

Museología crítica y Arte contemporáneo

Jesús Pedro Lorente (director)
David Almazan (coordinador)



Prensas Universitarias de Zaragoza

MUSEOLOGÍA CRÍTICA Y ARTE CONTEMPORÁNEO

Jesús-Pedro Lorente (director)

David Almazán (coordinador)



Prensas Universitarias de Zaragoza

FICHA CATALOGRÁFICA

MUSEOLOGÍA crítica y Arte contemporáneo / Jesús-Pedro Lorente (director) ; David Almazán (coordinador). — Zaragoza : Prensas Universitarias de Zaragoza, 2003
410 p. : il. ; 24 cm. — (Modos de Ver ; 1)

ISBN 84-7733-638-5

1. Museología. 2. Arte—Edad contemporánea. I. Lorente, Jesús-Pedro. II. Almazán, David. III. Prensas Universitarias de Zaragoza. IV. Título. V. Serie: Modos de Ver (Prensas Universitarias de Zaragoza) ; 1
069.01:7.036

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, ni su préstamo, alquiler o cualquier forma de cesión de uso del ejemplar, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

- © Los autores
- © De la presente edición, Prensas Universitarias de Zaragoza
1.ª edición, 2003

Ilustración de la cubierta: Óscar Sanmartín

Colección Modos de Ver, n.º 1
Directora de la colección: Ascensión Hernández Martínez

Editado por Prensas Universitarias de Zaragoza
Edificio de Ciencias Geológicas
C/ Pedro Cerbuna, 12
50009 Zaragoza, España

Prensas Universitarias de Zaragoza es la editorial de la Universidad de Zaragoza, que edita e imprime libros desde su fundación en 1542.

Impreso en España
Imprime: Cometa, S.A.
D.L.: Z-1508-2003

Índice

SECCIÓN I.

- 13 La «nueva museología» ha muerto, ¡viva la «museología crítica»!
Jesús-Pedro Lorente Lorente
- 27 Territorio jurásico: de museología crítica e historia del arte en España
María Teresa Marín Torres
- 51 La museología crítica como una forma de reflexionar sobre los museos como zonas de conflicto e intercambio
Carla Padró

SECCIÓN II

- 73 Arte y nuevas tecnologías en el siglo XXI. Museo de arte *vs* centro de arte contemporáneo. Producir y coleccionar (no) obras de arte actual
José Ramón Alcalá
- 79 Nuevos medios/nuevas tecnologías: arte y museos
José Luis Martínez Meseguer
- 91 Museo y arte hoy
Cristina Giménez Navarro
- 97 Net Art público
Nilo-Manuel Casares Rivas

SECCIÓN III

- 109 Museos de arte contemporáneo y ciudad. Los límites del objeto arquitectónico
María Ángeles Layuno Rosas

Museos para no dormir: la postmodernidad y sus efectos sobre el museo como institución cultural 125

Ascensión Hernández Martínez

Memoria e identidad: la arquitectura de los museos 145

María Antonia Frías

Museo y metáfora catedralicia 163

Javier Gómez Martínez

SECCIÓN IV

La mirada que construye. Competencias y extravíos 185

Ignacio Díaz Balerdi / Arantza Unzu Iraola

La exposición como utopía: algunas experiencias ejemplares 203

María Bolaños

La exposición entendida como creación artística en los museos de arte contemporáneo 217

Isabel García Fernández

SECCIÓN V

Los planteamientos iniciales del MoMA de Nueva York bajo la dirección de Alfred H. Barr Jr (1929-1943) 231

Caridad Irene de Santiago Restoy

La exposición inaugural del MoCA de Los Ángeles: epifanía de un proyecto conservador 247

Jo-Anne Berelowitz

El arte moderno en Irlanda: la negociación de la modernidad y la postmodernidad 261

