



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Artivismo: análisis y caracterización de las prácticas artísticas que colaboran en el desarrollo social de Internet

Ana Urroz Osés



Aquesta tesi doctoral està subjecta a la llicència **Reconeixement- NoComercial – Compartir Igual 4.0. Espanya de Creative Commons.**

Esta tesis doctoral está sujeta a la licencia **Reconocimiento - NoComercial – Compartir Igual 4.0. España de Creative Commons.**

This doctoral thesis is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0. Spain License.**

Artivismo

Analisis y caracterización de las prácticas artísticas que colaboran en el desarrollo social de Internet

<http://www.rt>

TESIS DOCTORAL

Ana Urróz Osés

Artivismo

Análisis y caracterización de las
prácticas artísticas que colaboran
en el desarrollo social de Internet

Director: Laura Baigorri Ballarín

Departamento de Diseño e Imagen
Facultad de Bellas Artes
Universidad de Barcelona

Septiembre de 2005

Quiero dar las gracias a todas las personas que han hecho posible la realización de esta tesis doctoral: a Laura Baigorri, mi directora de tesis, por todo el tiempo y el esfuerzo que ha dedicado a esta investigación y, sobre todo, por ser la artífice de mi primer encuentro con el arte de Red. A Ricardo Domínguez, por compartir conmigo charlas e inquietudes y por ayudarme a encontrar respuestas. A mi familia, por el apoyo logístico y emocional. A los amigos, que han estado a mi lado con paciencia infinita durante todo el proceso: a Mónica, a Carmen, a Enric, a Ester, a Yolanda, a Gemma, y a todos los demás que han sabido escucharme y ofrecerme su afecto.

Este trabajo de investigación ha sido realizado con el patrocinio del Programa de Ayudas a la Investigación del Departamento de Educación y Cultura del Gobierno de Navarra.

Índice

0. Introducción	13
1. Arte, política y tecnología. Contextualización	19
1.1. Arte y política	21
1.1.1. Arte y revolución. Primeros pasos	23
1.1.2. Arte como vida, fin de la representación	25
1.1.3. Arte como única fuerza revolucionaria	37
1.2. Arte, política y tecnología	41
1.2.1. Democratización del arte.Reproducción técnica y copia ilimitada.	41
1.2.2. La tecnología como antídoto autorrefencial. Hacia la retroalimentación en el arte	46
LINK: Arte y política en la Red	54
2. Arte y política en la Red	57
2.1. Net activismo: ocupación política de la Red	59
2.1.1. Conceptos previos: hackers, TAZ y ciberguerra	61
2.1.1.1. Ética hacker	61
2.1.1.2. Zonas Temporalmente Autónomas en la Red	67
2.1.1.3. Definición de la ciberguerra	72
2.1.2. Prácticas activistas en la Red	74
2.1.2.1. Infoguerra: el empleo beligerante de la información. Estudio de casos	78
2.1.2.1.1. La información como escudo: Ciberzapatismo	80
2.1.2.1.2. Comunicación y documentación. Colectivos Indymedia	82
2.1.2.1.3. Información y comunicación en el Ciberfeminismo	83
2.1.2.2. Ciberguerra: irrupción en los procesos comunicativos	94
2.1.2.2.1. Hacktivismo	96
2.1.2.2.2. Desobediencia Civil Electrónica	108
2.1.2.2.3. Tactical Media: la ampliación del espectro	110

2.2.Caracterización del arte de Red	115
2.2.1. Net.art: orígenes e intereses	115
2.2.1.1. A la búsqueda de un lenguaje específico	120
2.2.1.2. Comunidades artísticas	122
2.2.1.3. Identidad online: vigilancia, cuerpo virtual y género	122
Ciberfeminismo: una opción tecnológica para un nuevo discurso	
2.2.1.4. Reutilización y cooperación: ecología online	127
2.2.2. Artivismo: Formulaciones artísticas en lucha	130
(entre los medios tácticos y el terrorismo poético)	
3. Uso táctico de la comunicación	137
3.1 Ampliar la información y la comunicación	139
3.1.1. Comunidades artísticas: conexión y visibilidad para el arte	141
3.1.2. Información y difusión	147
3.1 2.1. Divulgación de contenido crítico. Critical Art Ensemble	147
3.1 2.2. Facilitar el acceso. El Transmisor	154
3.1 2.3. Información subversiva. Institute for Applied Autonomy	155
3.1 2.4. Denuncia:The Surveillance Camera Players y ciberzapatismo	156
3.1 2.5. Información encubierta:Heath Buntin	159
3.1.3. Comunicación y participación	161
3.1.3.1. Arte colaborativo.The File Room	162
3.1.3.2. El usuario-creador. They Rule	162
3.1.3.3. Comunicación activa. e-barcelona/e-valencia	166
3.1 4. Metáforas informativas	167
3.2 Interrumpir la comunicación. Desobediencia Civil Electrónica	168
3.2.1 Ricardo Domínguez y The Electronic Disturbance Theater	169
3.2.1.1. Flood Net (política de acción directa)	171
3.2.1.2. Matriz Preformativa: teatro, disturbio y simulación	175
(política de la cuestión)	
3.2.2 Toywar, una acción simbólica de consecuencias reales.	183

3.3	Alterar la comunicación. Tácticas de Guerrilla de la Comunicación	188
3.3.1.	Guerrilla de la Comunicación y práctica artística.	191
3.3.1.1.	Principios y métodos de la Guerrilla de la Comunicación	193
3.3.2.	Artivismo, entre situacionismos y guerrillas comunicativas	197
3.3.2.1.	Tergiversación/reinterpretación	199
3.3.2.2.	Fakes y caos comunicativo	207
3.3.2.3.	Afirmación subversiva.	215
3.3.2.4.	Camuflaje y juegos.	224
	CONCLUSIONES	241
	Artivismo: Límites y expansiones (entre simulación y efectividad)	
	BIBLIOGRAFÍA	255
	ANEXO	291

