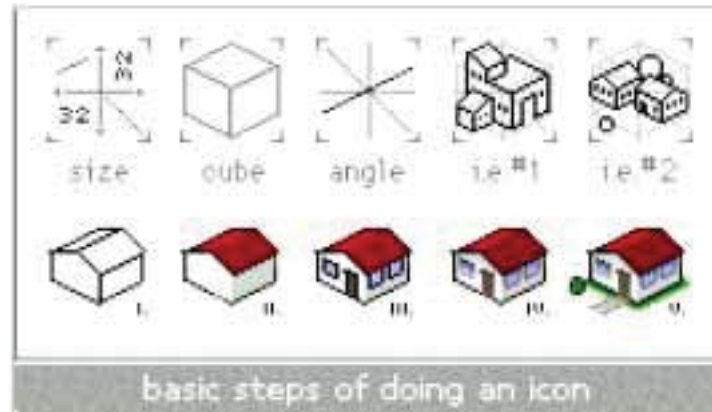
Observem amb més detall els **procediments** en les experiències REN. Dèiem que vam definir aquesta activitat per a dur-la a terme amb un grup de persones. Per tant, hi ha un equip (TAG) que crea el sistema (REN) i unes persones que hi contribueixen (els participants del taller). Hi ha, doncs, dos tipus d'autoria: la creació del sistema i la contribució que s'hi fa.

Quin és aquest sistema? El sistema REN són unes pautes molt simples: cadascú ha de crear connexions entre 8 punts d'un quadrat que coincideixen amb els vèrtexs i les meitats dels costats. No es pot deixar cap línia solta, però es poden fer tantes connexions com es vulguin (unint entre 2 i 8 punts) i es pot donar la forma que es vulgui a les línies. Aquestes pautes ens asseguren que el mòdul que fa cadascú encaixarà amb els altres, independentment d'on se situï. Així, doncs, actuen com a **protocols** o normes que permeten l'entesa. El fet que hi hagi aquests protocols no anul·la les possibilitats creatives del treball en cada mòdul i potencia el ric i sorprenent resultat final.

REN és, doncs, un exemple de treball a escala local (cadascú fa un fragment de l'obra sense cap referència respecte del que té al costat) per a obtenir un resultat final global (assegurant l'encaix per mitjà d'uns protocols). La creació col·lectiva és un mosaic de creacions individuals.

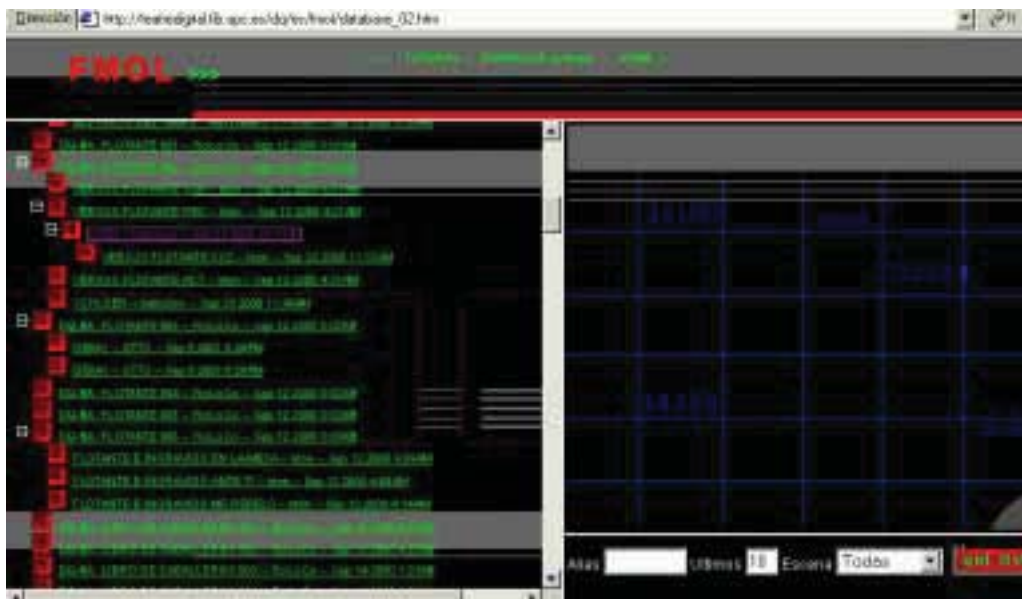


Un treball a la Xarxa conceptualment molt semblant és Icon Town^[ur16] de Bernd Holzhausen. Unes pautes gràfiques (essencialment fer servir perspectiva axonomètrica en documents gràfics de 32 x 32 píxels) permeten que les contribucions dels internautes vagin construint una ciutat. Tornem a tenir els dos tipus d'autoria i la idea de protocols.