Marta Herrero Boix

El Stedelijk Museum de Amsterdam no dice adiós a Museumplein 275

María Virto Marcilla

SECCIÓN VI

- 293 Panorama de los centros de arte contemporáneo en España:
proyectos y realidades
Fernando Martín Martín
- 317 La política museística en Aragón en relación con el arte contem-
poráneo
Concha Lomba Serrano
- 327 El antiguo Museo de Arte Contemporáneo del Altoaragón
(1975-1988)
Obarra Nagore Estabén
- 339 Veruela 1976-1986: otro ensayo para un Museo de Arte Con-
temporáneo
Teresa Blanco Bascuas

SECCIÓN VII

- 351 Museos y espacios para el arte contemporáneo en Buenos Aires.
Notas de actualidad
Rodrigo Gutiérrez Viñuales
- 375 Arte contemporáneo entre dos banderas: museos y espacios de
exhibición en San Juan de Puerto Rico
María Luisa Bellido Gant
- 389 La occidentalización de Oriente (y al revés): una aproximación a
los museos de arte contemporáneo en el Japón
David Almazán Tomás
- 405 Relación de autores



Net Art público

Nilo-Manuel Casares Rivas

Antes de preguntarnos cómo empieza el Net Art tenemos que conocer cómo empieza la *inet*. Hablamos de Net Art como forma de arte específica a la *inet* (sobre el género de la palabra internet hay polémicas; acostumbrado al femenino, no pienso dejarlo). En el principio estaba ARPAnet. Es sabido, pero lo volveré a contar con las palabras de uno de los autores que más han hecho por la difusión de los derechos de reproducción libre y el *cyberpunk* (el escolio entre cochetes que vendrá es mío): «La propuesta de la RAND [la RAND Corporation, la primera fábrica de ideas de la América de la guerra fría] se hizo pública en 1964. En primer lugar, la red no tendría autoridad central. Además, sería diseñada desde el principio para operar incluso hecha pedazos. Los principios eran simples. Se asumiría que una red era poco fiable en cualquier momento. Se diseñaría para trascender su propia falta de eficacia. Todos los nodos en la red serían iguales entre sí, cada nodo con autoridad para crear, pasar y recibir mensajes [llamo la atención sobre este modo postfordista, y creo que pre-toyotista, de funcionamiento que hoy es tan habitual en los distintos ámbitos sociales y educativos]. Los mensajes se dividirían en paquetes, cada paquete dirigido por separado. Cada paquete saldría de un nodo fuente específico y terminaría en un nodo destino. Cada paquete recorrería la red según unos principios particulares. La ruta que tome cada paquete no tendría importancia. Sólo contarían los resultados finales. Básicamente, el paquete sería lanzado como una patata de un nodo a otro, más o menos en dirección a su destino, hasta acabar en el lugar adecuado. Si grandes porciones de la red fueran destruidas eso simplemente no importaría; los paquetes permanecerían en la red en los nodos que hubieran sobrevivido. Este sistema de envío tan arbitrario podría parecer “ineficiente” en el sentido usual del término (especialmente comparado con, por ejemplo, el sistema telefónico). Durante los 60, este intrigante concepto de red de conmutación de paquetes descentralizada y a prueba de bombas caminó sin rumbo entre el RAND, el MIT (Massachusetts Institute of Technology) y UCLA (University of California in Los Angeles). El Laboratorio Nacional de Física (National Physical Laboratory) de Gran Bre-

taña preparó la primera red de prueba basada en estos principios en 1968. Poco después, la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada del Pentágono (ARPA) decidió financiar un proyecto más ambicioso y de mayor envergadura en los Estados Unidos. Los nodos de la red iban a ser superordenadores de alta velocidad (o lo que se llamara así en aquel momento). Eran máquinas poco usuales y de mucho valor y que estaban necesitadas de un buen entramado de red para proyectos nacionales de investigación y desarrollo. En el otoño de 1969 el primero de esos nodos fue instalado en UCLA. En diciembre de ese año había cuatro nodos en la pequeña red, que se llamó ARPAnet después de que fuera promocionada por el Pentágono. Los cuatro ordenadores podían transferir información sobre líneas dedicadas de alta velocidad. Incluso podían ser programados remotamente desde otros nodos.» (Sterling, www.web.sitio.net/faq).