Introducción

Esta es una investigación sobre arte, política y tecnología. Una aproximación al arte político¹ que hace uso de la funcionalidad tecnológica para su elaboración y difusión. Concretamente, nos centraremos en las realizaciones que se articulan a través de las tecnologías de información y comunicación (TIC)². Una categoría que contiene la producción artística específica de Internet, proyectos concebidos en y para la Red. Este arte de Red nada tiene que ver con la exposición online de arte, sino con la necesidad absoluta de la capacidad comunicativa, informacional y de interacción. Son proyectos que exploran las posibilidades del medio mientras contribuyen a definirlo temática, formal y metodológicamente. A este tipo de manifestaciones artísticas se las denomina arte de Internet, o net.art³ y así nos referiremos a ellas en adelante.

Cuando las prácticas de net.art realizan un ejercicio de oposición a las políticas gubernamentales, sea denuncia, crítica o acción directa, reciben el nombre de artivismo. El artista británico Heath Bunting propuso en 1998 este neologismo, surgido de la unión de las palabras arte y activismo. En un artículo firmado por James Flint⁴, alter ego de Bunting, el artista utiliza el término como sinónimo de digital cultural activist ante la dificultad de calificar unas realizaciones que aúnan arte y activismo en la cultura digital. Nuestra investigación se centra en estas prácticas artivistas, formulaciones artísticas específicas de la Red que ejercen la crítica política desde la denuncia y la acción. El interés del tema radica en el papel que juega, o puede jugar el net.art político en la situación actual, cuando la Red empieza a ser relevante como espacio social, convirtiéndose en un espacio habitado por el que transitamos como identidad y como usuarios, y donde gobierno y empresa realizan parte de sus actividades.

¹ Entendemos por político todo aquello que participa, por acción u omisión, de las relaciones entre los habitantes de la polis, siendo ésta toda comunidad humana interrelacionada.

² Utilizaremos en adelante las siglas TIC para referirnos a ellas.

³ Nos basamos en la definición que ofrece Lourdes Cilleruelo: "Net Art es un término general que designa aquel arte creado específicamente en, de y para cualquier red electrónica, lo que incluye el arte en Internet". (*Arte de Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico tecnológico*, Bilbao, 2000. Tesis Doctoral).

⁴ James Flint: Heath Bunting i son a misión, en Irational: <http://www.irational.org/irational/media/telegraph1.html>.

Para el desarrollo de esta tesis partimos de la siguiente premisa: el arte es una manifestación cultural y una forma de comunicación que utiliza el artista para transmitir significados. Como todo proceso comunicativo precisa de emisor (el artista), mensaje (cualquiera, en el arte político aparecen la denuncia, la información silenciada, la crítica social), un receptor (el público), un medio (adecuado al mensaje que se transmite), y un código común para el emisor y el receptor. Este esquema básico del proceso comunicativo se puede ampliar, por supuesto, pero no es necesario para el fin de esta investigación. Inicialmente, emisor y receptor están definidos, así que debemos concretar mensaje y medio en nuestro objeto de estudio, que en el caso que nos ocupa, se trata del artivismo; el mensaje consiste entonces en participar de la vida política y el medio es la Red.

Ahora bien, para adquirir categoría de arte, la obra requiere cierta adecuación entre estos componentes del proceso comunicativo. Aquí radica uno de los objetivos de esta investigación: determinar lo específicamente artístico de unos proyectos que pasan en ocasiones por activismo estrictamente político. La pregunta es: ¿tanto se ha politizado el arte contemporáneo que resulta difícil distinguirlo de la actividad política extraparlamentaria⁵? Y en ese caso, ¿hay alguna manera de distinguir lo específicamente artístico de las manifestaciones artivistas? Tratándose de una forma de arte específica de las TIC, tendría que articularse mediante el uso crítico de la información y la comunicación (para ser arte, y no información o activismo). A lo largo de esta tesis trataremos de dar respuesta a estas preguntas.

Una vez establecido el carácter de arte en las producciones artivistas, surgen nuevas cuestiones en torno a la necesidad o pertinencia de lo político en el arte. ¿Resulta de alguna utilidad el arte crítico? ¿Consigue cambios reales en las políticas globales? Veamos este asunto desde una perspectiva más amplia: ¿es efectivo el activismo político? Si los partidos en el gobierno deciden las políticas estatales, con representantes elegidos mediante un sistema electoralista en el mejor de los casos, la participación ciudadana en los asuntos públicos se limita al

⁵ Utilizamos la expresión "política extraparlamentaria" en la acepción que otorga Stefan Wray: "una política que contrasta con la política electoralista o de partido, en particular como una política enraizada en las bases del movimiento social" porque ha sido aceptada de forma general. Stefan Wray:

Electronic Civil Disobedience and the World Wide Web of Hacktivism: A Mapping of Extraparlamentarian Direct Action Net Politics,

<http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/stefan/> . Versión en castellano en aleph-arts :

La desobediencia civil electrónica y la world wide web del hacktivism: La política extraparlamentaria de acción directa en la red, <http://www.aleph-arts.org/pens/wray.html>.