En tots dos casos l'ús de protocols ens permet una disposició atzarosa (o aleatòria) de les contribucions, a diferència d'altres treballs de creació col·lectiva, com podrien ser les cadenes (algú comença una creació gràfica, musical o literària i la passa a un altre perquè la continuï), en les quals un ha de conèixer els passos anteriors per a treballar-hi, amb la qual cosa sempre resulta una estructura seqüencial (lineal o ramificada).

Un cas d'estructura ramificada d'una creació col·lectiva és FMOL^[url8] (Faust Music On Line), de Sergi Jordà. Es tracta d'un programa per a crear sons de síntesi unit a una base de dades que emmagatzema les peces. Hi ha uns fragments sonors inicials sobre els quals els participants (qualsevol internauta) treballa "esculpint" o modificant el so d'una de les peces de la base de dades. Les diferents contribucions s'organitzen ramificadament d'una manera semblant als fils de conversa dels fòrums. El resultat és un gran arbre on les branques són generacions en què un fragment sonor va evolucionant i es va transformant per diferents vies. Aquí tenim ben diferenciats els tipus d'autoria: la creació del sistema i les creacions musicals dels internautes, algunes de les quals han estat utilitzades en els espectacles de la Fura dels Baus.



Art-Id/Cyb-Id: Identities in CyberSpace^[url10] és un projecte de Josep Giribet i Roy Ascott que planteja tres tipus diferents d'autoria. Giribet i Ascott conviden 50 artistes a triar 9 paraules d'una llista que ells mateixos han fet i a associar-hi 9 "mèdia" (so, imatge, vídeo), amb la qual cosa es crea una identitat virtual anomenada Art-Id. Posteriorment qualsevol internauta pot crear noves identitats (Cyb-Id) recombinant les 50 existents. El sistema assigna una icona (a partir d'un sistema de "traducció" de les 9 paraules a una gramàtica visual pròpia) que identifica cada identitat (tant les Art-Id com les Cyb-Id). Giribet i Ascott són els autors del sistema (llista

de paraules, definició del funcionament, gramàtica visual de les icones, gestió del projecte) i, a més, hi ha uns autors convidats que poden crear identitats "originals" (i contribuir-hi enviant "mèdia") i uns visitants internautes que poden crear noves identitats recombinant les que ja hi són.

La creació de sistemes que permeten la contribució de diverses persones és un element present en bona part dels treballs de net.art. Fins i tot dels que no tenen la creació col·lectiva com un concepte important. El que no és tan freqüent és veure treballs on al factor contribució s'afegeixi el fet de crear un sistema **distribuït** o descentralitzat, en què el control del projecte no estigui en mans d'un sol artista o equip.

Z^[url11] és un projecte d'Antoni Abad que proposa al visitant que es descarregui un programari que farà "viure" una mosca al seu ordinador. El resultat és el gràfic d'una mosca que es mou per la pantalla de l'ordinador quan aquest està connectat a Internet i un lloc web en el qual podem veure la comunitat de mosques i un mapa del seu arbre generacional. És un sistema distribuït, possible només amb la participació dels participants que instal·len la mosca al seu ordinador. De totes maneres, el sistema per a visualitzar la comunitat continua estant centralitzat en un sol servidor.

Mitjançant la convocatòria proposta A^[url12] i una pràctica semblant dins els tallers de net.art, intentem experimentar sistemes de creació col·lectiva que no tinguin un sol centre gestor, en què l'abandonament del projecte per part de qui l'ha iniciat, no en signifiqui la desaparició.

