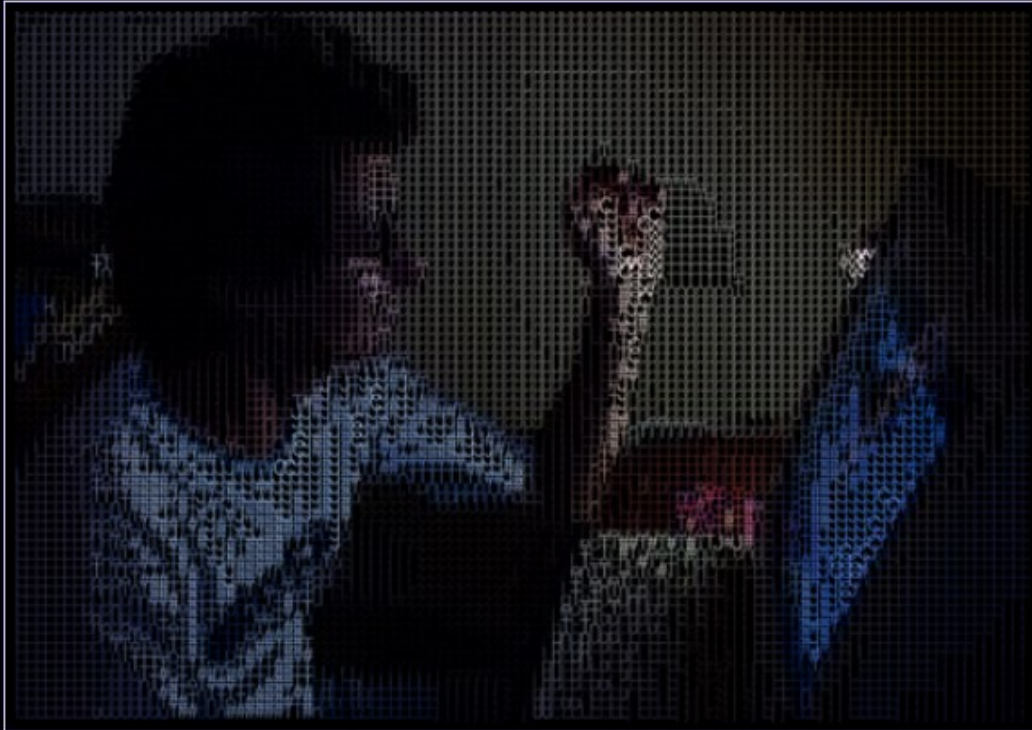


"Pretendo crear un medio dentro del medio": entrevista / LM



En la foto Kevin Beovides. Manipulación digital del propio Beovides.

Kevin Beovides Casas (Cuba)

En 2004 se graduó de Filosofía en la Universidad de la Habana, y además ha cursado estudios de Lengua Inglesa (Escuela de Idiomas "Tamara Bunke", 2002), de escritura de cuento corto (Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso, 2004), y de creación de guiones audiovisuales (I Curso de Guiones Audiovisuales ofrecido por el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso y la Casa Productora de Series y Telenovelas del ICRT, 2006). Hoy se desempeña como profesor de Estética en el Instituto Superior de Arte, donde recibió la categorización de Instructor en el año 2006. Actualmente cursa una Maestría de Historia del Arte en la Universidad de la Habana. Sus obras pueden encontrarse en el sitio web [El Diletante Digital](#).

"Fundé el proyecto [El Diletante Digital](#) en el curso 2006-2007 (a partir de un sitio Web sobre literatura hipertextual titulado Esquina13, que llegó a Internet por primera vez en enero del 2005) como parte de mi actividad docente en el I.S.A. Es el primer proyecto cubano que se enfoca en el arte de los nuevos medios e Internet. Actualmente reúne las obras de una docena de creadores de varias manifestaciones artísticas. Las piezas, que se agrupan en 3 categorías, Net.Art, Literatura Hipertextual y Hacker-Art, son fruto de la colaboración y el trabajo interdisciplinar."