⁵ Utilizamos la expresión "política extraparlamentaria" en la acepción que otorga Stefan Wray: "una política que contrasta con la política electoralista o de partido, en particular como una

ejercicio del sufragio cada cuatro años. Así que cualquier injerencia de la oposición y la crítica pasa por el relevo gubernamental o la expresión de protesta. Las huelgas y manifestaciones no siempre consiguen cambiar las decisiones del gobierno, y las amenazas, atentados y secuestros sólo han conseguido, en los últimos tiempos, recrudecer la vigilancia y disminuir las libertades individuales. Entonces, quizás deberíamos plantearnos cuál es el ámbito de incidencia del ciudadano en las políticas estatales. He aquí el segundo objetivo de la investigación: desplazar el análisis y establecer baremos apropiados para calibrar la efectividad y utilidad del activismo.

La metodología a seguir para encontrar respuesta a las preguntas planteadas pasa por contextualizar la actividad artística politizada, primero históricamente y después en la Red. Para ello analizaremos algunos antecedentes significativos de artistas que manifiestan interés social y político en su obra a lo largo del siglo XX. Dado que el activismo precisa de la tecnología para ser, debemos caracterizar la dependencia entre tema y formalización, entre el mensaje y el uso de la herramienta tecnológica para la enunciación artística. Con todo ello (la relación arte/política, y arte política/tecnología) pretendemos conseguir un marco validador, unas referencias que definan una tradición y apoyen nuestra argumentación.

Por otra parte, para comprender la existencia del activismo se hace necesario exponer el proceso por el que Internet se convierte en espacio social con presencia política y cultural. La aparición de una forma de arte específico de Red, su supervivencia en un lapso de diez años de continuo desarrollo y experimentación, precisa de una contextualización. Así, expondremos una parte significativa de las teorías y las prácticas que convierten la Red en entorno necesario para el activismo político y el net.art. Desde los planteamientos más insurgentes, hasta la definición de las alarmas que anuncian el potencial de las TIC como arma bélica.

Para terminar, analizaremos las realizaciones y las declaraciones de los principales implicados, activistas, activistas y críticos de la cultu-

ra digital. En definitiva, si nuestro interés por el tema arranca de sus actuaciones y propuestas, en ellas podremos encontrar respuestas para las preguntas que motivaron esta investigación: saber si tiene sentido hablar de un arte político, si existe alguna caracterización artística para el artivismo que lo diferencie del activismo político y, en último término, valorar la utilidad de tales manifestaciones en base a su efectividad.

1.

Arte, política y tecnología.
Contextualización

Arte y política [1.1]

La relación entre arte y política (entendiendo por política aquello que tiene que ver con la convivencia de los habitantes de la polis) aparece reflejada a lo largo de los siglos. Si nos remontamos a la Edad Media y al período de transición al Renacimiento detectamos estrechos vínculos que enlazan el desarrollo de la técnica con la práctica artística y cierto carácter político o social. Ya entonces, el establecimiento de las leyes de la perspectiva y el interés de un grupo de productores por elevar su categoría social dio paso a la aparición de la figura del artista desligada del artesano.

Más tarde, la aparición de un método que permitía captar trozos de "un aquí y ahora" mediante la luz, y fijarlos en un soporte adquirió rápidamente atributos de controversia en el mundo del arte (sin mencionar las implicaciones sociales). En la primera mitad del siglo XIX, la fotografía provocó entre los pintores una polémica a dos bandas que tuvo partidarios del uso del nuevo medio como herramienta previa al cuadro, y detractores a ultranza que negaban la validez artística de una imagen trazada por la luz y no por la mano del hombre. El descubrimiento de la fotografía, un recurso técnico vinculado a las ciencias físicas y químicas, consiguió fracturar la concepción del arte mantenida hasta ese momento. En cuanto al carácter social de la técnica y la tecnología, cabe destacar la propuesta de Bertold Brecht en 1932 que anunciaba una nueva era para la libertad política en forma de libertad de expresión gracias a la radio. Todos estos episodios dibujan una historia interceptada y configurada en común. Una historia de encuentros entre el arte, tecnología y pensamiento político.

A través de estas pinceladas de historia detectamos desde la distancia momentos significativos en los que el devenir del arte, su significado, función y sociología, se han visto influenciados por descubrimientos científicos y avances técnicos. Conceptos como las leyes de la perspectiva, la teoría de la luz, la aparición de la fotografía, la ley de la relatividad o la teoría del caos, nos ayudan a recordar ciertas obras aso-

ciadas a movimientos artísticos que dibujan un recorrido clasificatorio del desarrollo de esa manifestación humana que llamamos arte. Renacimiento, Impresionismo, Vanguardias..., son todos puntos de inflexión en ese recorrido.

En este proceso, la asimilación de la fotografía y el cine por los artistas recoge la necesidad de adquirir nuevas herramientas pero, sobre todo, de adjuntar un contenido lingüístico y conceptual asociados al vehículo a través del cual articulan su mensaje. No se trata sólo de aprovechar el potencial de un descubrimiento técnico, sino que la aparición de teorías y utilidades científicas provoca en la sociedad receptora nuevos modos de pensamiento y percepción de la realidad. Varía, incluso, el concepto de realidad. La teoría de la relatividad de Einstein, el desarrollo de la energía atómica y su carácter destructivo, o la globalización de la información, son hitos científico-técnicos que han roto con la concepción occidental del mundo, de la realidad de las cosas. El artista ha incluido en sus expresiones no sólo el instrumento, sino también el mensaje y el reflejo.