3. No-linealitat en el net.art

Tornem a una experiència de tipus REN, però ara per a observar-ne el **resultat gràfic**. Hi trobarem zones de gran connectivitat que actuen com a veritables "atractors" al costat d'altres on res no connecta amb res, i mirant-ho amb més atenció observarem la formació de bifurcacions, repeticions modulars, camins en cercle, carrerons sense sortida... Durant la discussió posterior tard o d'hora sempre surt a la fi el tema dels **laberints**.

Un laberint és, de fet, un tipus de xarxa. Quan diem *laberint*, ens referim a un sistema de connexions unides de manera arbitrària, difícil d'entendre (especialment des de dins). Algú que el recorregués es trobaria que pren una direcció sense tenir una idea clara de cap a on porta cada camí. Es tractaria d'una presa de decisió en una situació d'incertesa.

Quan diem *xarxa* pensem en un sistema que tendeix a la màxima connectivitat. En un lloc en què des de qualsevol punt és possible accedir a qualsevol altre. Tenim un vocabulari per a parlar de l'estructura de les xarxes: anomenem *nodes* els elements per a connectar i *nexes* les connexions. L'enginyeria i l'urbanisme han tractat a fons de la implantació i gestió de xarxes: subministrament, transport, traçat urbà...

L'aparició de la web obre un espai de publicació que permet enllaçar textos (i altres mitjans) d'un node a un altre. Permet, també, el desenvolupament d'un nou territori econòmic, cultural i social fonamentat en l'estructura de xarxa.

Acostumats com estem a explicacions lineals, sembla que se'ns fa difícil entendre les estructures i els procediments no lineals que al llarg del segle XX s'han anat consolidant.

En la ciència, primer la relativitat i després la mecànica quàntica i les ciències del caos, però també les ciències socials, ens duen a una nova manera de pensar que contradiu el nostre sentit comú, perquè prescindeix de la linealitat tal com normalment l'entendem.

La literatura, el cinema i altres mitjans comencen a experimentar amb estructures narratives que ja no es basen en la linealitat. La crítica literària mostra la importància del context i dels rols de l'autor i del lector. L'art trenca les convencions de la representació i després de l'objecte mateix com a centre del sistema artístic. Desmaterialització, art en procés i participació introdueixen elements de no-linealitat. Autors com Borges, Cortázar o Italo Calvino, entre

d'altres, han experimentat amb la narrativa no lineal. El cop de gràcia definitiu contra la linealitat en la literatura, però, potser el va donar Ted Nelson l'any 1974, quan va formular el concepte d'*hipertext*, que va adquirir finalment la seva màxima expressió amb el desenvolupament d'Internet.