Convendría también tener presente otro término que ocupa mucho al Net Art, la palabra ciberespacio, aparecida por primera vez en 1982 en *Neuromante* de William Gibson, donde se emplea mucho antes de la existencia de las redes telemáticas de manera popular, un término que daría mucho juego a los miembros de la comunidad internáutica (Gibson, 1982); sin embargo coincido con Paul Virilio, y lamento no recordar en qué libro lo afirma, en que ciberespacio va mucho más allá de su asociación con la esfera internáutica, y pondré como ejemplo el simple chirimbolo que los supermercados endosan como chivato a cada uno de los artículos que no quieren ver robados; cada uno de ellos establece, junto con el detector de chivatos, un espacio de control que impide la libertad de nuestros movimientos, al menos la privacidad de ellos; éste es el ciberespacio que se corresponde con el significado de la raíz griega del término *cyber*, el espacio de control. Quizá por esta razón fuese mejor el uso de la palabra infoespacio frente a ciberespacio, aunque la primera incline demasiado el peso hacia una información que no siempre se da, a no ser que veamos lo informacional como mera noticia, aviso de estar, y entonces sí.

Otra lectura que recomiendo es el reportaje de Douglas Rushkoff *Ciberia. La vida en las trincheras del hiperespacio* (Rushkoff, 2000), para cobrar perfecta cuenta de que la conciencia expandida (entendida como la conciencia abierta a lo planetario tras el consumo de drogas «psíquedélicas») es la verdadera precursora de la expansión de la conciencia, de esa conciencia internáutica que te lleva a estar en varios sitios en perfecta sintonía; sin

toda la pandilla de drogotas que se dedicaron al desarrollo de la *inet* desde los primeros momentos, hoy no sería lo que conocemos; y tampoco ha de sorprender tanto, creo que la formulación inicial de lo que sería ARPAnet ya contenía su condena a ser desarrollada por personas autónomas con nulo sentido de la jerarquía (cada nodo debe ser autónomo en la gestión de la información, en el desvío de los paquetes) y completamente audaces para resolver en momentos críticos; esto se compadece poco con el espíritu marcial de obediencia ciega. Como muy bien nos cuenta Rushkoff, las trincheras del hiperespacio están pobladas de *friquis* pasados de vueltas y entusiasmados con lo que hacen, fascinados con un trabajo de una manera que ninguna corporación ha sabido transmitir a sus empleados, por eso la *inet*, según esta visión, posee esa autonomía y expansión.

Perdón por el exceso de pies editoriales pero necesito a Pekka Himanen, *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* (Himanen, 2002), para desterrar el estúpido concepto de *jáquer* pirata del ciberespacio y fijarlo como simple utopista preinternáutico que ha encontrado en el hiperespacio su ambiente más propicio. En este ensayo se encuentra una reflexión profunda, más allá del docudrama televisivo, acerca de la figura del *jáquer* como persona que conoce para compartir y comparte para conocer, haciendo del propio conocer una satisfacción que incluye a los demás. Después viene la tele y te dice que es el enemigo; pero bueno, para eso están los informativos, para asustarte con lo que no hay.

Llevo un buen rato dando vueltas sin centrarme en el Net Art, a lo que quiero llegar; antes de hacerlo del todo me gustaría afirmar que el Net Art supone una vuelta al cadáver exquisito desde otros medios y en este cadáver exquisito veremos conciliar lo artístico y lo científico en un mismo sitio si aceptamos la forma de entender al *jáquer* formulada por Himanen, a la vez que aceptamos el fenómeno del Net Art como vanguardia artística del novecientos, con su característica mezcla de avance artístico sólo si social o político. En este sentido el Net Art es un arte típico del siglo XX.

Bien, pues ya podemos ir a los principios del Net Art, comenzando por el origen de su mismo nombre.

En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje enviado por un mailer anónimo. Debido a una incompatibilidad de *software*, el texto era un abracadabra en *ASCII* prácticamente ilegible. El único fragmento que tenía algún sentido se veía algo así como:

[...] J8-g#|Net. Art{-^s1 [...]

