

Homo digitalis

Apuntes y reflexiones sobre la historia del net art en España

Homo digitalis

Notes and Reflections on the History of net art in Spain

ROBERTA BOSCO / STEFANO CALDANA

Ciencias como la paleontología y la antropología han establecido una serie de etapas para explicar cómo ha ido evolucionando la humanidad durante los dos últimos millones de años. Se han basado para ello en los rasgos distintivos —morfológicos, sociales y culturales— de la vida de nuestros antepasados. Entre esos rasgos, el uso de las herramientas ha sido un factor determinante para definir límites entre homínidos más o menos parecidos y a veces contemporáneos. El uso de simples utensilios permitió distinguir a los primates ancestrales del *Homo habilis* y, en tiempos más recientes, el desarrollo de la metalurgia sirvió para marcar las grandes fases de la civilización. Las nuevas herramientas digitales sugieren ahora la existencia de un *Homo digitalis* o, para ser taxonómicamente correctos, *Homo sapiens digitalis*.

El medio digital, con sus características intrínsecas, empezando por la inmaterialidad, es sin duda una de las conquistas más asombrosas del hombre moderno y se inserta en un contexto histórico favorable a su comprensión: una época en la que tenemos, desde la infancia, una relación intuitiva y frecuente con diversas herramientas informáticas. El hombre contemporáneo se distingue de su homólogo del siglo XX por depender, cada vez más, de toda una serie de tecnologías que le permiten relacionarse, funcionar y vivir en una sociedad tecnológicamente avanzada.

Desde aquel día de mayo de 1898 en que Guglielmo Marconi estableció la primera conexión telegráfica entre el pueblito irlandés de Ballycastle y la cercana isla de Rathlin, las comunicaciones han multiplicado exponencialmente su velocidad de

In the last two million years humanity has evolved through stages that sciences like palaeontology and anthropology have laid out on the basis of distinct morphological, social and cultural characteristics, typifying the lives of our ancestors. Of all such characteristics, the use of tools has been the determining factor in defining the limits between more or less similar and often contemporary hominoids. The use of simple tools made it possible to distinguish the early primates from *Homo habilis*, while more recently metallurgy has been useful in setting out the major stages of civilization. Nowadays new digital tools infer the existence of a *Homo digitalis*, or to be more taxonomically correct, *Homo sapiens digitalis*.

With its intrinsic characteristics, beginning with immateriality, the digital medium is without a doubt one of the most impressive conquests of modern man, inserted as it is in a historical context that is favourable towards its understanding; we live in an era when from childhood we are able to acquire an intuitive and ongoing relationship with various computer tools. Contemporary man is set apart from his recent twentieth century counterpart by a growing dependency on a wide range of technologies that allow him to relate, function and live in a technologically advanced society.

Ever since that day in May 1898, when Guglielmo Marconi established the first telegraphic connection between the Irish village of Ballycastle and nearby Rathlin Island, the developmental velocity of communication has multiplied exponentially. The telephone, radio, television, satellites, the computer, Internet and, finally, the extraordinary expansion of personal computing and wireless technology,

desarrollo. El teléfono, la radio, la televisión, los satélites, el ordenador, Internet y, finalmente, la extraordinaria expansión de la informática personal y de la tecnología *wireless*, constituyen los elementos portantes de una sociedad tecnológicamente avanzada, que impone al ser humano un auténtico desafío. Las innovaciones tecnológicas, que se suceden con un ritmo cada vez más trepidante, nos exigen modificar hábitos cotidianos profesionales y personales para adecuarnos a los nuevos parámetros, sin tiempo siquiera de reflexionar y asimilar los cambios. Según los expertos, la transformación vertiginosa generada por la introducción de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana contribuye a crear un estado de inestabilidad y desequilibrio, una especie de desasosiego, vinculado a la brecha personal de cada individuo, frente a su sentirse inadaptado, incapaz y finalmente excluido de un mundo arcano, apto sólo para iniciados.

En este marco, los artistas han servido y sirven de enlace entre el público y la tecnología, a través de obras que contribuyen no sólo a aproximar a los espectadores a los nuevos medios, sino también a involucrarlos en su uso y disfrute. Los artistas ponen la tecnología en su sitio y a la vez la sacan de su contexto previsible, buscándole funciones ocultas e imprevistas. Los artistas que —al insistir en los aspectos *colaborativos* y participativos, además de interactivos, de las nuevas tecnologías— anticiparon los conceptos de la web 2.0, el “gran descubrimiento” de inúmeros expertos en comunicación, contribuyen así a que Internet no se convierta en un gran supermercado y mantienen vigentes las prerrogativas de la gran utopía democrática.

En estos casi quince años inaugurales de la historia del *net art* o arte en Internet, los artistas españoles han cumplido un papel relevante en el plano internacional, aún más heroico si se considera la situación tecnológica del país, notablemente atrasada respecto a la de Estados Unidos, Japón y el norte de Europa. Por ello, por lo que a *net art* se refiere, España, tal como los países del este europeo, confirma el tópico, a menudo ratificado por la historia, de que el mejor arte surge de ámbitos duros y conflictivos, de medios escasos y apuestas audaces. Esta exposición es una prueba fehaciente de la exuberancia de la escena española y su importancia para el desarrollo del *new media art* internacional. Nuestra contribución al catálogo que la acompaña no pretende ser exhaustiva ni proponer una teoría crítica; tampoco se basa en publicaciones gestadas en el ámbito académico

are the factors driving ahead a technologically advanced society, forcing human beings into a type of competitive race. Technological innovation, which occurs at an increasingly frenetic rate, obliges us to modify our daily professional and personal habits in order to adjust to new parameters, with hardly any time to reflect upon and metabolize change. According to experts, the accelerated transformation generated by the introduction of new technologies in everyday life helps to create a state of instability and imbalance, a type of uneasiness that is connected to the personal vulnerability of every individual, making us feel inadequate, unskilled and in the end excluded from an arcane world that is only reserved for the initiated.

In this framework artists have worked and continue to function as links between the public and technology through works that familiarize us with and draw us nearer to the new media, while at the same time implicating us in their use and enjoyment. Artists put technology in its place and at the same time pull it out of its more predictable contexts, finding hidden and unexpected functions for it. By insisting on the collaborative and participative aspects of new technologies, over and above their interactive features, artists were able to anticipate the concept of the Web 2.0, the “great discovery” of innumerable communication experts; they have thus contributed to ensuring that Internet does not turn into a vast supermarket, keeping the prerogatives of the great democratic utopia alive.

