

COPY OR DISCARD: PRIMEROS ACERCAMIENTOS ENTORNO A LA ORIGINALIDAD Y OBSOLESCENCIA PROGRAMADA EN EL NET.ART

KARLA TOBAR

tobar.karla@gmail.com

Universidad del País Vasco UPV/EHU / Departamento de Arte y Tecnología

Resumen

Investigar net.art es investigar desde la obsolescencia, por lo que podría resultar contradictorio descubrir en él una estructura que permitiera a los artistas proyectar posturas coherentes al arte y la sociedad actual. Pero después de estudiar los procesos creativos en sus artistas y en mi propio trabajo, recojo como obsolescente la generación de prácticas artísticas desde la incansable repetición de un sistema de producción estética limitado a la originalidad creativa. Por esta razón presento esta propuesta ya que considero necesaria una revisión de conceptos catalogados como obsoletos o inexactos con el propósito de ampliar las posibilidades de construcción de proyectos de arte contemporáneo.

Esta investigación presenta dos posibilidades: *copiar* y *desechar* en cuanto a la obsolescencia programada tecnológica y en cuanto al net.art como figura artística obsolescente y expandida como arte del sistema red (Prada, 2012). Con estos dos planteamientos en mente, propongo otras dinámicas de producción estética desde la rearticulación de la obsolescencia en un contexto que va más allá del arte y que se relaciona con una problemática social y medioambiental. En ella, hardware, software y redes en desuso, generan propuestas que permiten repensar las cualidades de una forma artística desde su obsolescencia o de un recurso tecnológico que ha dejado de ser útil, para plantearlo como objeto artístico potencial. Me sitúo en la búsqueda de un net.art, contradictoriamente coherente con su temporalidad y que gracias a su estructura facilita la alianza entre el pensamiento y la tecnología que promueve Juan Martín Prada para que sea posible descubrir cómo se construyen sujetos y subjetividades hoy en día en la Red o en el mundo del arte contemporáneo.

Palabras-clave: OBSOLESCENCIA, NET.ART - DISPOSITIVOS, COPIAR ,DESECHAR

Abstract

To investigate net.art is to investigate obsolescence, so it could seem contradictory to discover in it a structure that would allow artists to design coherent positions on art and society. But after studying the creative processes in its artists and in my own work, I consider that is obsolete to continue generating artistic practices through the indefatigable repetition of a system of aesthetic production limited to creative originality. For this reason, I introduce this proposal since I consider necessary a revision of concepts labelled as obsolete or inaccurate in order to expand the possibilities to conceive contemporary art projects.

This research presents two possibilities: *copy and discard* regarding technological obsolescence and also regarding net.art as an obsolete artistic figure. With these two approaches in mind, I propose other dynamics of aesthetic production by rearticulating obsolescence in a context that goes beyond Art and that is related to social and environmental problems in which hardware, software and obsolete networks could generate structures to rethink the qualities of a technological device that has ceased to be useful to pose it as a potential art object. I search for a net.art paradoxically coherent to its temporality, a net.art that thanks to its structure facilitates the partnership between thought and technology promoted by Juan Martín Prada making possible to discover how subjects and subjectivities are built today in the network or in the world of contemporary art.

Keywords: OBSOLESCENCE, NET.ART- DEVICES,COPY, DISCARD

1. INTRODUCCIÓN

The future is just a kind of past that hasn't happened yet. And obsolescence is innovation in reverse (Bruce Sterling, 2001) ².

Obsolescencia, del latín *obsoletus*, participio pasado de *obsolescens* sugiere la idea de obstáculo a un proceso acostumbrado y nos lleva a ver que el concepto de obsolescencia puede ser entendido desde una perspectiva funcionalista, basada en la tecnología, como todo aquello que ha caído en desuso (*obsolescentis*), que es anticuado o resulta poco efectivo por un desempeño insuficiente de sus funciones en comparación con otros aparecidos con posterioridad (DRAE, 2015). La obsolescencia se diferencia en cuatro tipos: percibida, de especulación, por moda y programada afectando principalmente a máquinas, redes y tecnología con la intención previa de que un producto deje de funcionar en un tiempo que beneficie al productor sin que el consumidor pierda la confianza en la marca. El caso más común se encuentra en los equipos informáticos, especialmente en los ordenadores. La obsolescencia programada es entonces, el deseo del consumidor de poseer algo un poco más nuevo, un poco antes de lo necesario.