Vuk quedó muy impresionado: ¡la red misma le había proporcionado un nombre para la actividad en la que estaba involucrado! E inmediatamente comenzó a usar este término. Unos meses más tarde reenvió el misterioso mensaje a Igor Markovic, que logró decodificarlo correctamente. El texto resultó ser un vago y controvertido manifiesto donde el autor culpaba a las instituciones artísticas tradicionales de todos los pecados posibles, declarando la libertad de la auto-expresión y la independencia para el artista en internet. El fragmento del texto mencionado, tan extrañamente convertido por el *software* de Vuk, decía (cito de memoria): «All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...». Así que el texto en sí no era demasiado interesante. Pero el término que indirectamente trajo a la vida ya estaba en uso por aquel entonces. Pido disculpas a los futuros historiadores del Net Art. Ya no disponemos de ese manifiesto. Se perdió el verano de 1996, junto con otros preciados datos, luego de una trágica rotura del disco duro de Igor Alexei Shulgin (www.internet.com.uy/vibri/artefactos/index2.htm).

El origen del término resulta revelador del mismo Net Art, algo oscuro que uno no llega a comprender de primeras si no conoce sus códigos, aunque esto sucede con todo; estoy pensando ahora en las experiencias de los antropólogos con aborígenes desconocedores de la fotografía cuando estos aborígenes son enfrentados a nuestros cánones de representación fotográfica y no ven nada, ni a ellos mismos (en un primer momento nadie comprende ni asume el Net Art si no posee una familiaridad mínima con el hiperespacio); además se da en comunidad porque es informativo en el sentido estricto y exige al menos dos sujetos medio expertos, cada día menos, porque al Net Art no le basta con ser visto, al estar lleno de guiños a un hiperespacio que debe resultar familiar al que se acerque, y sobre todo, reside en no saber bien qué parte de qué disco, pero sin el disco deja de estar y ser, así que o las cosas funcionan bien o no hay Net Art (el mayor problema de la tecnología actual radica en su fuerte dependencia de tantas cosas que fallan en el peor momento y por eso cuando vas a montar algo terminas hablando bajito para que las máquinas no se mosqueen, como si sirviera de algo). Podría seguir sacándole partido a esta anécdota sobre el origen del término de una cosa que de suyo exige muchas otras para estar y ser, sobre todo de una tecnología nada cara a los *neoludditas*.

Daré un paso más para ubicar el Net Art como forma de arte electrónico. El arte realizado con medios electrónicos se inicia para depurar los procesos de seriación y se transforma con la llegada de lo digital y consigue la abolición de la seriación misma en favor de un vago *status* de plena difusión que elimina la pertinencia de lo original y se funde en esta nueva realidad plena de espejos adonde nos hemos ido a vivir muchos. Podrían distinguirse dos formas básicas de arte electrónico: la corpuscular, como sería el caso de televisión (en cuanto que su producción exige una materialidad física indiscutible), vídeo, instalaciones intermedia, obras para *cederrón*, que pueden o no ser interactivas, por citar algunas, sin olvidar la electrografía (para hacer honor a José Ramón Alcalá que me ha precedido en este curso), y la ondular que encontraríamos en Web Art, Net Art, Spam Art, Mob Art, GPS Art, Wap Art, Code Art, como forma especialmente radical del Net Art, entre otras por venir. La forma ondular no puede existir casi nunca fuera de los circuitos impresos, sin ellos no tendrían existencia inicial ni posterior, al contrario de lo que sucede con el arte electrónico corpuscular que, por ejemplo, reside en un *cederrón* ajeno ya a los circuitos que lo alumbraron; en este momento autónomo el ondular posee además la característica oculta de su fuerte dependencia lingüística formal en un sentido no figurado (primero bajo las reglas de un lenguaje de programación, algo que lleva a muchos analistas a hablar, sin más, de arte de código), y es invasivo. Acerca de esto no puedo extenderme mucho porque es algo sobre lo que reflexiono sin una conclusión satisfactoria, pero el arte electrónico ondular tiene la peculiaridad de poder estar donde no se le llama ni invoca, y cada día lo hará con mayor fuerza al progresar la sociedad enredada; pienso en este momento en los virus informáticos, gusanos y troyanos que a partir de su inicial empleo artístico-jocoso (aquellos *rabbits* de los sesenta desarrollados gracias a las teorías de Von Neuman sobre los autómatas replicantes y la máquina de Turing) se han vuelto pesadilla generalizada.