El Diletante Digital: <http://www.eldiletante.co.nr>

-entrevista inédita con el artista de net work y fundador del proyecto "El Diletante Digital" Kevin Beovides Casas-

LM: Kevin, comencemos por explorar qué hay en El Diletante Digital de literatura y qué hay de net art -pienso en obras como Greca. En una conversación anterior me dijiste que no creías en las diferencias entre arte y literatura, y hablamos de que estás obras eran por naturaleza transdisciplinarias, algo que para resumir en una frase podríamos llamar "prácticas artísticas en Internet". Sin embargo, según recuerdo, tenías toda una teoría para explicar las conexiones y mixturas que establecen algunas obras de El Diletante Digital entre literatura y net art. Háblame un poco de esto.

KB: Algunas de estas "teorías" (no son para tanto) me salen más orgánicas mientras hablo que cuando me siento a escribirlas. En mi caso particular, no tengo duda de que me hubiera sido imposible escribir Greca sin el contacto con la plástica, con su dimensión auto-crítica, y específicamente con el Net.Art. Así que, desde mi punto de vista particular, la cuestión es evidente. No obstante, creo que se puede generalizar un poquito más que eso.

Todas las obras que se realizan en la intimidad de los nuevos medios son por naturaleza transdisciplinarias (uso tu término, pero preferiría otros: a-disciplinar o des-disciplinar) desde su concepción, aunque sea porque se dan en la frontera entre dos ámbitos tradicionalmente separados dentro del pensamiento occidental, como son la tecnología y el arte. Las producciones que se realizan en este espacio no se someten gustosas a distinciones maniqueas entre géneros y disciplinas.

Se puede sostener que hay varias líneas (término suficientemente vago) de experimentación artística que terminan siendo convergentes en obras como Greca. Me refiero al Net.Art, que proviene de la plástica, y a la literatura hipertextual (obviemos la confusión terminológica: hagamos "ommmm"), que como su nombre indica proviene de la literatura. Ahora bien, en estas obras particulares, estas líneas se mezclan de manera insoluble, y ambas aportan determinaciones conceptuales, de manera que resulta imposible establecer una distancia real entre las disciplinas: plástica y literatura se funden en la realidad primigenia del arte.

Por supuesto, supongo que habrá que ejemplificar un poco. Se puede empezar, por ejemplo, con el texto mismo. En obras como Greca, funciona como imagen o tiene una dimensión gráfica que no es usual en los libros impresos. Las letras son evidentemente signos visuales, pero esta visualidad se acentúa de acuerdo a su contexto. El texto que aparece en la computadora, en Internet, es siempre imagen, y conviene tratarlo como imagen y no como texto. En el caso del libro impreso la imagen del texto desde el punto de vista visual esta como que dada: la imagen austera, y aburrida del texto negro y el fondo blanco. Pero en Internet no ocurre así, esa imagen nunca está dada, siempre hay que tomar decisiones de diseño, en cuanto a como se va a ver el texto, incluso el texto negro sobre fondo blanco es una decisión de diseño, que implica que la página se va a cargar más rápido o que sé yo. Siempre hay que diseñar cómo se va a ver el texto, y por tanto, ya que vas a tratarlo como imagen, más te vale tratarlo como imagen todo el tiempo. O sea, se deben escribir textos-imágenes. Esta es una de las razones por las cuales se puede decir que la literatura y las artes plásticas están vinculadas, o sea, que el Net.Art y la Literatura Hipertextual, están vinculadas desde la raíz, porque la imagen misma del texto es una imagen digital, una imagen heredera de la imagen movimiento en última instancia. Por otra parte la imagen funciona como texto. La uso narrativamente desde el primer momento. En el index.html de la obra hay cuatro fotogramas de la película "La Naranja Mecánica" que se suceden en un gif animado. Estas imágenes de por sí describen el contenido de todo poema.

Vale decir con respecto a las imágenes, que la mayoría (salvo las que han sido convertidas a ASCII art) provienen de una operación conocida en las artes plásticas como apropiación. También me apropie de un pedazo de la banda sonora de "Smoking Ases" (no estoy seguro de que el título sea exactamente ese) lo que nos lleva a la música. Esta manifestación artística, aunque más

discretamente, también se funde con la plástica y la literatura en la obra total.