El debate abierto en torno al carácter artístico de la fotografía recoge el sentir de una época y unos hombres en conflicto con su pasado y su presente, con su concepción del arte y con el temor al cambio en su realidad inmediata. Movimientos artísticos como el cubismo resultarían impensables sin las fracturas sociales y culturales que lo antecedieron. El Impresionismo pictórico no existiría sin un desarrollo del estudio de la luz y su comportamiento físico, pero tampoco la literatura impresionista hubiese nacido sin la extensión de la comprensión del mundo y de su representación que produjo la pintura. Así, los cambios y ampliaciones de los modos en que el hombre se aproxima y apropia de la realidad se extienden como por ósmosis a todos los ámbitos del conocimiento. El artista se hace eco de esos cambios en su trabajo y oferta un reflejo. Baste recordar el encendido discurso de Charles Baudelaire contra la fotografía, en 1859, para constatar la incidencia que este descubrimiento tuvo para la concepción del arte y la respuesta social que produjo. Pero quizás, lo que mejor nos acerca a ese ámbito concreto de

actuación es el análisis que Walter Benjamín realiza en torno a lo que supuso la aparición de la fotografía¹ y las esperanzas que deposita en las posibilidades de reproducción técnica².

Veamos pues algunas cuestiones relativas a esta relación entre arte y política en el siglo XX, y la relación entre arte, tecnología y política, como antecedentes directos del objeto de esta investigación; a saber, la pertinencia de lo político en el arte de Red más crítico y beligerante, en el artivismo. Para ello analizaremos muestras del trabajo y de la concepción del arte y sus implicaciones sociales desde las Vanguardias, y algunas de las raíces sociológicas que motivan la adopción de la tecnología en el arte crítico.

¹ Walter Benjamin: *Pequeña historia de la fotografía*. (1931) En *Discursos interrumpidos I* Ed. Taurus. Madrid 1973. Prólogo y traducción: Jesús Aguirre.

² Walter Benjamin: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. (1936) En *Discursos interrumpidos I* Ed. Taurus. Madrid 1973. Prólogo y traducción: Jesús Aguirre

Arte y revolución. Primeros pasos [1.1.1]

"Dadá es un estado de ánimo"
André Breton, *Manifiesto Dadá*, 1920

Para calibrar la necesidad de una función social en el arte, de la existencia de un componente político en la actividad del artista, bastaría con revisar el volumen de manifiestos promulgados por colectivos o individuos en el siglo pasado. Las primeras Vanguardias buscan nuevas formas de expresión artística lejos del academicismo anterior, reflejo de una actitud resuelta al cambio social y cultural. En este devenir, algunos movimientos artísticos de entreguerras aunaron arte y política en una sola vivencia, formulando teorías que proponen la defensa de un ideario político desde el arte. La situación política europea tras la I Guerra Mundial (y después el reencuentro con la muerte y el absurdo de la II GM), influyen sobremanera en la actitud de intelectuales y artistas. El descontento, la tragedia vivida y el dolor presenciado provocan una ruptura a todos los niveles con los cánones establecidos, entre ellos el estatus del arte y de la belleza. Desde el Expresionismo como forma de presentación desgarrada del dolor, hasta el Surrealismo como fórmula de

evasión que reniega de la razón, los movimientos artísticos de Vanguardia surgen desde y para el arte y la actividad política. Las nuevas manifestaciones artísticas buscan nuevos lenguajes autónomos desde un posicionamiento revolucionario en busca de cambio y libertad.

Cabe decir en este punto que no siempre el posicionamiento político se realizó desde posiciones de izquierda, aunque lo fueran en su gran mayoría. Y tampoco hay que olvidar que el Constructivismo ruso estuvo al servicio de la revolución bolchevique y del posterior totalitarismo comunista que acabó pervirtiendo sus postulados originales de libertad y democratización. Dicho esto, quizás los movimientos que mejor ejemplifican esta actitud vital ante el arte y la sociedad sean, contemplando dos posiciones casi antagonistas, el Movimiento Futurista italiano (previo a la Gran Guerra de 1914-1918) y el Surrealismo francés (originado en los años 20 y derivado en parte del movimiento Dadá).

El primero, encabezado por Filippo Tommaso Marinetti y Giacomo Balla, vuelca su entusiasmo en la máquina como símbolo de progreso y desarrollo social, y establece la representación del movimiento y la velocidad como objetos de belleza propia del arte (afirmaban que un automóvil en competición era más bello que la Victoria de Samotracia). Para los futuristas la modernidad es la conjugación de ciencia y arte, necesaria para la constitución de un nuevo hombre que destruye las instituciones que lo apresan: el grupo realiza una exaltación de la guerra "única higiene del mundo". La actitud vitalista y exaltada del movimiento se traduce en la defensa a ultranza del progreso industrial y la ruptura con el viejo orden. Su lucha manifiesta contra la "moral burguesa" y la "inmovilidad pensativa", y su llamado a "las mareas multicolores y polifónicas de las revoluciones en las capitales modernas"³ hacen del Futurismo la primera vanguardia artística que se plantea una idea revolucionaria del futuro. Tras la creación del Partido Futurista Italiano en 1918, y el apoyo al primer gobierno de Mussolini se sitúan en el espectro del fascismo.

³ Filippo Tommaso Marinetti, *El Manifiesto Futurista* ((Publicado en "Le Figaro" el 20 de Febrero de 1909), en línea en la dirección http://usuarios.advance.com.ar/pfernando/DocslglCont/Marinetti-manifiesto.htm#_ftnref1

En el otro extremo del espectro político, y posterior a la I Guerra

Mundial y a la revolución de 1917, se encuentra el movimiento Surrealista que aspira a la libertad total del individuo a través del deseo, los sueños, la exaltación de la vida y los instintos. Su aportación desde la estética rompe con los límites de la representación, apela a la creación inconsciente y amplía los medios para la creación. Desde el compromiso político, los surrealistas se posicionaron cerca del Partido Comunista, y así André Breton, Louis Aragon y Paul Éluard se adhieren al partido en 1927. Después, en 1935 Breton lo abandonaría definitivamente, aunque mantendría la lucha contra el ascenso de los fascismos, y en 1938 redactaría el manifiesto *Por un arte revolucionario independiente* junto a Leon Troski, con quien coincidió en México.