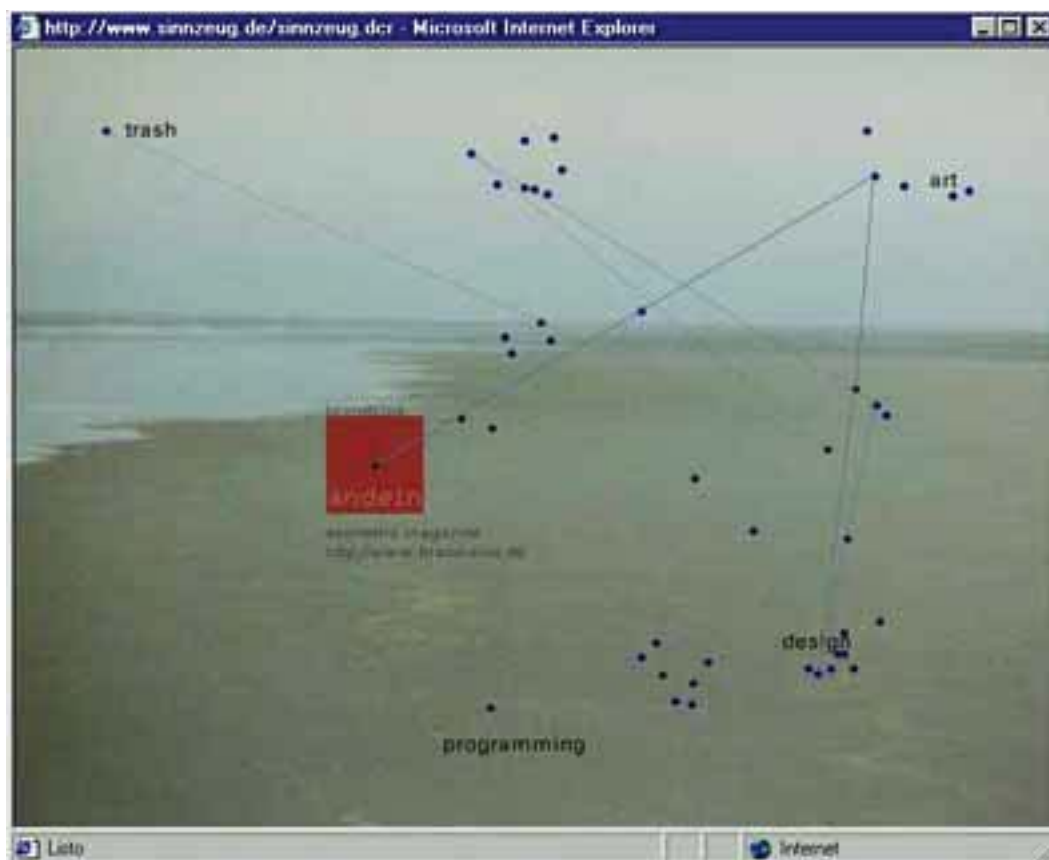
La Xarxa és l'entorn natural dels documents hipertextuals, els quals tenen alguns trets que els fan essencialment no lineals, com ara la desaparició del concepte de *text unitari*, atès que l'usuari mateix pot publicar nous continguts i enllaçar-los, de manera que altera el discurs inicial; la desaparició dels límits del text i la seva dispersió, atès que l'usuari hi navega mitjançant els enllaços sense que l'autor pugui preveure el recorregut que seguirà; el caràcter dinàmic o mòbil de l'argumentació principal, ja que durant la navegació el lector es pot centrar en aspectes perifèrics, i, també, la importància creixent de disposar de múltiples punts de vista sobre un mateix assumpte, atès que són possibles i connectables només amb un clic de ratolí.

A Internet podem trobar molts treballs que exploren las possibilitats narratives d'un mitjà hipertextual. Entre aquestes possibilitats hi ha *My boyfriend came back from the war do*^[url13] d'Olia Lialina, *Holier Than Thou*^[url14] de Michael Shumate o *Intruder*^[url15] de Natalie Bookchin.

Altres treballs aprofiten la no-linealitat sense una voluntat narrativa. És el cas de *Own, Be Owned or Remain Invisible*^[url16] de Heath Bunting, en què es crea un text format majoritàriament per paraules que corresponen a noms de domini registrats als quals podem accedir clicant-hi.

La tecnologia digital també permet una aproximació no lineal al llenguatge, sense necessitat de fer servir sistemes artificiosament lineals com l'alfabètic. *Visual thesaurus*^[url17] és una interessant forma de presentar les relacions semàntiques entre paraules per mitjà de diagrames dinàmics.

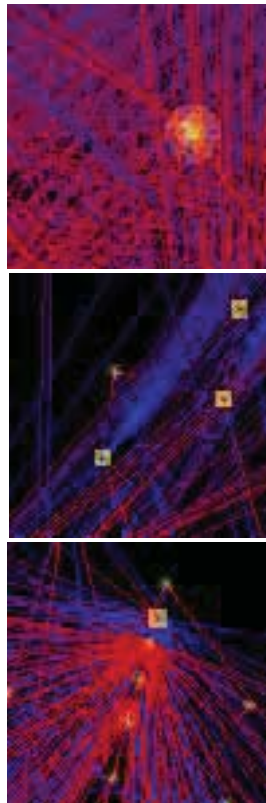
Alguns projectes, com ara *Sinnzeug*^[url18], proposen sistemes de presentació de directoris de pàgines basats en gràfics que es generen o s'alteren segons la nostra navegació.



També podem trobar aproximacions als sistemes en xarxa des de la perspectiva de la xarxa entesa com a comunitat. És el cas del ja esmentat Z^[uri20], d'Antoni Abad; la mosca instal·lada a l'ordinador de l'usuari només es reviscola quan s'està connectat a Internet. Es tracta d'una comunitat de mosques en xarxa.