No podemos dejar de mencionar el contexto mismo en que se encuentra la obra, porque no es casual. O sea, no es anecdótico que use la Internet para una pieza como Greca: esta pieza fue pensada desde el principio para ser subida a la red. En principio, la literatura hipertextual no está ligada de manera esencial a la red de redes. En cambio el Net.Art sí, de hecho, su existencia sólo es posible dentro de ésta. En este sentido, también hay algo de Net.Art en la literatura hipertextual, al menos en mi opinión. Al principio traté de programar una aplicación que permitiera tanto la creación como la lectura hipertextual. Me pasé algunos meses programando en Java y, al cabo, llegué a la versión “uno punto cero”. Entonces entendí la inutilidad de mi esfuerzo: mi aplicación simplemente no cubría todas las posibilidades del más común de los exploradores, tampoco podría distribuirla fácilmente, y era poco compatible (porque para mal de males, usé librerías propias de Borland). Fue entonces que entendí que la distribución de la literatura hipertextual podía hacerse a través Internet, y que tratar de crear sistemas alternativos era el camino equivocado (a menos que se tenga una empresa con dinero para invertir y perder durante años).

La cuestión es que al tomar la decisión de poner a Greca en Internet automáticamente hay que hacerse cargo del medio también. O sea, no se pueden subir un montón de páginas y pretender que no se ha usado el medio (en realidad se puede, pero resulta profundamente superficial). De lo anterior se sigue, casi inmediatamente, la necesidad de usar la Internet como medio de expresión, y la búsqueda de un discurso, o de redefinir el discurso de la red. Esto nos pone de lleno en el ámbito del Net.Art, y lo más interesante es que se ha llegado a ello, a través de las necesidades mismas de la literatura hipertextual.

Se pudiera seguir explorando el tema, pero tema que ya he escrito demasiado... En lo adelante

trataré de ser más breve

LM: En otra conversación me decías que la búsqueda de un lenguaje había sido la marca del arte del siglo XX. A mi modo de ver esto fue así con las vanguardias y luego hasta la década de los setenta, tras la cual termina lo que algunos historiadores definen como el siglo XX corto. Entonces comenzaría otra época signada en el arte no ya por la búsqueda de un lenguaje de características específicas sino por la asunción del abandono de esta búsqueda hacia la puesta en práctica de un arte de la polis, un arte político que pretende utilizar cualquier lenguaje, performativizar roles -lo que incluye la acogida temporalmente de un lenguaje otro o lenguajes otros-, hacia un arte que confunde sus fronteras cada vez más con la vida, aunque no como los surrealistas, sino cínicamente, subrayando las diferencias y/o cuestionándolas (para McLuhan, por ejemplo, un medio es: “cualquier tecnología que cree extensiones del cuerpo y de los sentidos humanos, desde la ropa hasta el ordenador”). Lo más interesante es que tu argumento sin embargo me lleva a otra idea que también señalaste antes: hacker art y net art surgen al mismo tiempo. ¿Si concibes el arte como una búsqueda o exploración del lenguaje estético, y teniendo en cuenta las particularidades de los nuevos medios o medios emergentes, crees que parte de la producción y curaduría de El Diletante Digital esté enfocada en la propuesta del net art como un lenguaje privilegiado para el arte y la literatura o el devenir mixto de ambas en este contexto?

KB: Por supuesto, el arte ha evolucionado en varias direcciones desde las vanguardias. Y así también mis ideales estéticos, que son cualquier cosa menos un sistema organizado, se han nutrido de muchas corrientes opuestas. Aunque me pesa reconocerlo no tengo tanta claridad como me gustaría. Por otro lado, cierto grado de contradicción en este sentido es bueno: garantiza la evolución.

Tanto me preocupa la búsqueda de un lenguaje, como el establecimiento de un ámbito de colaboración artística, que no esté manipulado por la Institución Arte: o sea, pretendo crear un medio dentro del medio (en esto sigo a Brea). De ahí que me haya decidido por un proyecto, y no por un sitio personal. Eso, junto a algunas experiencias ajenas, en forma de obras que se encerraban demasiado en sí mismas, como algo acabado y anquilosado a la larga, en un medio

que cambia con una dinámica alucinante (en Internet, algo de hace tres días es viejo como el diluvio), terminaron por decidirme a adoptar la modalidad de proyecto para mi sitio Web. En este sentido estoy más en la sintonía del arte que parece preferir por su actualidad.

También hay que mencionar que buena parte del Hacker Art se ha tornado hackactivismo. Ciertamente, no en Cuba (donde apenas existen algunas piezas mías y quizás alguna otra) pero sí en el extranjero. Y ese parece ser el camino natural de esta manifestación, y una de las razones por las cuales se le asocia al Net.Art, a saber, porque utiliza la red para hacer activismo de índole político o social. Esto ha llegado al punto de que, según los críticos afirman, es imposible hacer una obra de Hacker Art de derecha. Da que pensar, ¿eh?

