



Por Luciana Sario

Luciana Sario es la editora de la revista [Bistart.com](#) una publicación electrónica que recoge las últimas tendencias del Arte Internacional.

¿Quieres mandarle un e-mail ?

## Brian Mackern [Artefactos virtuales]

### "El netart sencillamente es ignorado, no existe"

08-01-01

Brian Mackern quien desde 1996 esta involucrado intensamente con el net.art, habiendo realizado numerosas exposiciones, colaborado e integrado el staff de la revistamail "El Internauta", hoy es el fundador y editor de artefactos virtuales, una galería-espacio de investigación, desarrollo e implementación de arte-web.

A la vez Mackern logra unir inteligentemente sus calidades de músico con el arte. Habiendose desempeñado como bajista en diferentes grupos y habiendo compuesto musica para obras de teatro, cine y diferentes actividades performáticas, Mackern logra deslumbrarnos con obras como mantra y 6L6, en donde el movimiento y el sonido se unen para crear una especie de danza virtual.

#### ¿Qué es para vos el net.art?

En realidad, el término net.art (con el punto en el medio) es el nombre con que se autodenominó el movimiento que nucleó a los primeros artistas (principalmente europeos) que utilizaron internet como medio o soporte único de sus obras. Entre estos artistas se encontraban, por ejemplo, Alexei Shulgin, Jodi, Olia Lialina, Heath Bunting, Vuk Cosic, etc. Este movimiento se caracterizó por coincidir temporalmente en la exploración de lenguajes y posibilidades de expresión en la red, acompañado por listas de discusión muy fermentales, que ayudaron, a su vez, a formalizar de alguna manera las bases de acción creativa que estos artistas ejercían en internet y a contextualizar y contenerlas en una suerte de marco referencial.

Este término se hizo luego extensivo a toda exploración artística con soporte único en la red, lo cual amplió bastante su significado original. De todas maneras, creo que podemos nombrar este tipo de arte también como webart, netart, arte en internet, etc. O sea, es solo una cuestión de terminologías, dependiendo de cuan precisos queramos ser con las palabras.

En definitiva, y hablando ahora en el sentido más amplio del término, se podría decir que el netart es toda manifestación creativa que utiliza la red como soporte único. Algo que no tiene sentido (o directamente, no funciona) fuera de la red, o algo que se refiere a ella exclusivamente, y que se manifiesta utilizando una "paleta de herramientas" inherente al medio. Esto implica, por ejemplo, sitios con navegación no lineal, o que involucren flujos múltiples de datos, o que utilice elementos formales específicos de la red o de la interfase gráfica de usuario, o algo que referencie/refleje la interactividad con el usuario. Me gustaría detenerme también en la palabra 'usuario'.

Creo que es un término muy acertado para definir al visitante de un sitio y que establece una enorme diferencia con el 'visitante' típico de galería. El usuario 'usa', 'utiliza', interactúa con la obra, es una variable dinámica más dentro de la obra, un elemento activo que puede llegar, en algunos casos, hasta a cambiarla, tanto en su forma como en su contenido.

#### ¿Cómo ves el papel de la crítica con respecto al net.art?

En estas latitudes, el netart sencillamente es ignorado, no existe. Un poco debido a que el advenimiento de internet es bastante más reciente que en otros lados. Me refiero no sólo al advenimiento tecnológico, sino a la evolución vivencial/conceptual que conlleva el uso de esta nueva tecnología.

Es imposible de aprehender el concepto de ciberespacio si uno nunca navegó, nunca 'chateó' o interactuó con otros internautas o sitios en tiempo real. En este sentido, creo que lo teórico se disocia de lo vivencial. El concepto de 'inercia ciberespacial', de nodos, de suplantar identidades (¿qué 'chatero' no lo ha hecho?), el uso de un 'argot' propio del medio, de códigos propios de la red. Son todos ellos, elementos que pueden constituir 'guiños' entendidos por el navegante.

En este sentido, tal vez este fenómeno se asemeje a la resistencia que tuvo en sus comienzos el videoarte u otras manifestaciones artísticas con soporte en nuevos medios. Podemos mencionar también las famosas discusiones, en su momento, con respecto al valor artístico de la fotografía. Es una resistencia a lo nuevo. Con el problema agregado de que para entender este nuevo medio que es internet, hay que estar inmerso en él.

