

6. CONCLUSIONES

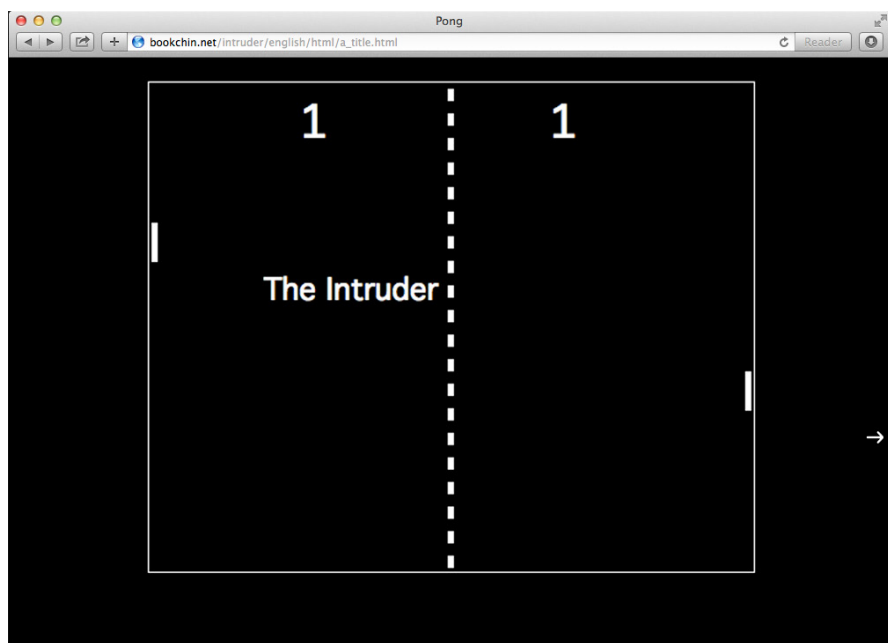


Fig. 34. Natalie Bookchin, *The Intruder*, 1999. Web project: <https://bookchin.net/projects/the-intruder/>¹²¹

Para concluir este bien entramado y desbarajustado *text-il*, es importante describir cómo la experimentación a través del acercamiento *net.art* como espacio que evoluciona a una velocidad tal que el mañana resulta siempre un lienzo en blanco; este lugar que se podría enfrentar como obsolescencia caduca pero también como una nueva forma de acercamiento fugaz. Así, la exploración artística por medio de performances, de videojuegos, del lenguaje html, de las videollamadas, etc..., es una visión renovada, abierta al cambio y a la mutación continua.

“El *net.art* es un arte de gramáticas sociales, un arte donde el interfaz como nuevo campo de mediación intersubjetiva replantea las nociones de esferas pública y privada, posicionándose en términos de resistencia, destructivos, cuestionando y proponiendo nuevas maneras de ser en un espacio (la red) que parece permitir relaciones horizontalizadas.”¹²¹

Por medio de la jugabilidad *net.art* se enfrenta al ciberespacio y sus impactos en el sujeto colectivo “mediante (...) transiciones mutantes y resistencias desconectivas como formas tecnopolíticas conscientes que escapan de la modulación sistemática para hacer surgir subjetividades”¹²²

El término de *juego* en latín hace referencia a la fiesta, la festividad, la diversión, el entretenimiento. Se proponen nuevas narrativas de ruptura con el significado propio de videollamada; esto es, a través del juego, para generar otro concepto de relación frente a la pantalla.

¹²¹ Remedios Zafra, “Habitares reversibles (de la mujer, el arte e internet)”, *Mujer y cultura Visual*. Disponible en: https://www.remedioszafra.net/mcv/pensamiento/tx/text_rz_e.html [Fecha de consulta: 15 de mayo de 2021]

¹²² Aunque se haya efectuado en 1999 tiene una perspectiva muy avanzada; se podría imponer actualmente. Tiene capacidad de exponer cómo es el ciberespacio, una red de tejido que encaja perfectamente creando un todo; como la cibernética natural. Nos abre múltiples espacios de JUEGO, espacios que estaban escondidos con respecto al sistema informacional de internet y de la web, ya que éstos se ubican en el scroll continuo y en los links a otras páginas: estático para el navegante. Ahora existen el Motion Design y las páginas interactivas por medio de javascript, así como también la jugabilidad emergente.