En realidad, lo que llamo Hacker Art en mi sitio se puede identificar con el software art que es otro término usado en la actualidad. Es muy difícil orientarse en el alud de conceptos que nos ha venido arriba con el surgimiento de los nuevos medios. A la larga, parecería que ninguno tiene mucho sentido. Denomino a mis piezas Hacker Art, a despecho de cierta parte de la tradición, por el simple hecho de que me siento un hacker y las operaciones con que construyo estas piezas son puramente informáticas o cibernéticas, o sea, programando, editando los archivos en modo hexadecimal, etc. Otras categorías adyacentes serían el browser art, y el game art. Como dije antes, es trabajoso orientarse en este enredo de conceptos.

Por eso prefiero restringir varios de estos conceptos a prácticas artísticas en Internet y punto (browser art, hacker art, software art, Net.Art, blog art, e incluso la literatura hipertextual, cuando se dirige por necesidad propia a la red, etc.). Me resulta evidente, aunque puedo equivocarme, que el "soporte" (a falta de palabra mejor) para todas las piezas designadas por estos términos es la computadora, y el medio por excelencia la Internet. La PC condiciona una manera particular de percibir la obra de arte, y el sujeto que la percibe tiene ciertas características que pueden generalizarse (activo, analítico, inquieto, desconcentrado, etc.) Así mismo, las obras para este medio deben responder a condiciones y dinámicas particulares, distintas de aquellas a las que responden, digamos, el cine y la televisión.

No creo que se deba pensar el lenguaje de espaldas a estas ideas. Pero hablar de un lenguaje privilegiado me parece excesivo en este momento. El Diletaante Digital en todo caso, prefiere asumir las diferentes gradaciones posibles. Ciertamente, a veces eso nos pone en una situación difícil cuando debemos clasificar las obras (con el objeto de ponerlas en el índice de esta o aquella página), otras resulta que no hay lugar donde "enganchar" determinada pieza, y se deja donde mejor parece (con la consecuencia adicional de que algunos críticos creen que no entendemos bien los conceptos que manejamos). Estos pequeños contratiempos, no obstante, están ampliamente compensados por la variedad. Es cierto que predominan las obras en forma de páginas Web, lo que haría pensar en cierta hegemonía del Net.Art, cuando en realidad se trata de algo simplemente lógico, pues el http es con mucho el servicio más usado de la Internet.

Con respecto a McLuhan, lo cierto es que le tengo mala voluntad. Si una tercera parte de lo que escribió es cierto, mi trabajo carece de sentido. Si el medio mismo es el mensaje, todo lo que en el medio se mueva parecería intrascendente. Afortunadamente este autor desconoce el significado de la categoría de relación, y se puede demostrar (cosa que no haré aquí, así que ya puedes volver a respirar tranquila) que no entiende de manera correcta el vínculo entre tecnología y sociedad; menos, el que existe entre tecnología y arte.

LM: Cuando conversamos personalmente me llamó la atención el énfasis que ponías en la metáfora, y en la "poesía" del arte, al que atribuyes una enorme carga simbólica. "La belleza" te recuerdo diciendo acerca del resultado ideal de una obra lograda. No obstante, esto contrasta notoriamente con la concepción del arte de la que te hablaba más arriba, y que yo denomino "arte polis", y perpetúa el arte desde criterios que fijan "la obra" como una entidad estática. El arte contemporáneo, y específicamente el net.art, propician una manera de percepción distinta, del arte como proceso. En la historia del arte puede verse un derrotero que transita desde la obra como objeto -ornamento-, a la obra como medio -de expresión de un "mensaje" dirigido al espectador-

y acercándonos al siglo XXI el cuestionamiento de la noción de obra/autor hacia una práctica del arte como proceso que el "autor" desencadena, para ser culminado o continuado por el espectador. Las cualidades de los nuevos medios hacen difícil por ejemplo articular la anacrónica distinción contenido/forma, y el net art, cuyas piezas se centran en el código que es manipulado tanto por el usuario como por su creador, hace depositario del "sentido" de la obra a la dinámica de relaciones y el acontecer que tiene lugar a partir de estas. Muchas de las piezas de El Diletante Digital me parecen demasiado "cerradas", pretendiendo ser ellas mismas el resultado anticipado y sin dar espacio al devenir posible de la pieza en manos del espectador, apegadas a la idea del "autor" como *creador* omnipresente. Cuando asistí por primera vez a la exposición del proyecto en el ISA traté de comunicarte esa impresión que ahora concreto un poco más. ¿Qué piensas de esto?