Over these first—almost fifteen—years of the history of net art or art for the Internet, Spanish artists have played a relevant role on the international stage, which is all the more heroic considering the country’s technological circumstances, with significant underdevelopment in comparison to the United States, Japan and northern Europe. Thus when it comes to net art Spain (along with the countries of Eastern Europe) have helped to confirm the cliché, often ratified by history, whereby the best art arises out of difficult and conflictive contexts, typified by limited resources and daring propositions. This exhibition is the confirming proof of the exuberance of the Spanish scene and its importance on the international stage for the development of international new media art. Our contribution to the accompanying catalogue does not pretend to be exhaustive; it does not come up with a critical theoretical perspective and is not based on publications arising out of academic circles or clinical research projects. This

¹ Antoni Muntadas, *The file room*, 1994. <<http://www.thefileroom.org/>>

ni en investigaciones desapasionadas. Este texto es una visión personal de una historia que tuvimos la suerte de vivir y, además, de poder contar, desde la plataforma privilegiada de las páginas de *CiberPaís*, el suplemento dedicado a las nuevas tecnologías del diario *El País* que, desde 1998, dedica cada jueves uno o más artículos a temas de arte y cultura digital, siendo un caso único en la prensa internacional.

I. El artista y la pantalla

Cuatro años antes de que saliera el primer número de *CiberPaís*, en 1994, Internet era una palabra que en España se pronunciaba aún con reverencia y suspicacia. Faltaba un año para que se estrenase *La red*, película con Sandra Bullock, que contribuyó a presentar Internet como un instrumento para personas con problemas de relación y a disparar las primeras alarmas sobre los peligros que acechaban tras el anonimato y el hipercontrol de este Gran Hermano que jamás pasó por la cabeza de Orwell.

La escasez de medios era tal que, aunque pudiera favorecer la creatividad conceptual, en la práctica la hacía imposible. Así que Antoni Muntadas se fue a Chicago para poder producir *The File Room*,¹ un archivo participativo en Internet de los casos de censura cultural del mundo, un proyecto pionero en el uso de la web como instrumento de crítica social y como territorio donde, a través de las contribuciones de los usuarios, se puede reconstruir una historia no oficial. Para entender la situación tecnológica de España, resulta especialmente esclarecedor que dos años después, en 1996, cuando *The File Room* se expuso en el Centro de Arte Santa Mónica de Barcelona, se presentó *off line* tan sólo en su versión instalativa. El dato es interesante también porque apunta a otra característica del *new media art* español y del *net art* como su expresión más radical: la reivindicación desde sus comienzos de un espacio y un reconocimiento en el marco del arte institucional. Si bien existen experiencias gestadas en el ámbito universitario, la debilidad del sistema académico español y sus escasos medios económicos, junto con la falta de *medialabs* y estructuras similares, tanto vinculadas a la universidad como a la industria, hacen que los artistas españoles, a diferencia de los japoneses o estadounidenses, elijan desde el principio como interlocutor privilegiado a museos y centros de arte, aunque éstos se revelen especialmente atrasados en su relación con Internet y las nuevas tecnologías.

text is a personal vision of a history we were lucky enough to live through and tell about through the privileged platform of the pages of *CiberPaís*, the new technologies supplement to the *El País* newspaper that every Thursday since 1998 has published one or more articles on subjects related to art and digital culture, in what is an almost unique case in the international press.

I. The artist and the screen

In 1994, four years before the first issue of *CiberPaís* came out, in Spain "Internet" was a word to be pronounced with reverence and suspicion. It would be a year before the premiere of *The Net*, the film starring Sandra Bullock that contributed to the spread of the idea that the Internet was a tool for people with relational problems, setting off the first warnings against the dangers lurking within the anonymity and hyper-control of a Big Brother that Orwell could never have even dreamt of.

The paucity of means was such that it was still impossible to use it effectively, even though it was favourable towards conceptual creativity. Thus Antoni Muntadas had to go to Chicago to produce *The File Room*,¹ a participative archive on the Internet documenting cases of cultural censorship in the world. It was a pioneering project in the use of the web as an instrument for social criticism and as a domain where, by means of user participation, the reconstruction of a non-official history might be made possible. To get a grasp of what the technological situation was in Spain at the time, it is particularly illuminating to remember how two years later, in 1996, when *The File Room* was shown in Barcelona's Centre d'Art Santa Mònica, it was recreated off-line, in its installation version. The fact is interesting because it also points to another characteristic of Spanish new media art and of net art as its most radical expression: the call from the very beginning for a space and recognition within the context of official, institutionalized art. Though there do exist cases generated in university environments, the weakness of the Spanish academic system and its scarce economic resources, together with the lack of media labs and similar structures, whether linked to universities or to industry, has brought Spanish artists (unlike Japanese or North American artists) to choose museums and art centres as their privileged points of reference, in spite of the fact that these tend to be particularly backward in their way of dealing with Internet and the new technologies.

La contradicción se materializa en situaciones entre cómicas y grotescas. Así en 1999, con una iniciativa muy adelantada para la época, la feria de arte contemporáneo Arco, bajo el nombre de *Arco Electrónico*, instituye una sección de *net art*, dotada de un premio de adquisición. Resulta ganadora 1.000.000,² una obra minimalista y obsesiva de Antoni Abad,³ que pasa así a formar parte de la colección de la Fundación Sanitas. Sin embargo, ésta jamás expone la pieza, que hasta la fecha sigue viéndose desde el sitio de Aleph. El desfase resulta aún más evidente cuando, tres años después, en 2001, el Museo Reina Sofía de Madrid se convierte en propietario de la obra ganadora del premio de *net art* Arco El Mundo, *What was he thinking about? berlin? praha? ljubljana? skopje?*,⁴ de Igor Stromajer, que desde entonces se expone en su sitio acompañada de la frase "Propiedad del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, España (desde 18.10.2001)". Aunque parezca increíble, por aquel entonces el principal museo de arte contemporáneo del país tan sólo tenía en su web información práctica y ningún departamento interesado en los nuevos medios. ¿Cómo y dónde exponer la obra? Imposible hacerlo en los horarios del museo, de modo que la pieza no se colgó. Desgraciadamente, tampoco ahora, cuando el Reina Sofía ha estrenado una flamante web, la pieza de Stromajer aparece en ningún lado. Esto no pasa con el Centro Pompidou, que un año después, en 2002, adquiere a Stromajer *sm.N-Sprinkling Menstrual Navigator*,⁵ que se encuentra en su web al mismo nivel de las 58.000 obras de la colección del centro.