Para Breton, esta función revolucionaria del arte encaminada a la liberación del individuo pasa por tres caminos: "la poesía, la libertad y el amor"; pero lo más significativo de este movimiento, vigente en las décadas posteriores y hasta los años 60, es que formula a través de sus manifiestos un posicionamiento vital y una teoría y práctica artísticas encaminadas a mejorar las condiciones sociales⁴. Y es ésta la opción que adoptan y alimentan movimientos posteriores como Fluxus, y artistas como Joseph Beuys, en sus dos vertientes: la abolición de los límites constitutivos de la obra artística y la formulación de cierta forma de identificación arte-vida orientada a una función social.

Arte como vida, fin de la representación [1.1.2]

"Fluxus no es un momento en la historia, o un movimiento artístico. Fluxus es una forma de hacer las cosas, una tradición, una forma de vivir y de morir"⁵
Dick Higgins

"En efecto, tanto para Dick, como para George Maciunas y para mí, Fluxus tiene más valor como idea y como potencial para el cambio social que como grupo concreto de personas o como colección de objetos."⁶
Ken Friedman

⁴"El surrealismo surge de un sentimiento de rebelión provocado por el caos absurdo de la Primera Guerra Mundial. De la protesta contra la guerra del Rif, en 1925, a la Declaración sobre el derecho a la Insumisión en la guerra de Argelia o Manifiesto del 121, en 1960, los surrealistas participaron, bajo las banderas de la revolución, en todas las luchas del siglo XX en defensa de las libertades".

Victoria Combalá, en la presentación de la exposición "París y los surrealistas" en el CCCB, Barcelona 2005.

⁵Citado por Berta Sichel en *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. (VVAA) Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002

⁶Ken Friedman *Cuarenta años de Fluxus*, en *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002 pág 41.

He aquí dos descripciones de lo que significa Fluxus para algunos de sus participantes. El vocablo, traducible por flujo o fluido, reúne a un colectivo heterogéneo de artistas de todo ámbito que coincidieron en el tiempo y en una serie de concepciones vitales que toman la práctica artística como medio de expresión. Según describen quienes forman parte de él, Fluxus es el apelativo que designa un estilo de vida, adoptado por una serie de creadores visuales, musicales y audiovisuales a partir de 1962, año en que se acuña el término, aunque no origen concreto de las manifestaciones que después han pasado a denominarse Fluxus.

La adhesión al grupo se realiza por coincidencias, no existe una clara voluntad corporativista, sino el encuentro entre creadores que comparten inquietudes y prácticas. George Maciunas, principal promotor de los conciertos Fluxus y editor de las publicaciones que difunde sus actividades, invita a participar en sus encuentros a quienes considera que participan del espíritu Fluxus. En los años que el movimiento tuvo vida activa, los artistas se juntan y se distancian en función de sus inquietudes e intereses, coincidentes o no con el rumbo que toman sus actividades. En todo caso, no se dan directrices a seguir, sino más bien comparten una forma de entender la práctica del arte, la vida y su (re)presentación.

Vemos pues cómo se autodefine un movimiento artístico en equivalencia a un planteamiento vital, a una forma de posicionarse ante la vida y la sociedad que los envuelve. Y su respuesta a esa realidad toma forma de manifestación pública: objetos, partituras, eventos y performance, sirven de expresión teatralizada de una idea, de manifestación vital en torno a cuestiones que les preocupan. Los aspectos vitalistas y explosivos que caracterizan a esta serie de autores entroncan con el desarrollo de la concepción del arte iniciada en las Vanguardias. Sus propuestas atacan el sistema mercantil y museístico del arte mediante presentaciones ante el público y distribución del objeto/arte a bajo coste, y propone una democratización social a través del valor pedagógico de la expresión artística difundida.

Fluxus establece una indiferenciación entre arte y vida, siendo la vida del artista el equivalente a su manifestación cultural, prescindiendo de la representación ilusionista para convertir su quehacer en una vivencia no exenta de humor e ironía. La elevación a categoría de arte de objetos y gestos cotidianos subvierte los términos y el lenguaje de la considerada alta cultura, y expresa su rechazo a las convenciones sociales y culturales. El artista Fluxus ya no se considera élite cultural, sino intérprete de una sensibilidad extendida, todo ello desde la más absoluta irreverencia. Entre los nuevos valores, la integración del espectador en la realización no es el menor de sus intereses. Para ello, la obra se sirve de todos los medios a su disposición para resultar más accesible al público, desde el happening directo hasta la distribución del material producido (revistas, libros, cajas-objeto) a bajo coste.

Las propuestas Fluxus adquieren algunas características heredadas del Surrealismo, el Dadá o, quizás, más directamente de Duchamp en el uso de la ironía y el humor. Y presentan otros aspectos definitorios que le son propios, como el concretismo, el funcionalismo, o el automorfismo, íntimamente sustentados en la experimentación y actualización (en el sentido de realización performática) de la realización Fluxus. También es característica la ausencia de mecanismos fantasmagóricos de alienación que convierten la obra de arte en objeto de contemplación. Para el artista Fluxus, su principal interés es la vivencia compartida en el momento de la acción y, sobre todo, atribuir la mayor importancia al concepto que transmite, esa suerte de conceptual art duchampiano.