KB: Si ese es tu criterio... me parece bien. En todo caso, estás en tu derecho.

Por otro lado, hay varias obras de Net.Art que requieren de la participación del espectador/usuario y que ni siquiera existen sin este: EPB, Invertida, Sepermuta, Cubaexterior, Podríamos Volver a ser Bebés y Tirarnos las Fotos de Nuevo. Otras son interactivas: Heads & Bodies, Oscuridad Subjetiva, Apariciones. En cuanto a la literatura hipertextual, Mapa para una Historia y Papeles Sucios aceptan colaboraciones. El caso de a4manos es particular, se trata de un proyecto sólo de colaboraciones.

Con respecto a la belleza, sucede lo mismo que con muchas otras categorías de la estética y el arte. Creo que esto incluso se puede llevar a la filosofía en general. Se dice que están superadas ciertas tendencias o corrientes, y se suponen olvidadas: hundidas sin remedio en el pasado y el olvido. Esto no ocurre necesariamente así. Más usualmente los nuevos movimientos muestran aristas no descubiertas (o esbozadas) antes del arte. Mientras, las categorías anteriores se reacomodan o mutan, pero no desaparecen necesariamente.

O sea, es algo que se ve en las críticas, en los talleres, en la práctica directa en fin. ¿Están los artistas preocupados por expresar algo, por encontrar cierto lenguaje? Sí. ¿Se habla de símil, metáfora, signo, etc.? Sí. ¿Se dice de algunas obras, por conceptual que sean, que son bellas? Sí. Concedo que hay equivalentes modernos para todo esto, pues ya nadie se para frente a un cuadro y exclama: ¡Oh, qué bello es! Mucho más probablemente exclamen: "¡No, esa pincha está de pinga!" Pero, en esencia, la idea sigue siendo la misma no importa como se diga. Incluso se usan términos tecnológicos para las mismas ideas. Por ejemplo, una vez un amigo mío y artista dijo que una obra de arte es un vínculo (usó el inglés, en realidad, o sea link) a otra realidad, a otra cosa. Algunas obras de arte conceptual son bellas como mismo algunas ideas resultan bellas; estoy pensando en la matemática, por ejemplo, que está cargada de belleza y elegancia.

De forma que toda esta cuestión me parece bastante resbalosa.

LM: Encontré en mi agenda una anotación sobre una frase tuya: "Yo soy un nerd interesado en arte". La frase parte del diálogo que sostuvimos acerca de lo que tú llamabas "la especialización del conocimiento en el siglo XX", donde el net art a tu modo de ver es solamente "para entendidos", sobre todo en lo que se refiere a las herramientas cibernéticas. De ahí que consideres que el *público* -si es que la palabra público cabe en materia de net art, donde creo ha sido efectivamente fracturada la "cuarta pared"- "más abarcador", que no puede comprender la realización de "la obra" de net art, no es quizá el destinatario de la misma. A mi pregunta, ¿quién pudiera ser el destinatario de El Diletante Digital? contestaste: "no es el crítico, pero sí el consumidor de las redes", es "el nerd, joven, deshinibido, no-consumidor ciego o desmesurado", el "interesado y hambriento de conocimiento". La descripción parece dibujar un "lector ideal" como destinatario, y una autodefinition implícita del Kevin Beovides o quizá también de un "autor ideal" para el net art.