Ha empezado una nueva era y el mundo del arte institucional se revela incapaz de dominar el cambio. Internet ofrece a los artistas una plataforma expositiva alternativa y el museo teme perder su papel de mediador entre el artista y el espectador. Es la obra de arte que se propone, en efecto, como una nueva interfaz entre el creador y un público que ya no contempla de manera pasiva un trabajo acabado, sino que debe ser partícipe activo de proyectos, idealmente en eterno proceso, que requieren su aportación para completarse. Mientras tanto, la informática personal ha iniciado su conquista de la sociedad occidental, y la pantalla del televisor, que escenifica falsas interacciones, involucrando al espectador en una dinámica telefónica cada vez más compulsiva, es sustituida por los monitores de los ordenadores, que rápidamente se multiplican, pasando de las oficinas a las casas, adueñándose de estudios y dormitorios, junto al

This contradiction has given rise to situations that are somewhat comical, somewhat grotesque. Thus in 1999, in an initiative that was ahead of its time, the contemporary art fair ARCO began a net art section entitled *Arco Electrónico*, with an accompanying award involving the acquisition of a piece. The winner was 1.000.000,² an obsessive, minimalist project by Antoni Abad,³ which thereby came to form part of the Fundación Sanitas collection. However, the piece would never be shown by its new owner, and even today it still can be seen on the Aleph website. The gap would become even more blatant when three years later, in 2001, the Museo Reina Sofía in Madrid would become the owner of the Arco El Mundo net art award winner, *What was he thinking about? berlin? praha? ljubljana? skopje?*⁴ by Igor Stromajer; since then this work can be found on his own website along with the phrase "Property of the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, Spain (since 18/10/2001)". Although it may seem incredible, at that time the most important contemporary art museum in the country had only practical information on its website, and did not have a department devoted to the new media. How and where could the work be shown? As it was impossible to show it within museum opening hours, the piece was never installed. Unfortunately, even now that the Reina Sofía has presented a brand new website, Stromajer's piece is nowhere to be found. This would not be the case with the Pompidou Centre after it acquired, a year later, in 2002, the piece *sm.N-Sprinkling Menstrual Navigator*,⁵ which appears on the website with the same consideration as is given to the other 58,000 works in the museum's collection.

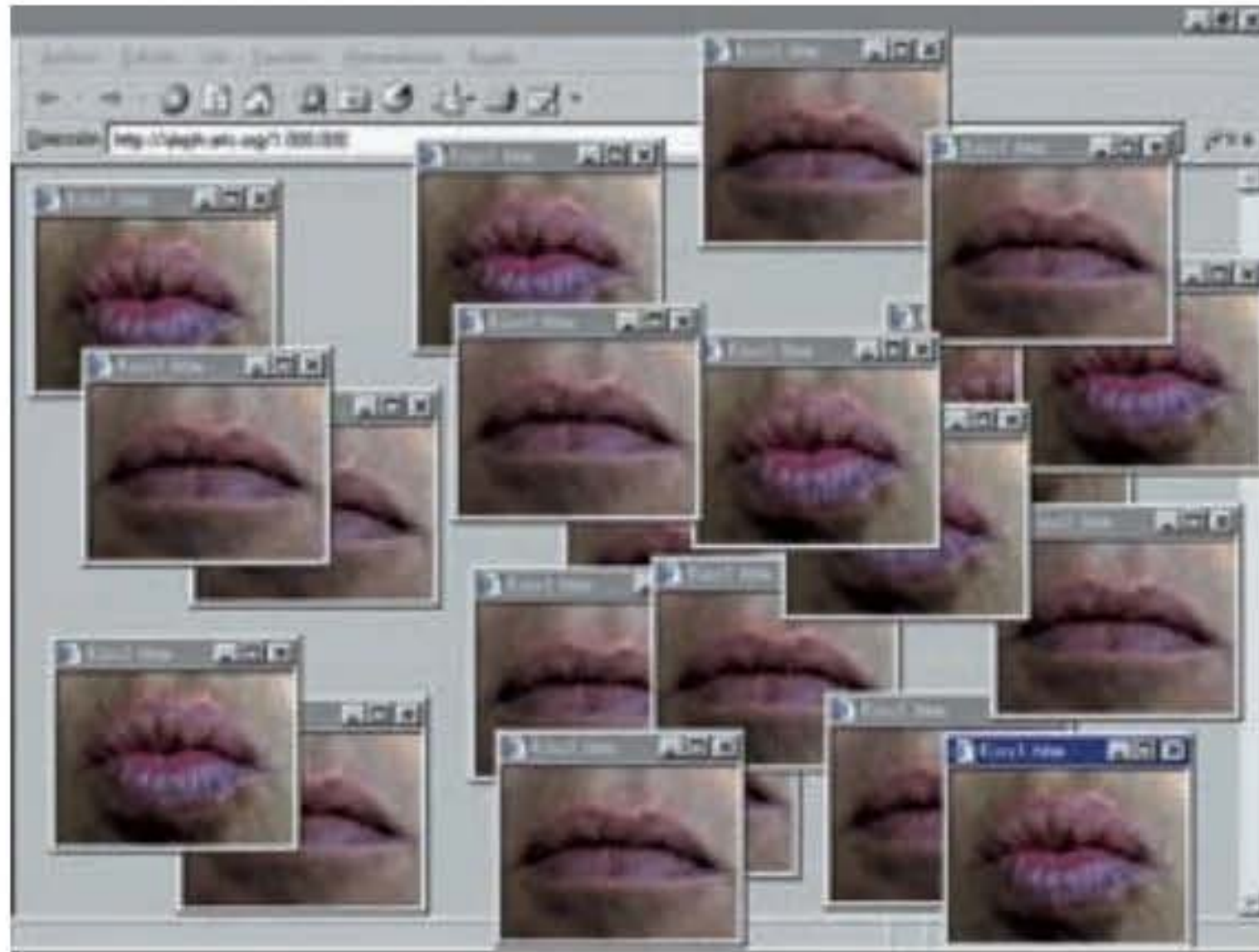
A new era has begun and the world of institutional art seems to be incapable of handling the change. Internet provides the opportunity for artists to make use of an alternative exhibition format and museums are fearful of losing their role as mediators between artists and viewers. The work of art is now proposed as a new interface between the artist and the public, which no longer passively views a finished work, but must actively participate in the art project (ideally in an eternal process) that requires public contribution before it can be considered done. Meanwhile, personal computing begins to conquer Western society, and the television screen, that site for the staging of false interchange as it involves the spectator in an increasingly compulsive telephonic relationship, is substituted by computer screens, which rapidly proliferate and move from office to home,

² Antoni Abad, 1.000.000, 1999. <<http://aleph-arts.org/1.000.000/>>

³ Antoni Abad <<http://www.zexe.net/>>

⁴ Igor Stromajer, *what was he thinking about? berlin? praha? ljubljana? skopje?*, 2000. <<http://www.intima.org/city/index.html>>

⁵ Igor Stromajer, *sm.N-Sprinkling Menstrual Navigator*, 2000. <<http://www.centrepompidou.fr/sitesweb/stromajer/smn/>>



Antoni Abad
1.000.000, 1999.