Els situacionistes van posar en marxa una pràctica artística exploratòria que van anomenar *deriva* . Es tractava de recórrer la ciutat sense una direcció concreta, deixant-se endur per l'estructura urbana i sense prendre decisions premeditades. El resultat eren estudis "psicogeogràfics" que els permetien dissenyar un nou urbanisme.

Explorar sistemàticament Internet amb un navegador convencional pot ser una versió informàtica de les derives situacionistes. També hi ha sistemes d'exploració que ens mostren altres formes de fer front a la no-linealitat, com per exemple Webtracer^[uri21], una eina que genera gràfics 3D de connexions per a mostrar l'estructura de navegació d'un lloc web, o també e-judo^[uri22], que ens permet registrar navegacions.



És necessari entendre la no-linealitat no tan sols des d'una aproximació intel·lectual, sinó també des d'un enfocament intuïtiu. Per a això cal l'experiència "des de dins". Creiem que els mapes poden ser útils, però és fonamental comprendre les característiques del sistema no lineal des de l'experiència d'ús. En aquest sentit, el net.art ens proporciona un immillorable camp d'experimentació per a posar a prova formes de navegació i d'orientació dins un món laberíntic que a voltes es torna més i més no lineal.

Llista d'URL:

[uri3]:<http://www.hangar.org/>

[uri4]:<http://www.emultimedia.upc.es/>

[uri5]:<http://www.fundaciocrit.org/>

[url6]:<http://www.icontown.org/>
[url7]:<http://www.icontown.org/>
[url8]:<http://www.iua.upf.es/~Esergi/FMOL/index.html>
[url9]:<http://www.iua.upf.es/~Esergi/FMOL/index.html/>
[url10]:<http://www.mind-shift.net/>
[url11]:<http://www.zexe.net/>
[url12]:http://www.enlloc.org/enxarxa/proposta_A/index_cast.html
[url13]:<http://www.teleportacia.org/war/>
[url14]:<http://www.duke.edu/~mshumate/fiction/htt/index.html>
[url15]:<http://www.calarts.edu/~Ebookchin/intruder>
[url16]:http://www.irational.org/heath/_readme.html
[url17]:<http://www.plumbdesign.com/thesaurus/index.html>
[url18]:<http://www.sinnzeug.de/>
[url19]:<http://www.sinnzeug.de/>
[url20]:<http://www.zexe.net/>
[url21]:<http://www.nullpointer.co.uk/~webtracer/index.htm>
[url22]:<http://www.e-judo.net>
[url23]:<http://www.google.com>
[url24]:<http://www.rhizome.org>
[url25]:<http://www.rhizome.org>
[url26]:<http://www.nullpointer.co.uk/~webtracer/index.htm>

Enllaços relacionats:

- ⇒ Taller d'Intangibles (TAG):
<http://www.enlloc.org/>
- ⇒ Pàgina personal de Jaume Ferrer:
<http://www.enlloc.org/jaume>
- ⇒ Pàgina personal de David Gómez:
<http://www.enlloc.org/dvd>
- ⇒ Art-Id/Cyb-Id: Identities in CiberSpace:
<http://www.mind-shift.net/>
- ⇒ e-judo:
<http://www.e-judo.net>
- ⇒ FMOL:
<http://www.iua.upf.es/~sergi/FMOL/index.html>
- ⇒ Holier Than Thou:
<http://www.duke.edu/~mshumate/fiction/htt/index.html>
- ⇒ Icon Town:
<http://www.icontown.org/>
- ⇒ Intruder:
<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder>
- ⇒ My boyfriend came back from the war do:

<http://www.teleportacia.org/war/>

⇒ Own, Be Owned or Remain Invisible:

http://www.irational.org/heath/_readme.html

⇒ Sinnzeug:

<http://www.sinnzeug.de/>

⇒ Visual thesaurus:

<http://www.plumbdesign.com/thesaurus/index.html>

⇒ Webtracer:

<http://www.nullpointer.co.uk/-/webtracer/index.htm>

⇒ Z:

<http://www.zexe.net/>

Citació recomanda:

FERRER, Jaume (2002). "Art, xarxes i cooperació". *Artnodes*, núm. 1 [article en línia].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i1.667>