Es mi opinión que junto a la llamada crisis de la cultura existe un movimiento de desplazamiento de cánones discursivos, que quizá se acerquen a lo que pretenden abarcar términos un tanto prematuros como "postoccidental", "postcolonial" o "mundialización", por citar algunos de los más

usados en el campo de la epistemología de nuestros días. Esto va acompañado en la práctica por dos de los fenómenos más importantes de nuestra época: el fenómeno de Internet y la globalización. Ambos condicionan una sociedad que por un lado se aparta del saber como hegemonía, con su endiosamiento de la escritura, tal y como lo contemplaba hasta hoy la sociedad occidental de la primera y segunda modernidad (Renacimiento e Ilustración), y por otro genera un saber otro, que tienda hacia la horizontalidad facilitada por los medios y el conocimiento de todo tipo accesible en la Red. La diversidad de las fuentes debido al acceso creciente a los medios por la mayoría, incluso por la iletrada, hace que la legitimidad misma de fuentes históricamente predominantes esté en crisis en nuestros días. Todo ello conduce, creo yo, a la ruptura de esa concepción del conocimiento como propiedad de una élite privilegiada en términos discursivos y prácticos. Esto, aunque no es la panacea ni la completa democratización -la democracia es un ideal por el que trabajar en base a la diversidad de intereses, no una posibilidad tangible de imposibles y tiránicas igualdades-, sí representa un cambio de sensibilidad que crece como tendencia en el mundo contemporáneo.

Es usual que las personas accedan través de Internet a saberes específicos tales como programación, mecánica de aparatos eléctricos multimediales, o material útil para el cracker.

Mi pregunta es pues doble ¿qué cree Kevin Beovides de esta "democratización" del conocimiento y cuáles son sus relaciones -prácticas- con el arte de El Diletante Digital?

KB: Me descubriste: mi público ideal se parece tanto a mí como... yo mismo. No debe ser una coincidencia. El hecho es que me he tenido que convertir en público de estas obras, para poder ser creador de las mismas. Esto es algo que se toma a la ligera por lo general, pero que reputo de imprescindible. No se cómo se podría escribir hipertextualmente, sin desarrollar primero una mentalidad adecuada. Ahora bien, no todo en la descripción del público es caprichoso. Según dicen en los cursos de diseño Web al espectador le bastan 7 segundos para decidir si un sitio le interesa o no. ¡Siete segundos! Pero eso lo aprendemos en propia piel, pues uno mismo navega Internet mientras oye música y responde el correo. Se puede aprender mucho de los procesos mentales del espectador de Internet utilizando la introspección.

En mi fuero interno espero que El Diletante Digital tenga suficientes capas o niveles como para interesar a varios públicos, y he intentado que haya obras para cada uno de ellos. He conceptualizado que tengo los siguientes grupos a los cuales me dirijo: el de los artistas (plásticos, escritores, etc.), el de los propios miembros del proyecto, el los nerd (el mayoritario sin dudas, y por donde empezó esta conversación), el de los especialistas (prensa especializada, críticos, estetas, historiadores, etc.; aunque lo haya negado en una conversación informal, lo cierto es que son un público que no puedo, ni quiero, obviar), y el de las instituciones que puedan estar interesadas.

En especial el público Nerd probablemente se inclinaría más por la literatura hipertextual que por el Net.Art (no es esta una afirmación tajante, téngase en cuenta lo antes dicho sobre la conexión entre literatura y plástica). Este último, me temo, seguirá siendo un asunto de especialistas, o de una minoría en última instancia. Y con esto no quiero objetar nada a la "democratización" del conocimiento. En sentido general es un desarrollo lógico dentro de la cultura, que se viene fraguando desde la invención de la imprenta y pasando por la creación de la fotografía y le cine luego. Pero ¿implica la democratización del saber que todos seremos especialistas en neuro-física, biología-molecular y cibernética? No lo creo. Tampoco creo que todos nos volvamos súbitamente, y en virtud de ser usuarios de Internet, en especialistas y consumidores de arte postmoderno.

La democratización ha levantado tanto polvo por razones teóricas, como por otras que son mucho menos edificantes. Lo que se discute en el fondo es un asunto más relacionado con el poder que con el saber (aunque toda voluntad de saber sea voluntad de poder). Creo intuir que la discusión real consiste más bien en lo que me gusta llamar: "¿quién se queda con la feria?". El libro no es sólo un dispositivo para distribuir el saber, también es un buen negocio (quizás no tanto como el fútbol, pero deja bonitos dividendos). Y asociado al libro están editores, profesores, autores, instituciones, etc. Especialistas todos en diferentes aristas de este objeto particular, que ahora se

pone en peligro. Ya se ha visto surgir grandes compañías emergentes como Netscape y Google, y el futuro augura otras. Esto es lo que preocupa seriamente a las instituciones tradicionales y sus funcionarios (por ejemplo, la Wikipedia es una amenaza directa a las enciclopedias).