Un proyecto de net art alojado en
<http://aleph-arts.org/1.000.000>.

Net art project found at
<http://aleph-arts.org/1.000.000>.

© A. Abad & Vegap.

peluche de los niños y el maquillaje de las adolescentes. Los ordenadores, nueva interfaz entre el individuo y el mundo, se han convertido en una herramienta codiciada, cuya propiedad representa un estatus social, además de comportar un salto cualitativo de la conectividad individual. En un breve lapso de tiempo, el ordenador ya no es sólo una herramienta de trabajo extraordinariamente eficaz, sino que reúne y ofrece las prerrogativas de varios aparatos: permite conocer gente, hablar con los amigos, ver una película, escuchar música, pedir una pizza y no sólo disfrutar de formas artísticas, tanto conocidas como inéditas, sino también, sobre todo, participar de ellas.

Las palabras clave son interactuar, participar y colaborar, matices bien diferenciados de un único denominador común: la voluntad de compartir. La creatividad deja de ser monopolio de pocos y se convierte en un placer para muchos. Tal y como afirma Peter Weibel, teórico de los nuevos medios y director del ZKM Center for Art and Media de Karlsruhe en Alemania, "Internet es una nueva arca de Noé, pero mientras que en la Biblia se salvan sólo unos pocos elegidos, con las nuevas tecnologías se salvan todos".

Además de la vinculación directa con la institución Arte, la escena española se caracteriza por ser especialmente difusa. Hay artistas, comisarios y críticos; festivales (Art Futura, Sonarmática en Sonar, Canarias Mediafest...); premios (Vida, el premio de

taking over studios and bedrooms alongside children's stuffed animals and teenagers' cosmetics. Computers, as new interfaces between the individual and the world, have become a valuable instrument, and their ownership represents social status, besides bringing with them a qualitative leap in individual connectivity. Within a brief lapse of time the computer has become no longer just an extraordinarily efficient work tool, but combines and offers the user the prerogatives of various instruments: allowing us to meet people, speak with friends, watch a film, listen to music, order a pizza, and not only enjoy artistic forms, whether well-known or as yet unseen, but also (and above all) participate in them.

The key words will become *interact*, *participate* and *collaborate*, clearly different facets of a single common denominator: the will to share. Creativity is no longer a monopoly of the few, and will turn into the pleasure of many. In the words of Peter Weibel, a new media theorist and the director of ZKM Center for Art and Media in Karlsruhe, Germany: "Internet is a new Noah's Ark, though while in the Bible only a few chosen ones are saved, with the new technologies everyone makes it out alive."

Along with its direct ties to art institutions, the Spanish scene is characterized by its particularly diffuse nature. There are artists, curators and critics, festivals (Art Futura, Sonarmática in Sonar, Canarias Mediafest), awards (Vida, the Telefónica Foundation prize for artificial life projects; Arco Electrónico;

la Fundación Telefónica para los proyectos de vida artificial, *Arco Electrónico* y el más reciente *Beep...*); plataformas autogestionadas (Aleph, ya desaparecida; Hangar, el centro de producción de la Asociación de Artistas Visuales de Cataluña; Medialab Madrid...); *masters* y cursos de posgrado. También hay museos que tímidamente aceptan su compromiso con las expresiones más radicales del arte contemporáneo (el MEIAC, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo; el MACBA, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona; y, desde 2007, el Centro de Arte y Creación Industrial Laboral de Gijón) e incluso galerías (la Metropolitana y H2O de Barcelona) y, como ya se ha dicho, una feria (Arco), que ha demostrado un excepcional interés, dedicando una sección primero al arte electrónico (*Arco Electrónico*), luego al *net art* (*Netspace@Arco*) y finalmente al *new media art* (primero *Black Box* y ahora *Expanded Box*) en un sentido cada vez más amplio del término.

En poco más de una década, el *net art* ha dejado de ser una mera curiosidad y ya forma parte de las grandes exposiciones internacionales. El *new media art*, lejos de ser una excentricidad de maniacos de la informática, se ha convertido en una de las expresiones más interesantes de la creatividad contemporánea. Esto no significa que su situación se haya normalizado. Los motivos son muchos y variados, empezando por el desconocimiento y la pereza de comisarios y programadores, y la irresuelta relación con la institución arte y el sistema de mercado.

Los primeros intentos de presentar el arte en Internet en un marco expositivo normalizado, si bien al margen del circuito institucional, se remontan a 1996, cuando, desde la Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot, Claudia Giannetti y Yoonah Kim organizan *Lo humano y lo invisible*, la primera muestra de lo que entonces se denomina *web art* organizada en España y una de las primeras del mundo.⁶ (A este respecto, resulta curioso que, de todos los participantes de aquella muestra, sólo dos —Jodi y Zush/Evru— sigan trabajando como artistas y únicamente Jodi en Internet.)

Habrà que esperar cinco años más para que un museo español introduzca una selección de *net art* en una exhibición temática colectiva al mismo nivel y con el mismo tratamiento de las demás obras. Será el MACBA, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, en 2001, con *Conexión remota*,⁷ once proyectos de *net art*, adscritos al ámbito del arte político, que seleccionamos para la exposición *Antagonismos*.

the more recent *Beep*), independent projects (the now-deceased Aleph; Hangar, the production centre of the Catalan Visual Artists Association; Medialab Madrid), masters and other graduate courses. There are also some museums that have timidly taken on a commitment to support more radical expressions of contemporary art (MEIAC, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo; MACBA, Museu d'Art Contemporani de Barcelona; and, since 2007, the Centro de Arte y Creación Industrial Laboral in Gijón), and even galleries (Metropolitana and H2O in Barcelona). As we have observed, there is also an art fair (Arco) that has paid exceptional attention to the subject, first with a section on electronic art (*Arco Electrónico*), then with one for net art (*Netspace@Arco*) and finally one focussing on new media art (first *Black Box* and now *Expanded Box*), in an ever-broadening understanding of the term.