Si bien la obsolescencia programada se genera desde una visión de crecimiento económico (London, 1932) que aunque no es central desde un punto de vista artístico tiene un impacto sobre las prácticas artísticas, cuando es analizado desde la tecnología. En particular, el *net.art* o *arte del sistema red*¹ se ve afectado por este proceso puesto que se genera dentro de un sistema de redes y aparatos tecnológicos en constante proceso de actualización desde hace más de 20 años. Según Juan Martín Prada (2012), el *net.art* desde sus inicios como un mensaje ilegible en un correo electrónico a día de hoy, va más allá de la pantalla o del ordenador de casa ya que hoy estamos constantemente conectados desde varios dispositivos y reconoce que los *net.artistas*, en una primera fase, se preguntaban si sería posible operar a través del arte, un rescate (aunque puntual o meramente testimonial) de la comunicación online, de su colonización por parte de los intereses económicos de las grandes corporaciones de Internet, ahora, en una segunda fase que encuentra Prada en el *net.art*, la pregunta para los *net.artistas*, se extiende también hacia la necesidad de socialización y los niveles de intimidad y afectividad en cuanto a la compartición en todo un sistema de conexiones y dispositivos. Por esta razón, y en esta segunda fase, el impacto de la obsolescencia programada llevó a sus artistas a plantearse fórmulas para sobrevivir online y luchar contra la desaparición de sus obras. Surgen estrategias meméticas (Dawkins, 2000), remediadoras y transmediadoras (Bolter & Grusin, 1999) que a través de la copia y el desecho como reacciones o posturas ante la inminente condición de fragilidad que consume el medio en el que se ejerce la práctica artística.

2. LA ORIGINALIDAD DE LA COPIA Y EL DESECHO DESDE UNA VISIÓN NET.ARTÍSTICA

Como he mencionado anteriormente, la copia y el desecho se muestran en el *net.art* como dos opciones válidas en su proceso evolutivo. Por un lado desechan la originalidad como fin creativo y por otro buscan reproducirse incansablemente entre dispositivos y usuarios con el fin de mezclarse entre nuestra cotidianidad. Es por esto que aunque se haya tratado de comercializar una originalidad estándar en obras de *net.art*, esta acción resulta ser un acto contra el medio como el caso de *teleportancia.org* de Olia Lialina saboteada por los *net.artistas* *cerouno* (0100101110101101.org) bajo el pseudónimo de Luther Bissett clonando el contenido y produciendo sin autorización un *mirror-site* (sitio-espejo) mostrando las mismas obras y con la misma calidad que el original por que para ellos y citando a los autores: Las copias son más importantes que su original, incluso si no hubiera entre ellas diferencia. Las copias contienen

no sólo todos los parámetros del trabajo que es copiado, sino mucho más: la idea misma y el acto de copiar. Como apunta Rosalind Krauss (2006,), la originalidad y la repetición se sostienen la una a la otra, aunque la originalidad es el término valorizado y el otro, la repetición o copia o reduplicación, es el desacreditado. Además de la localización de estos dos términos, la autora añade que muchas generaciones de artistas del siglo veinte han debido maniobrase a sí mismos esta posición paradójica en la que están condenados a repetir como por obligación, la lógicamente originalidad fraudulenta. En cuanto a esto, el net.art parece haberlo superado, parece haber encontrado en su identidad memética una forma de ir contra el medio y en un acto revolucionario, entregó la originalidad a los navegadores de Internet de tal manera que el original exista cada vez que accedas a él y que puedas disfrutarlo cuantas veces quieras siempre que refresques el navegador cuya estructura variable te lo mostrará como su configuración lo permita.



Fig.1. *Agreement n.1:Guest* (2014), Eva y Franco Mattes (<http://0100101110101101.org/page/3/>)