¿Están las instituciones preparadas para ingresar en Internet? Algunas sí, otras definitivamente no. Los museos y galerías lo han intentado todo: desde exposiciones hasta subastas. Y algunas tendencias como el Net.Art han puesto en duda la capacidad de estas instituciones para adaptarse. Otro tanto puede decirse de la literatura hipertextual. El Diletante Digital se ata, como proyecto, en los nudos de estos problemas.

LM: La política, que no sólo se refiere a los gobernantes, sino en un sentido más amplio y menos corrupto a toda la vida del individuo en sociedad, es un término que solemos esquivar con rapidez en las conversaciones sobre arte y literatura en Cuba. Salvo algunas excepciones, entre las que se encuentran Tania Bruguera, con su "arte de conducta", la política se explota de manera más o menos explícita según el caso en el arte nacional, incluso en su grado más obscuro -aquel que se refieren a la política ejercida por gobernantes o grupos tradicionales de poder sobre minorías o grupos sociales en desventaja. En el contexto del net art, la política y el arte han ido de la mano en prácticas de hacker art, intervenciones públicas en medios tradicionalmente concebidos para la propaganda -pantallas públicas promocionales, pantallas de aeropuertos, transporte urbano, etc.- o en plataformas de Internet concebidas con fines comerciales, entre otras -todas creaciones para la subversión de políticas hegemónicas específicas establecidas en el espacio de la sociedad civil. El Diletante Digital sin embargo no parece asumir o entender ningún *ethos* en el campo del arte a no ser que este sea el de la noción aislada de arte o arte *puro*, en una de sus también polémicas denominaciones. Por ejemplo al hablar de video-juegos creados por artistas de nuevos medios, recuerdo que me comentaste el "carácter hedonista" y la cuestionante "realidad vs. ficción" presente en estos, obviando las potencialidades en política de subversión de los mismos. ¿Qué puedes decirme acerca del *ethos* en el caso de El Diletante Digital?: ¿puedes hablarme acerca de las propuestas del proyecto?

KB: En un sentido bien amplio, toda práctica artística es política. Pero con decir simplemente esto no se ha logrado ninguna ovación, pues habría también que develar las mediaciones y determinaciones de esos conceptos. En especial, desde que el arte conquistó su autonomía y demás... Es mi opinión, que siempre hay espacio para obras viscerales, y emotivas, que apenas tengan referentes externos al individuo. De una manera u otra, El Diletante Digital es hijo de una época de desencanto. Los temas y actitudes que mueven a sus fundadores bordean el decadentismo. Desgraciadamente, no creo que siempre nos lo confesemos.

En la exposición del proyecto, durante la X Bienal de Habana, leímos nuestro manifiesto. Nos costó algún tiempo llegar a un consenso. Finalmente, creo que logré redactarlo de forma tal que nuestros puntos de vista quedaran claros. El Diletante Digital asume una postura estética frente a problemas de la cultura y el arte. Pero no es un sitio dado al proselitismo político. Estamos conscientes de que hay quien interpreta la Internet en esa clave. Nosotros, en cambio, asumimos la Internet fundamentalmente como fenómeno artístico y estético. Hay obras que activan resortes sociales, y que están cargadas de preocupaciones políticas, pero siempre están envueltas en alguna metáfora, en vez de expuestas de manera directa (son obras de arte, no ensayos o "descargas"). Ya antes hablamos de esto, así que no voy a insistir.