In little more than a decade net art has gone from being an oddity to being included in large-scale international exhibitions, and new media art is no longer just the eccentric realm of computer nuts. It is now one of the most interesting expressive vehicles of contemporary creation. This does not however mean that it is accepted as something normal. There are a great variety of reasons for this, starting with the lack of knowledge and laziness of curators and programmers, and the poorly resolved relationship between the art institution and the market system.

In Spain the first attempts to show art made for the Internet in a standard exhibition framework, however much outside of the official circuit, go back to 1996, when the Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot organized *The Human and the Invisible*, curated by Claudia Giannetti and Yoonah Kim. It was the first show of what is known as web art to be held in Spain and one of the first in the world.⁶ (With regards to this it is unusual that of all the participants in that show only two—Jodi and Zush/Evru—continue to work as artists, and only Jodi still works on the Internet.)

Five years would have to go by before a Spanish museum would show a selection of net art as part of a thematic group show on the same level and with the same treatment as all the other works in the exhibition. This occurred at the MACBA, Museu d'Art Contemporani de Barcelona in 2001 with *Conexión remota* [Remote Connection],⁷ eleven net art projects in the field of political art that we chose for the exhibition *Antagonismos. Casos de Estudio* [Antagonisms: Case Studies]; the works can still be

⁶ Las obras de esta muestra han pasado por un proceso de restauración y recuperación, y se presentan en esta exposición en el apartado online: <www.meiac.es/artesenespana>.

The works from that show have been retrieved and restored in the online section of this exhibition <www.meiac.es/artesenespana>.

⁷ *Conexión remota*, 2001. <http://www.macba.es/antagonismos/castellano/conexion_remota.html>

⁸ Antoni Abad, *Sisif*, 1995. <<http://www.hangar.org/sisif/>>

⁹ Antoni Abad, *Sitio Taxi*, 2004. <<http://www.zexe.net/MEXICODF/>>

¹⁰ Antoni Abad, *Canal gitano*, 2005. <<http://www.zexe.net/LLEIDA/>>

¹¹ Antoni Abad, *Canal invisible*, 2005. <<http://www.zexe.net/MADRID/>>

Casos de estudios y que siguen activos en Internet. Un ejemplo de la magnífica capacidad de la red de perpetuar un evento en el tiempo, más allá de libros de arte y catálogos, reservados a una minoría de alto poder adquisitivo.

III. Los protagonistas

La variedad de la escena española está representada por numerosos artistas que reflejan las diversas tendencias de la investigación. Antoni Abad, quien dejó de lado una exitosa y bien remunerada trayectoria de videoartista para lanzarse a la red con una serie de proyectos de corte *minimal-conceptual* (*Sisif*,⁸ 1.000.000), consiguió que el mítico *curator* Harald Szeemann se interesara por el *net art* y contribuyó a su aceptación en el marco de las grandes instituciones museales. Z, una mosca molesta que invade el escritorio, marca el inicio de una investigación sobre el sentido de comunidad distribuida, que llevará a Abad a una serie de proyectos participativos, basados en Internet y los teléfonos multimedia, cuyo objetivo es dar voz y visibilidad a colectivos que no tienen presencia activa en los medios de comunicación o son objeto de una mirada distorsionada y negativa. Los taxistas de Ciudad de México (*Sitio Taxi*),⁹ los gitanos de Lérida y León (*Canal gitano*),¹⁰ las prostitutas de Madrid (*Canal invisible*)¹¹ y finalmente los

viewed on Internet. This is just an example of the magnificent capacity of the web to perpetuate an event over time, beyond the use of art books and catalogues, which are reserved for a small minority with hefty purchasing power.

III. The players

The variety of the Spanish scene is materialized in the work of many artists who reflect a diversity of research tendencies. Antoni Abad, who left behind a successful and well-paid career as a video artist to throw himself into the web with a series of projects of a *minimal-conceptual* nature (*Sisyphus*,⁸ 1.000.000), was able to convince the legendary *curator* Harald Szeemann to become interested in *net art*, contributing to its acceptance in the context of major museums. Z, a bothersome fly that invades the desktop, was the starting point for research into the meaning of the extended community; it would lead Abad to a number of participative projects using the Internet and multi-media telephones, with the idea of giving voice and visibility to societal groups that were not actively present in the mass media or were subject to a distorted or negative public image. The taxi drivers of Mexico City (*Sitio Taxi*),⁹ the Gypsies of Lerida and Leon (*Canal Gitano*)¹⁰, Madrid's prostitutes (*Canal Invisible*)¹¹ and finally a group



Roberto Aguirrezabala
What you get, 1999.

Proyecto de *net art*.
Colección MEIAC.

Net art project.
MEIAC Collection.

© R. Aguirrezabala.

40 discapacitados de Barcelona (*Canal accesible*),¹² que realizan una cartografía de la ciudad intransitable en tiempo real, le valen el Ars Electronica Prix, el premio más prestigioso en el ámbito de las artes digitales, y también el Premio Nacional de Cultura.

En 1999, Z de Abad es uno de los tres proyectos españoles, seleccionados por Claudia Giannetti y producidos por Mecad/Esdi de Sabadell (Barcelona) para participar en la megaexposición *Net_Condition* en el ZKM de Karlsruhe, en Alemania. En la muestra, que reúne en la red las cien obras más representativas del *net art* internacional, participan también *Referencias*¹³ de Ricardo Iglesias,¹⁴ cuyas investigaciones han evolucionado hacia la instalación robótica (*Independent Robotic Community*),¹⁵ y *what:you:get*¹⁶ de Roberto Aguirrezabala,¹⁷ que del *net art* clásico ha pasado a una interesante forma de cine expandido interactivo *online* (*Easyfriend*).¹⁸ Ambos han continuado sus investigaciones en el marco del arte digital con obras de notable interés, que, sin embargo, es muy raro ver en el marco de exposiciones colectivas de arte actual. Otros artistas que han ido labrando una sólida trayectoria son Joan Leandre, que del vídeo ha pasado a la modificación abstracta de videojuegos (*Retroyou R/C*¹⁹), y Area3, que empezaron con aplicaciones audiovisuales y llegaron a realizar uno de los cinco clientes del *Carnivore Project* (*World Wall Painters*),²⁰ mencionados

of 40 disabled people in Barcelona (*Canal Accesible*¹²), who were to carry out a cartographic expression of an inaccessible city in real time, were to merit him the Ars Electronica Prix, the most prestigious award in digital arts, along with the Spanish National Culture Prize for the visual arts.