‘Es interesante como casi todas las obras *net.art* que busco los links han desaparecido o se han resignificado o apropiado en otro concepto y en otra dirección... Hay páginas web de archivo de obras *net.art* para su conservación en la historia del arte: <https://hamacaonline.net/projects/pioneros-del-arte-de-la-red/>, https://artbase.rhizome.org/wiki/Main_Page [Fecha de consulta: 15 de junio de 2021]

El mero hecho de que la jugabilidad necesite de un personaje digital al que representa y hace presente como una extensión del Yo, para una experiencia que diluye las fronteras de las dualidades tradicionales antes mencionadas. Hace que se incorpore una nueva extensión en la construcción de identidades ubicadas en la interrelación continua y horizontal de múltiples realidades que crean un todo, un tejido hiperconectado.

"Los personajes digitales del presente siglo demuestran lo real y lo virtual para aunarlos en un único sistema clausurando de antemano toda posibilidad de establecer una distancia crítica en nuestra relación con ellos. Es más, el diseño interactivo nos ha enseñado que la distancia crítica es precisamente lo que los diseñadores han aprendido a abolir, especialmente en lo que al interfaz se refiere."¹²³

El videojuego y la jugabilidad emergente como nuevas formas de acercamiento para la criticidad a través del arte; el *net.art*. Actualmente, museos como el *MoMa* de Nueva York y el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB)¹³⁴, entre otros, han abierto la frontera y han incluido exposiciones con respecto a la historia del videojuego desde el arte y el diseño.

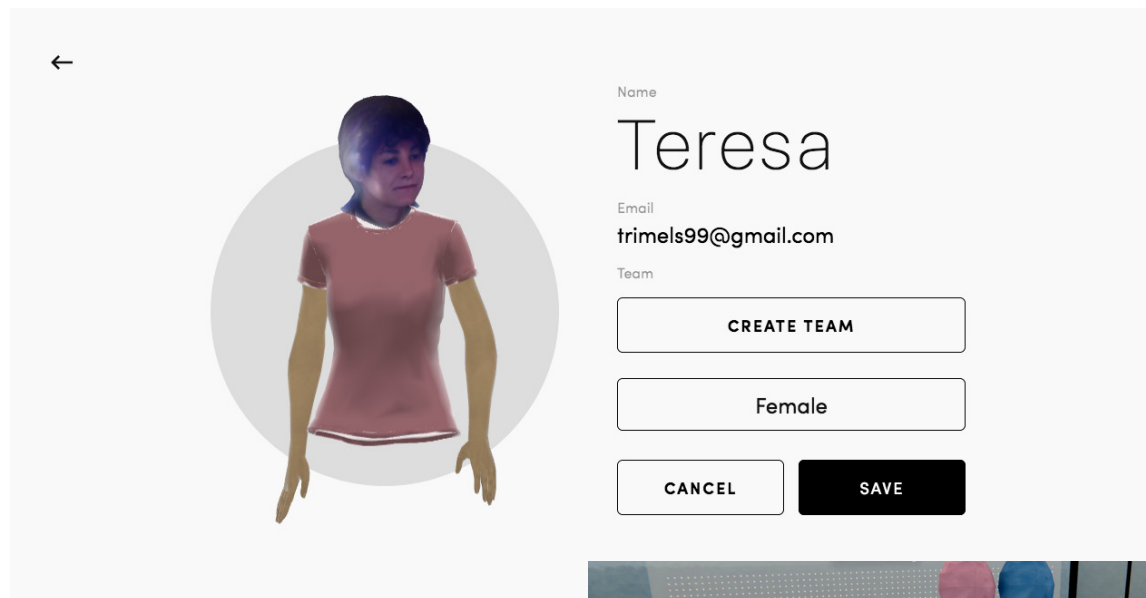


Fig. 35-36. Capturas de pantalla del software de video-llamada/juego VR *Spatial*.

¹²³Mary Flanagan, "La novia desnudada hasta sus mismísimos datos: flujo de información + digicuerpos", *X0y1 #ensayos sobre género y ciberespacio*, Briseño Editores, Madrid, 2010, pág.22.

¹³⁴Exposición 'Gameplay: Cultura del videojuego' en CCCB, 2019-2020.