En este apartado invasivo también podría entrar el concierto *Telesimphony* de Levin para doscientos teléfonos móviles del público asistente estrenada este año 2002 en el festival Ars Electrónica de Linz (www.aec.at/festival/). Una obra que recuerda poderosamente a una de las piezas fundacionales del Net Art, la del fundador de Irational.org, el *anartivista* Heath Bunting. Cito a Rachel Green. Su primer trabajo en internet, hecho en 1994, fue un proyecto llamado Kings Cross Phone-In. En él, Bunting

enviaba en una página web y varias listas de correo los números de teléfono de 36 cabinas telefónicas que rodeaban la estación de trenes King Cross de Londres, invitando a la gente a llamar a esos teléfonos y decir algo a cualquier hora del día. Las llamadas crearon una intervención musical que interrumpía la rutina de este lugar urbano de transportes, haciendo posible que los viajeros que circulaban hacia la estación charlasen con extraños de cualquier parte del mundo que llamaban simplemente para decir «hola» (Green: nerdart.cohete.net/nsql/net_art_xhistory.html).

También, y vuelvo sobre la condición invasiva del arte electrónico ondular, de una manera que se está extendiendo fuera de este arte pero envuelto en lo que considero este nuevo modo de aparecer de las cosas casi paradigmático, y en este sentido sí que cabría hablar de ciberespacio a la Virilio; de la misma manera dejará de ser ajeno el arte genético como forma depurada del arte orgánico (cuyos precedentes podemos encontrarlos en la cría de perros y gatos o en la floricultura y jardinería; la técnica del bonsái sería la más llamativa) y cuyo fin será la invasión de las partes más íntimas de nuestro cuerpo o la restitución de la fantasía a su plena *fisicidad*; sigo abrigando el deseo de poseer un unicornio, lo llevo diciendo mucho tiempo y espero no morir sin lograrlo en versión para apartamento de ciudad sin complicaciones campestres.

Pero antes de seguir citaré algunos momentos del Net Art que me parecen importantes, tras haber referido más arriba sus inicios en 1994 con Heath Bunting (www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=heath#projects), perfecto representante del inicial grupo de virtuosos informáticos izquierdistas subversivos, como sucede con los fundadores de The Thing (www.thing.net) en el año 1991, y sus posteriores repercusiones Nettime (www.nettime.org), dependiente de The Thing, uno de cuyos fundadores, Ricardo Domínguez, junto a Fran Ilich, administra la lista *nettime-latino* de más reciente fundación, en 2000. Sin embargo, todos estos parpadeos de los primeros años 90 no tienen repercusión hasta que en 1997 se realiza la primera exposición de Net Art, *PORT: Navigating Digital Culture*, comisariada por Robbin Murphy y Remo Campopiano para MIT List Visual Arts Center, aunque un poco antes en España tenemos funcionando el servidor connect-arte (www.connect-arte.com), regido por la *web-artista* Yoonah Kim, hoy discontinuado, y abierto el foro *eco*: a iniciativa de LSA en (www.aleph-arts.org), activo otra vez tras un periodo de descanso.*

* En el momento de publicar este artículo, *eco*: ha cerrado definitivamente tras considerar que su tiempo ha pasado.