In 1999, Abad's Z was one of the three Spanish projects produced by Mecad/Esdi in Sabadell (near Barcelona) to be chosen by Claudia Giannetti to participate in the large-scale exhibition *Net_Condition* at ZKM in Karlsruhe, Germany. In the exhibition, which brought together online the hundred most representative works of international net art, it was also possible to see *Referencias* [References]¹³ by Ricardo Iglesias,¹⁴ whose research has evolved towards robotic installation (*Independent Robotic Community*¹⁵), and *what:you:get*¹⁶ by Roberto Aguirrezabala,¹⁷ who has gone from net art to an interesting form of online expanded cinema (*Easyfriend*¹⁸). Both artists have continued their research in the context of digital art with highly interesting works, which are nevertheless difficult to come across in group shows of contemporary art. Other artists who have carved out a solid niche in the field are Joan Leandre, who has gone from video to the abstract modification of video games (*Retroyou R/C*¹⁹), and Area3, a group that began with audiovisual applications and went on to produce one of the five clients of the *Carnivore*

¹² Antoni Abad, *Canal accesible*, 2006. <<http://www.zexe.net/BARCELONA/>>

¹³ Ricardo Iglesias, *Referencias*, 1999. <http://www.mecad.org/net_condition/referencias/>

¹⁴ Ricardo Iglesias <<http://www.mediainterventions.net>>

¹⁵ Ricardo Iglesias, *Independent Robotic Community*, 2005. <<http://www.mediainterventions.net/comunidad/index.html>>

¹⁶ Roberto Aguirrezabala, *what:you:get*, 1999. <<http://www.whatyouget.net/>>

¹⁷ Roberto Aguirrezabala <<http://www.robertoaguirrezabala.com/>>

¹⁸ Roberto Aguirrezabala, *Easyfriend*, 2006. <<http://www.easyfriend.org/>>

¹⁹ Joan Leandre <<http://www.retroyou.org/>>

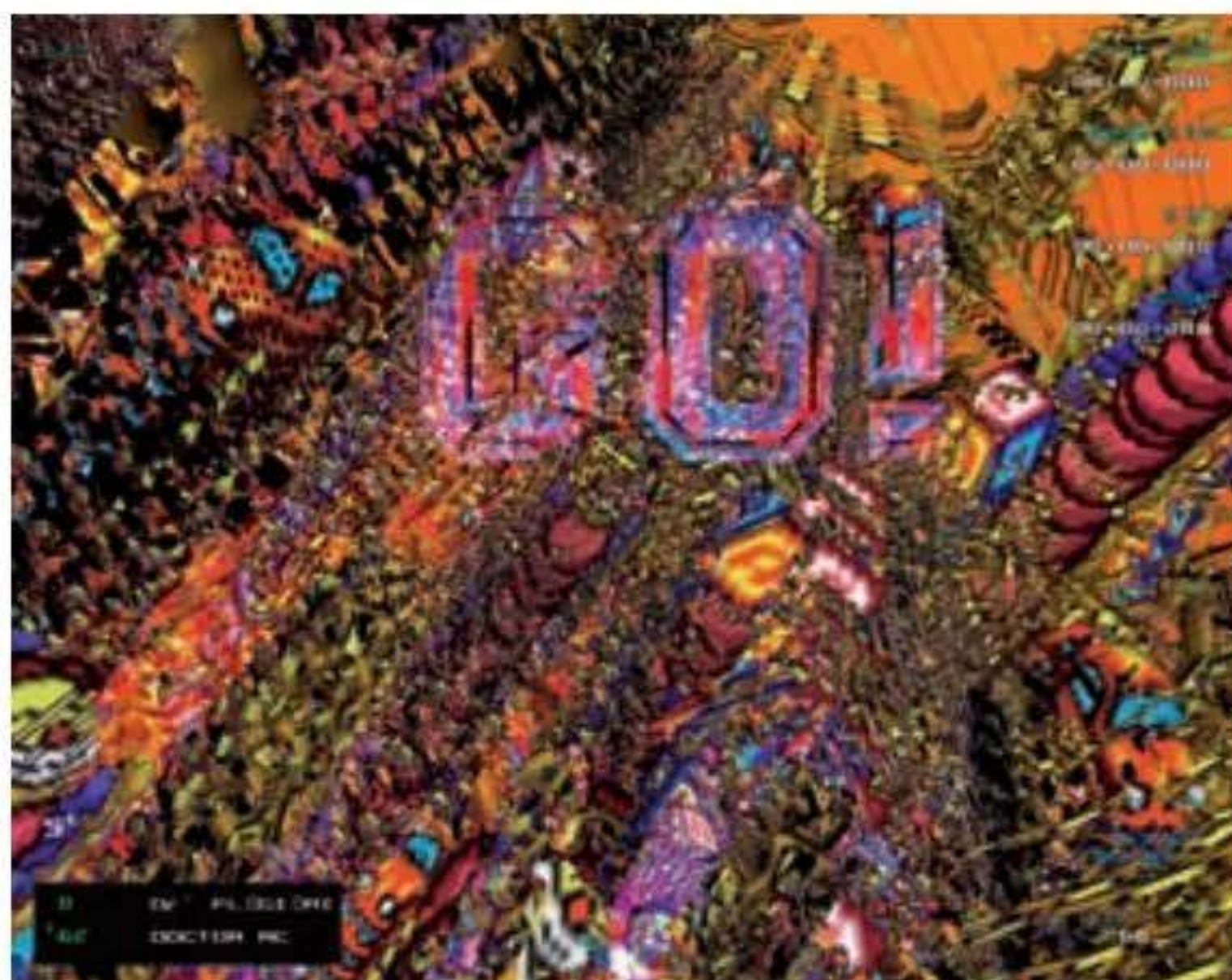
²⁰ Area3, *World Wall Painters*, 2002. <<http://www.area3.net/index.php?idT=WWP>>

²¹ Transnational Temps <<http://www.transnationaltemps.net/>>

²² Santo File <<http://www.santofile.org/>>

²³ Daniel Julià <<http://www.iaa.upf.es/~dani/>>

²⁴ Daniel García Andújar <<http://www.irational.org/daniel/>>



Joan Leandre
[retroyou.org]
Retroyou RC: FCK the Clown Gravity Code!, 2000.

Inversión de software ejecutable. Colección MEIAC.

Interactive software art project. MEIAC Collection.

© Retroyou.org.