Así, para estos artistas del performance, sus manifestaciones habían de ser concretas, es decir, lo contrario a abstractas o ilusionistas (caso de la pintura figurativa), y por ello, debían ser, no representar. El ámbito donde mejor convenía esta cualidad era la creación musical (inspiradas en la obra del compositor John Cage), aunque no exclusivamente, pues los agujeros de Ay-O eran pintura concreta, y los ready-made de Duchamp representaban esa concreción ontológica. El concretismo es la cualidad de verdad de la obra, el ruido de un motor realizado por un motor que expresa el ruido de un motor realizado por un motor. Este

tipo de concreción, que no es un instrumento imitando el ruido de un motor. O los agujeros en un lienzo que son agujeros en un lienzo y no la representación del agujero mediante la pintura. En este sentido, George Brecht lleva la idea del ready-made a la acción, siendo el ready-made lo más concreto y Ben Vautier pretende hacer un ready-made de todo, firmar una guerra o el mundo para convertirlos en obra propia. Esta exageración hasta el absurdo lleva al humor, pero también a la crítica de la institucionalización del mercado del arte.

⁷ La descripción de los conceptos de concretismo, automorfismo, monoformismo y funcionalismo de las creaciones Fluxus están extraídas de una conversación entre George Maciunas y Larry Miller recogida en *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. (VVAA) Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002

Como parte del concretismo, Maciunas⁷ recoge la idea del automorfismo, de la obra que habla de sí misma, de su proceso de creación. Bob Morris fue uno de los artistas que mejor lleva a cabo esta concepción en sus obras, presentando desde una caja que reproduce el sonido de su fabricación, hasta un archivo cuyas fichas recogen los datos de su realización. Fórmulas, estas, que renuevan los procesos creativos y la idea misma de la relación entre obra y materia, asignando una prevalencia absoluta a la máxima de que tema y formalización (fondo y forma) constituyen una entidad indisoluble en la semántica de la obra. Del mismo modo, otra de las características mencionadas, el funcionalismo, exige una conexión inherente entre la obra y la forma que adopta. Esta conexión ha de ser vinculante con su función, alejada de cualquier atribución superficial o decorativa, e intrínseca a su utilidad.

⁸ VVAA: *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002, pág. 107.

⁹ "Robert Fillou señaló esto en una declaración hecha en 1962 en la que quedaba claro que Fluxus no es dadaísta en cuanto a sus intenciones". Citado por Ken Friedman en VVAA: *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002, pág. 55

Para los miembros de este movimiento, son más importantes las ideas y el papel del artista en la sociedad que la catalogación de sus producciones como "gran arte". Es más, Maciunas llega a decir que sus elaboraciones son una serie de "gags buenos, inventivos"⁸, una forma de "arte menor" que busca resultar accesible en la realización y en la comprensión. En ese sentido, están más cerca de la Bauhaus y de la filosofía de De Stijl que del Dadá, ya que la relación entre Fluxus y Dadá es más una cuestión de apariencia que de estructura profunda, pues sus intenciones son diferentes⁹. Mientras Dadá era un movimiento nihilista, Fluxus es constructivo, investiga medios y formas de comunicación, otorga una importancia capital a las ideas, es autorreflexivo con el medio que emplea, se vale de la capacidad comunicativa del cine y el vídeo y, en

último término, plantea una forma de anti-arte¹⁰. En cualquier caso, no hay que despreciar la herencia dadaísta y el reconocimiento de su estética de la negación: negación del mercado del arte, negación de la figura individual del artista como élite cultural; negación del objeto artístico como artículo cosificado para la contemplación; negación de las fronteras entre las disciplinas artísticas; y una cierta negación de la estética subjetiva de la negación existencialista característica del arte moderno de los años 50 en música pintura y literatura.

Junto esta negación heredada del Dadá, elabora una estética afirmativa: una propuesta de diversión y placer para los ejecutantes y el público; una afirmación de las acciones habituales y sencillas de la vida cotidiana y su relación inherente con el arte; una afirmación del objeto-acción concreto y minimal contra los mecanismos de la alta cultura occidental. Si sus creaciones parten de la experiencia vivida, el artista puede desaparecer, pues la experiencia estética se encuentra en lo cotidiano, una vez transmitido este mensaje no hay necesidad de la figura del artista profesional. De ahí que las obras Fluxus resulten sencillas tecnológicamente, porque vienen determinadas por los paradigmas filosóficos del autor y no por la tecnología disponible. Aquí radica el carácter humanista de Fluxus, en el rechazo a la diferencia arte-vida, y en la necesidad de transmitir un mensaje inequívoco (moniformismo para Maciunas), a cuyo servicio se ponen las herramientas necesarias.

También resulta significativo, desde la perspectiva del net.art (que analizaremos posteriormente), la generación del movimiento Fluxus. En realidad, se considera 1962 el año fundacional porque George Maciunas organizó en Wiesbaden, Alemania, un festival llamado "Fluxus Festival" (Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik, en el Hörsaal des Städtischen Museum). Maciunas, arquitecto y diseñador lituano afincado en Estados Unidos, había intentado presentar el trabajo artístico que distintos creadores de Japón, Europa y Estados Unidos estaban desarrollando en paralelo y con ideas similares a través de una galería y una revista que se llamaría Fluxus. La galería quebró y la revista nunca llegó a publicarse. Al organizar el festival en Alemania, Maciunas pretendía