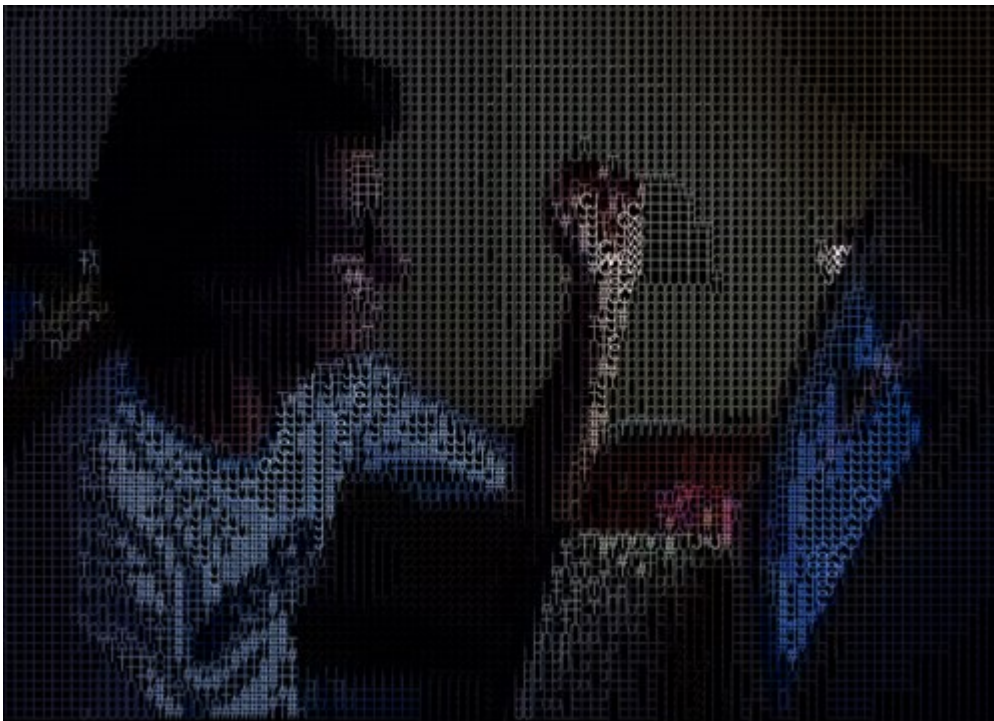
LM: Llegando al final me gustaría mencionar el interés de El Diletante Digital, fundado por Kevin Beovides, de darle un sentido pedagógico al proyecto por añadidura en el contexto cubano. El Diletante, proyecto independiente en diálogo con las instituciones cubanas, ha sido hasta hoy una comunidad de miembros que salen y entran, provocando nuevas bajas y altas, y siendo un espacio de tránsito para jóvenes interesados en el arte y los medios. Sé que también quisieras crear un espacio de debate para este campo, incipiente en nuestro país, y que se enfrenta a numerosos obstáculos en la isla. Como dato curioso podemos develar que esta entrevista que pensamos originalmente como un chateo, para aprovechar la dinámica de los medios acerca de los cuales conversamos, terminó siendo un brevísimo intercambio a través de mensajería internauta: correo

electrónico con cuestionario -por mi parte- y correo electrónico de respuestas -por la tuya. Mi última pregunta va enfocada hacia las especificidades que toma el net art en un país como Cuba. Sé que conoces a otros grupos e individuos que trabajan con nuevos medios en la isla, ¿cómo es ser net artista en Cuba y cómo ves el panorama para esta vertiente contemporánea en el futuro cercano y a El Diletante Digital dentro de el mismo?

KB: No creo que exista tal cosa como “net artistas” en Cuba, en el sentido de un grupo de creadores dedicados fundamentalmente a ese género. Se han realizado varias obras, desde el 2003-2004, que exploran la Internet y varios de sus servicios, pero por lo general cada artista hace una obra y luego sigue a otra cosa. La cantidad de obras tampoco es precisamente abrumadora, y sitios o comunidades dedicadas a este tipo de experimentos, hay realmente pocos. Esto último es importante, pues una buena parte de lo que significó el Net.Art estaba asociado a la comunidad on-line que generó. Nosotros en cambio, parafraseando a Rewel Altunaga, somos una comunidad off-line que, curiosamente, debate temas on-line. Por supuesto, la desconexión en que viven los artistas no ayuda en este sentido. El Net.Art en Cuba, hay que entenderlo en el contexto más amplio del Arte de los Nuevos Medios, e interesarse por producciones fronterizas.

Con respecto al futuro, bueno... no me gusta hacer futurología, pero creo que puedo hablar sobre un plazo breve, de dos años quizás. Parece probable que en el futuro, el interés por el arte de los nuevos medios, y el Net.Art en particular, aumente entre artistas y críticos (más incierto parece el futuro de la literatura hipertextual). Quizás los más jóvenes vengán a dinamizar este ámbito, en la necesaria búsqueda de su propio lenguaje. Espero que mi proyecto ayude a encausar las ansiedades de algunos estudiantes del ISA, y que algunos más se gradúen con obras en el mismo.

Lo que nos lleva a El Diletante Digital, del que puedo decir que, al menos, rinde dos años más. **D**



En la foto Kevin Beovides. Manipulación digital del propio Beovides.