Tampoco tiene mucho sentido rechazarlo, puesto que tarde o temprano vamos a tener que interactuar cada vez más con esta realidad. El situarlo en una posición 'under', el verlo 'extraño', o 'rarito', son reacciones típicas ante lo nuevo, algo a lo que un crítico no se puede referir basándose en su 'background' tradicional, porque sencillamente, no 'encaja'.



[ El netart es toda manifestación creativa que utiliza la red como soporte único. Algo que no tiene sentido (o directamente, no funciona) fuera de la red, o algo que se refiere a ella exclusivamente, y que se manifiesta utilizando una "paleta de herramientas" inherente al medio.. ]

Artículos

Si a esto agregamos una ausencia de información, o falta de curiosidad, podemos más o menos entender la situación actual en esta región. Por otro lado, este 'desposeimiento' de la 'crítica institucional' hace que el netartista explore muy libremente lo que le venga en gana, permite que se contradiga, tropiece, evolucione, se divierta. Incluso, que el mismo 'curadoree' exposiciones online.

¿Ves alguna diferencia entre el net.art desarrollado en los "países latinos" y el net.art desarrollado en los "países anglosajones?"

Las diferencias 'formales' son, evidentemente, de evolución y contexto. Las exploraciones iniciales son las mismas, todos hemos jugado con el 'lenguaje máquina', con el hipertexto, con el código HTML, javascript, elementos de formularios, etc, porque es lo que tenemos a mano, y nos subyuga. Es nuestra aproximación sensible. La gran diferencia es que a nosotros no nos ha unido (o desunido) ninguna discusión o debate 'regional'. Hemos crecido como átomos fractalizados. Recién ahora estoy conociendo otros netartistas sudamericanos, y eso gracias a invitaciones y propuestas europeas.

O sea, no ha habido hasta el momento una evolución 'regional', tal vez debido a que el ciberespacio conforma otras 'zonas globales de influencia'. Por otro lado, las encarnizadas discusiones que hay en el norte acerca de, por ejemplo, la interactividad, no sea todo un tema para nosotros, porque los latinos vivimos mucho más la interactividad en nuestra vida real. Vivimos otra realidad muy diferente, y creo que esto tal vez nos hará evolucionar por otros carriles.

¿Cómo nace artefactos virtuales? ¿Cuál es su filosofía y cual es su fin?

artef@ctos virtuales surgió naturalmente, como un intento de, justamente, 'enmarcar' lo que estaba haciendo. Recibía muchos mails de usuarios que querían saber más acerca de esa 'locura' que encontraban en mi sitio. ¿Qué es? ¿A qué apunta? etc.

Eso detonó en mi una especie de 'vocación periodística' y se me ocurrió compartir lo que conocía acerca del netart, traduciendo, además, entrevistas de Baumgaertel a personajes 'emblemáticos', envíos de nettime, net-entrevistas efectuadas por mi, links a proyectos que me interesaban, galería de proyectos propios (los betatesters), etc. Todo esto dentro de un formato 'amigable' y en idioma español. Si de ahí, el visitante quiere internarse/perdersse por los links de proyectos, bienvenido y buen viaje!)

¿Qué aporta la internet a tu trabajo artístico? Sentís que lo complementa de alguna forma?

Más que complementario, lo globaliza. Internet (y también mis trabajos en CD-ROM) hacen que trabaje en todos los niveles expresivos posibles. El diseño de una interfase, el buscar una metáfora de aproximación/nexo sensible entre el usuario y mi obra es también parte de la obra. Me reforzó, además, el concepto de proceso colaborativo en la creación artística.. Si bien en la música es bastante común trabajar a ese nivel (sobre todo en el jazz o free jazz, etc) en internet se multiplica esta idea y se vuelve realmente un elemento más en el proyecto. Es muy común trabajar en colaboración con otros artistas en este medio.

Contame sobre android mantra y beam power tube. ¿Qué te inspiró para llevarlas a cabo? ¿Que papel juega la música en ellas?

En mi caso, siempre me pensé como 'gestor de objetos lúdicos', a veces como 'artesano digital', a veces como 'estructurador interactivo sonoro'. Muchos de mis artefactos giran en torno al 'sound toy'. Y todos necesitan de la interactividad como eje de desplazamiento.