¹⁰ Robert Fillou proporcionará a través de sus teorías dos ideas clave que se incorporan de inmediato a la filosofía del grupo. La primera: "mientras lo haces, se trata de arte; cuando lo acabas, es no-arte; cuando lo expones, es anti-arte"; y la segunda, que se fundamenta en su Principio de Equivalencia: "BIEN HECHO= MAL HECHO= NO HECHO". Citado Por Laura Baigorri en *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Ed: Brumaria, Madrid, pág. 11

recaudar fondos para la publicación. A los participantes en el festival (Dick Higgins, Alison Knowles, Arthur Copec, George Maciunas, Nam June PAik, Benjamín Patterson, Kart Eric Welin, Emmett Williams y Wolf Vostell), la prensa alemana empezó a llamarlos "die Fluxus Leute", "la gente Fluxus", y así se llegó a la denominación "grupo Fluxus". Si bien el festival de Wiesbaden dio nombre al grupo, muchos de los artistas y compositores se conocían y habían trabajado juntos mucho antes de 1962 (George Brecht, Jackson Mac Low, La monte Young): por ejemplo, el New York Audio Visual Group estaba funcionando desde 1956, y en Alemania un grupo de artistas y compositores habían estado trabajando de forma conjunta durante, más o menos, el mismo período. El festival de Maciunas posibilitó que dispusieran de un foro, "un lugar de encuentro, sin condiciones ideológicas o artísticas y sin un programa artístico definido".¹¹

¹¹ Resulta especialmente significativo los términos que emplea Ken Friedman para referirse a los orígenes del grupo, en cuanto a "foro" de encuentro y la "comunidad Fluxus" a la que se unirían creadores alemanes como Joseph Beuys. Los conceptos de foro y comunidad son recogidos y aumentados en el ámbito del net.art.

Ken Friedman, Cuarenta años de Fluxus, en *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. (VVAA) Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002)

A partir del Fluxus Festival, otros artistas que elaboraban propuestas asimilables a las de los nueve autores que se presentaban empezaron a participar en Fluxus: Joseph Beuys, Giuseppe Chiari, Henning Christiansen, Philip Corner, Yoko Ono, Takako Saito, Robert Watts, o La Monte Young, por citar algunos. Para Ken Friedman "Fluxus ha sido capaz de crecer porque ha permitido que hubiera espacio para el diálogo y la transformación. Ha sido capaz de nacer y renacer varias veces en formas diferentes. La comprensión fluida de su propia historia y significado, la insistencia central en el intercambio y en la creatividad social, en lugar de en los objetos y artefactos, han permitido que Fluxus se mantuviera vivo en las diferentes ocasiones en las que se había certificado su muerte"¹². De alguna manera, esa insistencia central en el intercambio y en la creatividad social trasciende y permanece a lo largo de los años en movimientos y autores hasta llegar al arte de Red.

¹² Ken Friedman, ídem, pág.: 59

En un intento de descripción, que no de prescripción, Ken Friedman¹³ establece 12 parámetros o ideas centrales en Fluxus:

Globalismo

Unidad del arte y de la vida

Inter-media

¹³ Ken Friedman, ídem.

Experimentalismo
 Azar
 Carácter lúdico
 Sencillez
 Capacidad de implicación
 Ejemplificación
 Especificidad
 Presencia del tiempo
 Musicalidad

La mezcla de conceptos políticos con aspectos formales (metodológicos, instrumentales) es sólo aparente. El análisis que Friedman realiza del trabajo Fluxus explica actitudes y formas desde un posicionamiento social. Así, algo tan aparentemente estilístico como los aspectos de musicalidad, especificidad y presencia del tiempo, se consideran por cuanto apoyan concepciones de base respecto al mensaje que se transmite. De alguna manera, se trata de adecuar la forma de actuación al mensaje que se transmite. Y así, la especificidad se refiere a la dotación de significado totalmente consciente, sin ambigüedades, sin la acumulación de significados que se da en muchas obras de arte para conseguir significados nuevos; y la presencia del tiempo, ese carácter efímero o extendido en el tiempo de muchas composiciones, tiene que ver con la importancia de la temporalidad en la condición de la existencia humana. La musicalidad, tan presente en los trabajos Fluxus, también se expresa en el diseño de las obras como partituras y así, los elementos clave son el pensamiento y la intención del creador, al margen de quien realice la acción. Está relacionado, además, con el método científico y la experimentalidad (otras ideas básicas), de manera que igual que un experimento científico ha de poder ser reproducido por otro científico para que sea válido, las obras, esas partituras, deben ser útiles para que cualquiera pueda interpretar la "música" que proponen. Este posicionamiento es el que se encuentra en el radicalismo social de Maciunas, para quien el artista desempeña un papel secundario respecto a la obra artística.

Decíamos, pues, que un aspecto metodológico fundamental en la

creación Fluxus se basa en el experimentalismo. A este respecto, "Fluxus aplicó el método científico al arte. El experimentalismo, la orientación investigadora y la iconoclasia fueron sus señas de identidad", dice Friedman¹⁴. Este método científico se da en la investigación, en intentar cosas nuevas, y también en el trabajo conjunto entre distintos artistas, igual que en el ámbito de la ciencia colaboran teóricos, experimentadores e investigadores. Muchas obras Fluxus son el resultado de colaboraciones, del diálogo activo entre numerosos artistas; y esta intencionalidad provoca también el uso del azar (aleatorio y evolutivo) en la realización y experimentación, y el carácter lúdico de muchas de las obras. Las bromas, juegos, puzzles y gags que se realizan sirven para romper con los rígidos criterios de concepto, forma y estilo que encorsetaban las realizaciones artísticas del momento, y para poner en marcha juegos de ideas, libre asociación y cambio de paradigmas desde la experimentación que promulgan. También se establece un parámetro de sencillez, entendida como elegancia y forma de austeridad distinta del minimalismo estilístico. Una elegancia semejante al de la ciencia, que establece que entre varias explicaciones para un mismo fenómeno, prevalece la que resulte más sencilla. Algo que de alguna forma se expresa en la ejemplificación, ese principio que Dick Higgins subrayó en un ensayo titulado *Exemplarist Manifesto*, o cómo la obra ilustra la teoría y el significado de su construcción.