²⁵ Daniel García Andújar, *Technologies to the People* <<http://www.irational.org/ttpt/>>

²⁶ Daniel García Andújar <<http://e-barcelona.org/>>

²⁷ Daniel García Andújar <<http://e-sevilla.org/>>

²⁸ Daniel García Andújar <<http://e-valencia.org/>>

²⁹ Roc Parés <<http://www.iaa.upf.es/~rpares/>>

³⁰ Roc Parés, *El ball del fanalet/Lightpools*, 1996. <http://www.iaa.upf.edu/~gvirtual/lghtpls/lghtpl_c.htm>

³¹ Innothna <<http://www.innot.org/>>

³² Xponja <<http://www.xponja.net/>>

³³ Mashica <<http://www.mashica.com/>>

³⁴ Fiambrera Obrera <<http://www.sindominio.net/fiambrera/>>

³⁵ Marcel·lí Antúnez <<http://www.marceliantunez.com/>>

³⁶ Kònic Thtr <<http://koniclab.info/>>

³⁷ Dora García <<http://www.doragarcia.net/>>

³⁸ Concha Jerez <<http://www.conchajerez.com/>>

³⁹ José Iges <<http://www.joseiges.com/>>

⁴⁰ Sergi Jordà, *reacTable* <<http://www.iaa.upf.es/mtg/reacTable/>>

con ocasión de la entrega del premio *Ars Electronica* a dicha obra. La ya mencionada pereza intelectual de los comisarios, así como el desconocimiento y consiguiente miedo a complicaciones de orden tecnológico de los centros de arte, se encuentran entre las principales causas de su ausencia. Su trabajo se suele ver en el contexto de exposiciones dedicadas a los nuevos medios, junto al de *Trasnational Temps*²¹ (Verónica Perales, Andy Deck y Fred Adams), *Santo File*²² (Marco Bellonzi y David Casacuberta) y Daniel Julià.²³

Mención aparte merece Daniel García Andújar,²⁴ abanderado de un activismo que se coloca a medio camino entre la creación, la provocación y la complicidad institucional. Tras un brillante estreno con el proyecto *Technologies to the People*²⁵ y obras basadas en la problemática de la vigilancia electrónica, Andújar se ha estancado creativamente en una serie de foros abiertos, centrados en el debate cultural (*e-barcelona.org*,²⁶ *e-sevilla.org*,²⁷ *e-valencia.org*²⁸), y últimamente trabaja en la organización de talleres y seminarios para divulgar la cultura del *open source*, los programas de código libre y gratuito.

La falta de una sólida estructura de apoyo a la creación influyó especialmente en artistas como Roc Parés,²⁹ capaces de aunar tecnología y poética, innovación y tradición, estética y ética en obras extraordinariamente avanzadas (*El Ball del Fanalet*³⁰ junto con Perry Hoberman). Desgraciadamente, la disyuntiva entre las exigencias de la creación y el sistema del arte ha sumido a Parés, brillante teórico, artista precursor y directivo de la Asociación de Artistas Visuales de Cataluña, en una estenuada batalla para establecer las correctas contrapartidas económicas y la justa remuneración para los artistas digitales, hecho que ha contribuido a alejarlo de la creación, a la que parece querer regresar.

A los ya mencionados hay que añadir un nutrido grupo de creadores cuyas piezas forman parte de lo que preferimos definir como expresiones de la creatividad contemporánea: los colectivos Innothna³¹ y Xponja³² en Barcelona, y Mashica³³ y la Fiambrera Obrera³⁴ en Madrid.

Ya que de ello se trata en otros textos del catálogo, no hablaremos aquí de la conexión entre Internet, performance y artes visuales en las obras de Marcel·lí Antúnez,³⁵ Kònic Thtr (Rosa Sánchez y Alain Baumann),³⁶ Dora García,³⁷ Concha Jerez³⁸ y José Iges;³⁹ ni de la hibridación entre música y *net art*, que tiene su mejor ejemplo nacional en *reacTable*,⁴⁰ un proyecto participativo y a la vez un innovador

*Project (World Wall Painters*²⁰), mentioned when the piece won the *Ars Electronica* award. The aforementioned intellectual laziness of curators, sheer ignorance and the resultant fear of technological complications in art centres, are amongst the main reasons why their work remains largely unshown. Their creations tend to be seen in the context of exhibitions on the subject of new media, together with the work of *Trasnational Temps*²¹ (Verónica Perales, Andy Deck and Fred Adams), *Santo File*²² (Marco Bellonzi and David Casacuberta) and Daniel Julià.²³

Mention apart should be given to the work of Daniel García Andújar,²⁴ representing an activism that is set amidst creation, provocation and institutional complicity. After his brilliant public premiere with the project *Technologies to the People*,²⁵ and other works based on the problem of electronic surveillance, Andújar has become creatively mired down in a number of open forums centred on cultural debate (*e-barcelona.org*,²⁶ *e-sevilla.org*,²⁷ *e-valencia.org*²⁸), while more recently he has worked in the organization of workshops and seminars to promote open source culture, free code, copy left programs.

The lack of a solid creative support structure was particularly important for artists like Roc Parés,²⁹ who united technology, poetics, innovation, tradition, aesthetics and ethics in extraordinarily advanced works like *El Ball del Fanalet/Lightpools*,³⁰ done with Perry Hoberman. Unfortunately the cleft between the demands of creation and the art system has dragged Parés, a brilliant theoretician, innovative artist and board member of the Catalan Visual Arts Association, into an intense struggle to establish adequate economic compensation and fair pay for digital artists, distancing him from his creative work, though it seems he is now ready to return to it.

We must add to those mentioned a diverse group of creators whose work makes up part of what we prefer to define as expressions of contemporary creativity, like the collectives Innothna³¹ and Xponja³² in Barcelona, and Mashica³³ and Fiambrera Obrera³⁴ in Madrid.

As other texts in this catalogue deal with their work, we will not go into detail on the connection between Internet, performance and the visual arts in the work of Marcel·lí Antúnez³⁵, Kònic Thtr³⁶ (Rosa Sánchez and Alain Baumann), Dora García,³⁷ Concha Jerez,³⁸ and José Iges.³⁹ Nor is this the place to deal with the connection between music and net art, whose best Spanish example is *reacTable*,⁴⁰ at once a participative project and an innovative



**Sergi Jordà, Günter Geiger,
Marcos Alonso,
Martin Kaltenbrunner**
Reactable, 2005.

Instrumento musical/
instalación interactiva.

Musical instrument/
interactive installation:

Foto de / Photo by
Xavier Sibecas.