Particularmente: <6L6> Beam Power Tube. Este proyecto tiene dos etapas claramente diferenciadas: Mediante una lista de correos que arme, llamada, fui publicando interfases que iba diseñando y proponiendo, basadas en el 'blueprint' de una mitica valvula usada en las etapas de potencia de los amplificadores de guitarra/bajo de los 60/70.

Sobre los 'pines' del diagrama, coloqué botones, mediante los cuales el usuario puede activar/desactivar loops sonoros, pudiendo de esta manera generar su propio 'soundscape' o paisaje sonoro. Interactuando con un continuo feedback siguiendo la línea, reutiliza el concepto, pero esta vez tomando las voces del propio Cortázar que sampleé de un disco famoso de él, del cual no recuerdo su nombre.

## ¿Cómo ves el futuro del net.art?

Creo que es un movimiento que ya no se detiene. Se seguirán generando 'subculturas creativas de la red' de acción independiente, en una 'realimentación creativa por relevos' inevitable. Supongo que a medida que comiencen a institucionalizarse, se oscilará en una especie de discurso 'cultura-contracultura', pero ya desde adentro mismo del ciberespacio. Los sitios institucionalizados y los descentralizados, a la vez, generarán nuevas redes internas, nodos de contacto. La fractalización, en progresión geométrica, seguirá su curso.

### Proyectos

#### Set Variable = Random(ART) (en construcción)

Aquí la interactividad está supeditada por una presencia muy marcada de los algoritmos aleatorios, al punto de que los minicomponentes parecen 'casi' ejercicios técnicos (detección de colisiones, reubicaciones aleatorias de objetos resonancias aleatorias-etc). Justamente por eso, decidí utilizar como 'gráficos base', caracteres ascii (expuestos en 'órdenes' aleatorios). Los sonidos, en consonancia con el conjunto, son 'low-tech' (trabajados a partir de señales primitivas -diente de sierra-sinoidales-cuadradas-)

#### virtual objectsllflashback

Esta es una serie que tengo pensada (tengo el primer 'beta' de la serie) cuya idea es presentar objetos virtuales numerados y que cada tanto o como respuesta a clicks de mouse, dispare 'flashbacks'. Estos van a constituir principalmente flashes muy rápidos (como si fueran recuerdos) de tomas de pantalla de las ventanas de edición del objeto. Una especie de 'obra autoreferencial'.

#### o:v:e:r:f:l:o:w

Acabamos de terminar con @mp, o:v:e:r:f:l:o:w, un CD-ROM de largo aliento (encapsula 24 obras) que vamos a presentar en Interferences/Francia en diciembre. Este CD está enteramente hecho en Flash, con algunos elementos en VB y ha sido un trabajo bastante grande, y muy divertido.

#### chamanic interferences

Estoy terminando una especie de 'maquina aleatoria' de mezclar sonidos. Es para formato CD (lleva unos 100 megas) y la idea es pasar a la fase 2, que es poder mezclar, insertar, etc, imágenes para ir haciendo una suerte de 'videoclips' de manera tanto 'aleatorio-automática' como 'manual' (o sea con la intervención directa del usuario). La idea final, es que las fuentes con las que esta maquina trabaje sean proporcionadas por otros artistas. Incorpora samplings de cantos sanadores chamánicos ('levantados' de diversas fuentes) y mucho 'ruido ciberespacial'. Entre los cantos, introduce también alguna que otra voz de Cortázar.

#### Jodi [n] kod3r

A manera de homenaje a los JODI, es un convertidor de sentencias 'normales' al lenguaje tipo 'maquina-descompuesta' que utilizan estos artistas. Los strings resultantes son siempre distintos y aleatorios (cada vez que se oprime el botón, se genera otra posibilidad/resultado nueva). Está en proceso de construcción el posibilitar el envío por mail de ese resultado a quien quiera el usuario. Paradójicamente, la versión offline ya anda con el envío por mail, está incorporada en el CD [o:v:e:r:f:l:o:w](#).