Un tema recurrente en la *inet* es la borgeana atribución errónea (con su correspondiente apropiación indebida) y los nombres múltiples. Un caso célebre es el registro del dominio vaticano.org por 0100101110101101.org (www.0100101110101101.org) que venían de *jaquear* el sitio web privado de servicios artísticos más importante del momento, hell.com (www.hell.com). Finalmente el Vaticano se hizo con la propiedad de un sitio que nunca había sido suyo. Como nombres múltiples destacaría los de Luther Blissett (www.lutherblissett.net) y Wu-Ming (www.wumingfoundation.com), continuador del primero bajo el auspicio de Roberto Bui, con históricos pronunciamientos como la huelga de arte 1999-2001, cuando Blissett, o los apoyos a los palestinos en estos momentos ya como Wu-Ming.

Creo destacable el caso de Ricardo Domínguez (www.thing.net/~rdom), que tras abandonar el grupo Critical Art Ensemble de Florida (introdutores del término ciberespacio tras su acuñación por William Gibson) se traslada a Nueva York para participar en la fundación del Electronic Theater of Disturbance y, desde The Thing, dar cobertura a todo el *hacktivismo* que desde los primeros momentos se implica con la causa zapatista; asume la difusión de los emails originados en la Sierra Lacandona, lugar sin electricidad ni teléfono, además de promover las primeras huelgas informáticas y ser responsable del desarrollo de todo tipo de herramientas, tanto en html como en javascript, para la realización automática de protestas en la web.

Dejaré la historia para abordar un asunto que se discute mucho y dejar sentado que el Web Art es al Net Art lo que el diseño gráfico a la pintura o a la poesía, y me gustaría seguir con este equívoco entre lenguajes pues los ordenadores, la informática mejor, lo permite. Net Art estrictamente hablando y hasta hace nada es aquella parte de la producción electrónica ondulatoria realizada con el empleo exclusivo de recursos html y javascript, hoy se acepta el flash y para eso no hay más que ir al sitio de la biblia del Net Art, Rhizome (www.rhizome.org), y veremos catalogados recursos típicamente web.artísticos como serían los compuestos con swf.

Sobre el Net Art y su posible museabilidad corpuscular me gustaría apuntar, dado el contexto de esta publicación, que una de las cosas más importantes ante el fenómeno del Net Art, para otros elitista, es la ruptura de las distancias con el ciudadano que se da con cada entrada a su misma casa en su ordenador personal; y sólo este hecho invasivo que lo lleva a entrar en tu casa o tus locales de ocio hace innecesario, en primera instancia, su fija-

* En el momento de publicar este artículo, ::eco:: ha errado definitivamente tras considerar que su tiempo ha pasado.

ción museística, algo que me sigue resultando tremendamente anquilosado, poco veloz y ciego a los tiempos; sin embargo sí reconozco las posibilidades de acercamiento a una tecnología de escala consumista que uno no siempre puede abordar porque se tarda más en tener el dinero suficiente para renovar el equipo personal de lo que uno desearía, así que las obras que consumen grandes recursos informáticos pocas veces pueden ser saboreadas desde los modestos equipos del navegante doméstico; en este caso del museo conceptual que te proporciona los instrumentos para ingresar en una realidad a la que tus recursos domésticos no pueden llegar, en éste, vale el museo como difusor de Net Art: salvados estos casos devoradores de recursos no le veo utilidad al museo como receptáculo del Net Art, tampoco como su sancionador pues las atribuciones de calidad proceden del impacto (el número de visitas, también conocido en este medio como *hits* entre los navegantes).

Esta afirmación me permite extender mi reflexión a la esfera del arte público, porque no hay que olvidar uno de los elementos que definen el arte público tal y como yo lo entiendo, la ruptura de la distancia entre la obra y su soporte, algo que el Net Art consigue plenamente al disolver el concepto de espacio hasta hacerlo puro tiempo de encuentro, disuelta la realidad física corpuscular, y consolidada su eficacia ondulatoria, el sentido de las distancias físicas desaparece para establecer experiencias de encuentro temporal para el que no hallo otro impedimento que la sincronización horaria. Algo que permite abordar la cuestión de la museabilidad del Net Art desde una posición menos formal al constatar que el arte público nunca está en los museos, no porque no estén abiertos sino porque el museo siempre es un pedestal al que el ciudadano nunca llega a subir, y no llega a subir hasta su altura porque nadie se molesta en ponerle la escalera que lo eleve y sitúe a ras del pedestal; en realidad la cosa se expresa con mayor propiedad imponiendo al museo la obligación de elevarse al nivel del ciudadano, subiéndolo al *hiperespacio*.