© Los artistas / The artists.

instrumento musical electrónico, desarrollado por el Grupo de Tecnología Musical de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, dirigido por Sergi Jordà.⁴¹ Sin embargo, resulta importante tenerlos presentes en la visión de conjunto, ya que precisamente en esta variedad y diversidad reside la característica primordial de la escena española.

En la actualidad, a la trayectoria de todos los anteriormente citados se añade una nueva hornada de creadores que encarnan los ideales de la web 2.0. Es el Renacimiento digital de los artistas-maestros, que crean desde una perspectiva más divulgativa y didáctica, y encabezan talleres de creación colectiva en los que se diluye la autoría de la obra y todo lo que ella conlleva. Artistas como David Cuartielles⁴² (*Proyecto Arduino*) y Clara Boj y Diego Díaz⁴³ (*Red Libre Red Visible*), más vinculados al ámbito académico y al modelo anglosajón, respecto al marco museal y mediterráneo de Abad, marcan el regreso a la figura del artista, comisario y teórico, medio humanista y medio ingeniero, de la primera época de *net art*.

En España, para que el arte en Internet pueda continuar su proceso de evolución y normalización, aún deben sumarse, a la efervescencia del sector, una política adecuada de financiación y conservación del patrimonio digital, así como, sobre todo, un compromiso con la información y la divulgación, que permita dar a conocer las obras existentes y fomenta su presencia en el marco de exposiciones y colecciones. Sin embargo, la paulatina familiarización con las herramientas digitales apunta a una creciente hibridación y a un continuo mestizaje de las artes.

electronic musical instrument developed by the Musical Technology Group at Barcelona's University Pompeu Fabra, under the direction of Sergi Jordà.⁴¹ It is nevertheless important to keep these creators in mind so as to retain an overall view of things, since this variety and diversity is the primordial characteristic of the Spanish scene.

Currently the works of all those we have mentioned have been complemented by a new wave of creators who embody the ideal of Web 2.0. This is the digital Renaissance of artist-masters, who create in a more popularizing and didactic vein, directing group creation workshops where authorship and all it involves becomes hazy. Artists like David Cuartielles⁴² (*Proyecto Arduino* [Arduino Project]), and Clara Boj and Diego Díaz,⁴³ with *Red Libre Red Visible* [Free Network Visible Network], more closely tied to the academic sphere and Anglo-Saxon models, in contrast with the museum-based Mediterranean praxis of Abad, symbolize the return of the figure of the artist, curator and theoretician who is part humanist, part engineer, reviving the first stage of *net art*.

In Spain, if art on the Internet is to continue evolving and become more widely accepted, the efervescence of the sector will have to be matched by an adequate funding policy and a system to preserve digital heritage. It is especially important to overcome a lack of commitment towards information and distribution that would make existing work better known and make its presence in exhibitions and collections something more habitual. However, the gradual

⁴¹ Sergi Jordà <<http://www.iaa.upf.edu/~sergi/>>

⁴² David Cuartielles <<http://www.arduino.cc/es/>>

⁴³ Clara Boj & Diego Díaz <<http://www.lalalab.org/>>

Ya no se trata de pantallas y teclados: las interfaces se expanden al mundo sensible e incluyen el propio cuerpo humano; la tecnología se cuela por todos los resquicios; Internet es la plataforma universal; y el lenguaje y las referencias iconográficas de la informática son ya elementos de uso común. Si por un lado la especificidad coloca determinadas formas artísticas, como el *net art*, en un marco de experimentación y vanguardia, que deja vislumbrar el inicio de una nueva modernidad, por el otro son cada vez más numerosos los artistas que van incorporando al vídeo, a la instalación, a la performance, a la fotografía, e incluso a la pintura, elementos tecnológicos más o menos evidentes. Es el arte genuino del siglo XXI, que se está abriendo camino más allá de nombres, etiquetas, categorías y clichés, el arte de los museos del futuro, donde se recorrerá la historia del primitivo *Homo digitalis* a través de sus obras.

growth of knowledge of digital tools points to an increasingly hybrid and multidisciplinary way of making art. We are no longer dealing just with screens and keyboards; as interfaces expand into the tangible world and the human body itself, technology finds its way into every nook and cranny, Internet has become a universal vehicle and language, and iconographical references to computers are now part of everyday use. If on one hand specificity has placed certain artistic forms like *net art* in the context of experimentation and avant-garde practice, on the other hand more and more artists are incorporating common technological features in the making of video, installation, performance, photography and even painting. This is the genuine art of the twenty-first century, which is opening a way for itself beyond names, tags, categories and clichés. It is the art of the museums of the future, where the history of primitive *Homo digitalis* will be remembered by his works.

Biografías

Roberta Bosco, periodista especializada en arte contemporáneo y *new media*.

Stefano Caldana, periodista especializado en cultura digital.

Juntos escriben sobre temas de arte y cultura digital para *CiberPaís*, el suplemento dedicado a las nuevas tecnologías de *El País* y otras secciones del diario. Han realizado numerosas conferencias y presentaciones de artistas, participado en debates y jurados, y escrito textos para catálogos, relacionados con el desarrollo del arte digital y las nuevas expresiones artísticas contemporáneas. Entre otros proyectos, han comisariado *Conexión remota*, una selección de *net art* para la exposición *Antagonismos. Casos de estudio*, en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, y las exposiciones *Digital Jam* y *Web as Canvas* en el marco del festival *Art Futura*. Son autores de *Arte red*, una historia navegable subjetiva de la creación en Internet: <<http://www.arte-red.net>>.

Biographies

Roberta Bosco is a journalist specialized in contemporary and new media.

Stefano Caldana is a journalist specialized in digital culture.

Together they write on art and digital culture for *CiberPaís*, the new technologies supplement of *El País*, and for other sections of the newspaper. They have given numerous lectures and artist presentations, participating in debates and on juries, writing catalogue texts on the development of digital art and new expressions of contemporary art. Amongst other projects, they have curated *Conexión remota* [Remote Connection], a selection of *net art* for *Antagonismos. Casos de estudio* [Antagonisms: Case Studies] at the Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) and the exhibitions *Digital Jam* and *Web as Canvas* within the *Art Futura* festival. They are the authors of *Arte red*, a subjective interactive history of creation on the Internet: <<http://www.arte-red.net>>.

:: Homo Digitalis. Apuntes y reflexiones sobre la historia del net.art en España ::

Texto para el libro-catálogo de la exposición El discreto encanto de la tecnología. Artes en España, comisariada por Claudia Giannetti. MEAIC de Badajoz y ZKM de Karlsruhe.

por Roberta Bosco y Stefano Caldana <https://arteedadsilicio.com/>