Con esta referencia, busco la copia por oposición al original, no sólo por su naturaleza memética y transmediadora sino en cuanto a los procesos creativos que la han expandido entre el arte como el caso de la obra *Art Project Purchase Agreement* (2014) (fig.1) de los net.artistas 0100101110101101.org (Eva y Franco Mattes), en la que este dúo compra ideas de otros artistas para hacer copias o versiones de sus trabajos haciendo búsquedas de imágenes en internet con una palabra clave como estrategia de creación de esta serie de obras contenidas dentro de este proyecto y luego impresas a través de servicios de impresión online en varios objetos. En el caso de *Photoshop Gradient Demonstrations* (2014) (fig.2) de Cory Arcangel que a primera vista parecen pinturas de campos de color similares a las producidas durante 1940-1950 en Nueva York en realidad provienen de la herramienta gradient del programa informático Photoshop describiendo en el título y a manera de instrucciones, el proceso en el que cada imagen de la serie ha sido realizada haciendo posible que cualquier usuario de dicho programa pueda reproducir las mismas imágenes de Arcangel desde su propio ordenador. En este sentido, el artista hace una reflexión sobre el mundo del arte y la tecnología analizando la obsolescencia tecnológica y el fallo y las posibilidades de los objetos técnicos con los que trabajamos actualmente.



Fig.2. *Photoshop Gradient Demonstrations* (2014), Cory Arcangel (<http://www.coryarcangel.com>)

Si bien, mediante la copia se construyen otros cuerpos y mutaciones, artistas como Mark Napier trabajan también el residuo como en el caso de su obra *Digital Landfill* (1998) en la que nos proyecta una preocupación por todo aquello que descartamos en la Red y nos invita a limpiarla de todos los email que no deseamos, la data obsoleta, los HTML, y Spam, resaltando que toda esta basura es automáticamente estratificada en el sistema de compostaje del este vertedero digital. Las imágenes desechadas resultantes de este acto, reflejan el antecedente pictórico del artista, y dirige nuestra curiosidad hacia las cualidades básicas de la tecnología de Internet que van desde la problemática del código hasta la mutabilidad de las representaciones.

3. CONCLUSIONES



Fig. 3. scanner_sonata (2014), Karla Tobar (<http://www.copyordiscard.com>)

Con estas breves referencias es posible reconocer que los net.artistas son conscientes de que los avances tecnológicos en dispositivos y redes como Internet son un tema importante sobre el que se debe reflexionar y posicionarse desde el arte contemporáneo.

Para este estudio, es importante destacar no sólo las estrategias de supervivencia de los net.artistas en cuanto a la Red, sino su decisión de deshacerse de la originalidad para pensar en ella como anterior y así, poder reproducir el gesto despiadado de copiar asumiendo dicha acción como valor estético y sinónimo de éxito dentro de esta forma artística.

Finalmente quisiera apuntar que aunque este estudio tiene primordialmente un carácter teórico, contiene también un componente artístico-práctico relacionado con procesos de creación en los que estas ideas se han visto incluidas. Ese es el caso de la pieza scanner_sonata (2014)(fig.3) construida con seis escáneres en desuso reciclados en una instalación en la que estos objetos y su cualidad obsolescente construyen un espacio de luz y sonido maquinal. Aquí los objetos despojados de su propósito y posicionados incómodamente, son comprendidos como cajas de luz que interpretan una sinfonía que no genera algoritmos sino que sobrepone halos de luz en un fichero digital.

Llevamos mucho tiempo creando bajo el mismo aura, sobrescribiendo el mismo archivo y evitando repetir una acción que ha llevado al hombre a ponerse de pie y caminar.

Referencias

- Blakmore, S. 2000. *The meme machine*, Nueva York: Oxford University Press.
- Bolter, J & Grusin R. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. USA: Mit Press.
- Dawkins, R. 2000. *El gen egoísta*. Barcelona: Salvat.
- Krauss, R. 2006. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Madrid: Alianza Editorial.
- Latouche, S. 2009. *Pequeño tratado del decrecimiento sereno*, Barcelona: Icaria.
- London, B. 1932. *Ending the depression through planned obsolescence*. Nueva York : S.N.
- McLuhan, E. & M. 1992, *Laws of Media: The New Science*. Toronto: University Of Toronto Press.
- Manovich, L. 2002. *The Language of the New Media*, Cambridge: Mit Press.
- Prada, J. M. 2012. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Akal.
- Scolari, C.A. 2013. *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Bilbao: Deusto Ediciones

Notas

- 1 Arte de sistema red es el término al que se adhiere este estudio y utilizado por Juan Martín Prada para referirse al net.art desde el planteamiento del autor con respecto a la evolución de esta forma artística en su fase actual.
- 2 trad. El futuro es sólo una especie de pasado que no ha sucedido todavía. Y la obsolescencia es la innovación en sentido inverso.