Aunque los museos de que hablo en este momento, los de arte contemporáneo, ya no son los mausoleos de antaño sino que cumplen debido a la presencia de nuevos géneros artísticos como la intervención a propósito (otros la llaman *site specific*) temporal o efímera, la instalación temporal multimedia, la *performance* en sus múltiples variantes, y las artes *inter* o *transmedia*; desde la aparición de estos géneros que son casi pensados para el museo o los grandes centros de arte (sobre todo grandes en presupuestos),

hasta el ingreso de los museos en este juego y competición por aparecer en los papeles y tener repercusión pública, dejan de ser lugar de memoria para ser guía de los tiempos, hasta el punto de que la anterior justificación darwinista del hábitat artístico que llevaba a las obras de arte al museo tras su paso por el estudio del artista y su exhibición en galerías de menor a mayor prestigio, momento del prestigio que abría la puerta del museo en relación directa con el rango de la galería, hoy, tras la vorágine mediática, opera al revés porque es el museo el que nutre a las galerías de la repercusión necesaria para unos artistas cuyas piezas serían inabordables fuera del museo. Así que hoy el museo genera realidades y discursos que antes sólo entreveía tras mucho tiempo. Pero esto no lo hace más público por más abierto al público que esté y por gratuito que sea. También las galerías permanecen abiertas al público y casi todo el arte que presentan es privadísimo encasillamiento en un lenguaje muy particular realizado de una manera exclusiva para un pequeño grupo de avisados espectadores; nunca se molestan en situar como parte de la interlocución real a ciudadanos paritarios, cuando entre los miembros del arte público se da sobre todo un interés por influir en los demás mucho más acusado que el de trascender a los otros, quizá porque esa diferencia entre unos y otros no se reconoce o al menos no es algo que se tenga presente porque se duda de ella; desde luego no es tal el caso de artistas menos volcados a la ciudadanía a la que no dedican un tiempo que les roba el sobrevolar las cosas.

Aclaro que arte público no quiere decir arte en espacios públicos como tampoco quiere decir arte en las calles, plazas y demás sitios de reunión pública de las ciudades; sólo quiere decir arte que espera influir en los otros hasta que dejen de ser esos otros de una manera atroz y pasen a ser un nosotros de proximidad inmediata en graciosa confusión, porque renunciar a los otros es igualar las cosas de un modo cordial que los protocolos institucionales, y nada públicos, han perdido. Por eso en mi casa, sin otra distancia que el tiempo de encuentro, el Net Art se me presenta como una de las formas más directas de arte público.

Bibliografía

GIBSON, W., *Neuromante*, Barcelona, Ediciones Minotauro, 1982.

GREEN, R., «Una historia del Arte de Internet», www.nerdart.cohete.net/nsq/net_art_xhistory.html. [Esta URL en la actualidad está

muerta, pero se puede consultar el original, «Web Work a History of Internet Art», *Artforum International*, n.º 9, mayo 2000, pp. 162-167, 190.]

HIMANEN, P., *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Barcelona, Destino, 2002.

RUSHKOFF, D., *Ciberia. La vida en las trincheras del hiperespacio*, Barcelona, Mondadori, 2000.

STERLING, B., «Pequeña historia de Internet», incluido en www.web.sitio.net/faq.

www.0100101110101101.org

www.aleph-arts.org

www.connect-arte.com

www.hell.com

www.internet.com.uy/vibri/artefactos/index2.htm

www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=heath#projects

www.lutherblissett.net

www.nettime.org

www.rhizome.org

www.thing.net

www.wumingfoundation.com

www.thing.net/~rdom