La necesidad de tener que actuar como un artista en términos de cómo uno va a presentarse, que uno va a perseguir, tiene que estar bien claro. Yo creo que el problema más grande que tiene un artista joven a los 20, 30 es llegar a conocerse a uno mismo, establecer cierto contacto con su interior. Mantener una integridad interna, la cual nadie te puede sacar, robar, interrumpir o corromper. Este es un problema natural, muy humano, principalmente en un país como este (USA), donde hay muchos factores que pueden interrumpir la vida, desviarla.

¿Cómo lo económico, por ejemplo?

Uno es el factor económico, ganarse la vida en ese país es muy fácil. Uno con un poco de entrenamiento puede tener un pasar decente. Lo que eso es, es un desvío, en términos artísticos. Esto es lo más difícil. Particularmente en un país como este, que es el único que yo conozco porque no puedo hablar de Latinoamérica o Europa, dedicarse a la vida artística, ser un artista aquí, es una cosa bien difícil, porque aquí el arte no se considera gran cosa. Por ejemplo, todos los años los artistas se tienen que pelear para conseguir una beca en el The National Endowment for The Humanities. Aquí no se honoran a los artistas.

Yo creo que Usted sería muy exitoso si se expone. Ahora, volviendo al proyecto hubo un antes y después, ¿hubo un cambio en su forma de ver a la cultura Puertorriqueña?

No, el último censo realizado aquí indica que la comunidad puertorriqueña está aun peor de cómo estaba 10 años atrás.

¿En que sentido?

En términos de donde están ahora con respecto a hace 10 años, en términos económicos. O sea que nada ha cambiado o quizá ha cambiado para peor.

¿Y su opinión es la misma o fue la misma al terminar el proyecto?

Mi opinión en términos de esta comunidad ha sido siempre una opinión muy buena. Siempre he tenido un respeto tremendo por la misma. Es una comunidad muy interesante, muy flexible. Es una comunidad compuesta de lo que yo digo el país de ocho pisos, porque tenemos por lo menos ocho niveles de experiencia, desde gente que nacieron aquí y se educaron aquí hasta gente que acaban de llegar de Puerto Rico y gente en el medio de estos dos extremos. Hay un sin número de experiencias distintas.

En la comunidad yo organizaba una mesa redonda y entablamos un diálogo con respecto a lo que significa ser puertorriqueño en este país. Estaba compuesta por gente joven, gente vieja, gente que recién llegaba, gente que hacia bastante que vivía aquí, de distintos niveles económicos, invitábamos también al alcalde y a distintos políticos de la ciudad para que escucharan este debate. Hicimos muchas cosas interesantes juntos. También a partir de la exhibición se realizaron conferencias, festivales.

En Hawaii, donde hay una comunidad muy interesante, estuvo la exhibición por seis semanas en la alcaldía junto con un montón de interesantes actividades. Este proyecto me llevó a ratificar lo que yo pensaba antes de hacer este proyecto, que era que la comunidad puertorriqueña no se iba a asimilar. Y eso ha impedido que la aceptación se lleve a cabo. Cuando uno no se asimila uno siempre es extranjero. Hay cierta gente que lo ha hecho pero es un porcentaje muy bajo.

Particularmente aquí en Estados Unidos si uno no se asimila y no entra en el sistema ¿es muy difícil evolucionar?

Exacto, hay algunos que lo han hecho, gente que ha nacido aquí, criado aquí, educado aquí y han penetrado en muchas bases de este país. Lo que uno ve mas es la inserción en Hollywood, muchos actores y actrices puertorriqueñas que se han hecho conocidos, pero ya en casi todas las profesiones hay puertorriqueños que en la mayoría de los casos han logrado algo importante. The American Civil Unions, recientemente ha nombrado como presidente a un Puertorriqueño. Y tenemos ahora casi 14 congresistas. Cuando yo estaba haciendo este proyecto 15 años atrás teníamos sólo uno.

Por otro lado, el otro día leí un artículo en el New York Times que trataba de la comunidad puertorriqueña que decía que era downlii mobile, es decir que era una comunidad que estaba cada vez peor.

¿Por qué?

El problema es definir por que como tu dices. Esa pregunta de por que es una que quisiera que sea analizada por expertos en esta comunidad que están ya hace varias generaciones. Por otro lado creo que la razón de esto es el racismo, la razón es que nosotros tenemos siempre nuevos puertorriqueños viniendo, la razón es que nosotros siempre vamos a ser inmigrantes.