Todos estos conceptos derivan de la identificación arte-vida, y de la idea de globalismo. Fluxus concibe el mundo como una globalidad, el artista es un ser social que debe luchar por mejorar las condiciones sociales, y el mejor sistema social es aquel más democrático. Así, no hay fronteras entre la actividad artística y el activismo, "la visión que Fluxus tiene del globalismo integra un enfoque democrático de la cultura y de la vida", dice Friedman, y en este sentido muchos artistas Fluxus consideran su obra como una contribución a este mundo: los proyectos de Joseph Beuys para una democracia directa, los experimentos de Nam June Paik con la televisión (y en especial su manifiesto *Utopian Laser Television*, 1962), la *Something Else Press* de Dick Higgins, o las series múltiples de George Maciunas. Pero el globalismo también tiene que ver

¹⁴ Ken Friedman, ídem.

con el absoluto desinterés de los artistas Fluxus por el origen o la procedencia de los artistas, una suerte de internacionalismo que fomenta el diálogo entre mentes humanas que sintonizan con objetivos sociales. Un enfoque democrático de la cultura y la vida.

Por último, el concepto de inter-media surge también de la afirmación de que no puede haber fronteras entre el arte y la vida. Dick Higgins, en un ensayo de 1966, *Statement on Intermedia*, introduce este concepto, en tanto no hay separación arte-vida, no puede haberla entre diferentes formas de arte. Y el artista contemporáneo ha de responder a los cambios dramáticos de la vida cotidiana no sólo con el contenido de su obra sino también con el medio que elige.

Derivado de todo ello, el movimiento ofrece una posición anti-elitista que aboga por la formación para todos los miembros de una sociedad, al margen de su pertenencia a la élite económica. Una parte importante de esta democratización se basa en la formación de los ciudadanos y proporcionar acceso a la información. Paik proponía en 1962 un nuevo medio de comunicación televisiva basado en cientos de canales, de manera que cada uno de ellos acotara la programación a un tipo de audiencia, sin importar cuán numerosa fuera, de manera que cada miembro de cada audiencia fuera libre de elegir su propia programación a partir de un menú de posibilidades infinitas. En este sentido, Internet recoge el testigo de la promesa de accesibilidad a la información.

Si algo resulta evidente de las manifestaciones Fluxus, mucho más que los principios que subyacen en ellas, es la formalización mediante acción, happening o performance. Lo que las caracteriza, la esencia de su naturaleza –su ontología–, es performativa¹⁵; esto es, que su mera enunciación, la actualización (de facto) hace algo. Y son estas actuaciones, denominadas también eventos, las que otorgan el carácter social a la obra: ponen en contacto al intérprete con el público y permiten que la experiencia que figura marcada en la partitura motive la reflexión del espectador. Las partituras, guiones para la actualización del evento, son parte fundamental del contenido pues recogen la idea a

¹⁵ El término performatividad, como adjetivo del performance, se atribuye al filósofo J.L. Austin. En su libro *How to do things with words* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1975), "se refiere a un tipo de expresiones que no son descriptivas y que no tienen valor verdadero, pero que su mera enunciación ya hace algo (me apuesto,... prometo...). Del mismo modo, el "significado" de muchos eventos Fluxus reside precisamente en el hecho de su actuación (performance), y por lo tanto el uso de este término con relación a Fluxus se aproxima al sentido austiniano". Citado por Kristine Stiles en *Fluxfilms en tres salidas nulas. Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. VVAA) Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002, pág.: 204

transmitir, y despojan de protagonismo al posible artista. De hecho, el performance esta constituido por la vivencia de la idea que se expresa, y esto se da a dos niveles: por un lado, el intérprete, cualquiera que este sea, entra en contacto con una experiencia en la que su cuerpo no es el menor de los protagonistas; por otra, el público espectador participa de esa vivencia (eliminando el carácter referencial o ilusionista, el performance de fluxus ha de ser concreto, funcional) y así, el momento vivido del que ha formado parte le lleva a la reflexión. También la producción objetiva en forma de Fluxyearbox y Fluxkit contienen las instrucciones de uso de los objetos de su interior, de manera que la obra se completa cuando el propietario de la caja actúa y realiza la partitura.

Para Kristine Stiles, la participación presencial del espectador en el evento es fundamental y lo explica desde el concepto de co-presencia: "Una de las dimensiones del arte del performance que lo distingue de cualquier otra práctica de arte visual es la cuestión de la "copresencia" –la relación de sujeto a sujeto en el intercambio de información. Creo que el aspecto inter-subjetivo del arte del performance, es una de las cualidades críticas que establecen la condición fundamentalmente política y filosófica de este medio. En "Phenomenology of Perception", Maurice Merleau-Ponty puso énfasis en inter-subjetividad, opuestamente a la "subjetividad" de Sastre, como un modo de situar su interrogante filosófico en un discurso social sobre la cuestión de la copresencia"¹⁶.

¹⁶ Kristine Stiles, ídem, pág.: 204

Queda así expuesto que la importancia/necesidad del sujeto espectador en la realización de la obra Fluxus se da porque el objetivo último de la obra es provocar la reflexión. Anticipa o engendra la preponderancia de la reflexión crítica en la producción artística, lejos ya de los requerimientos de belleza, en un afán por situar el arte en el ámbito de lo social. En este sentido, ya en 1962 Maciunas había escrito sobre el tema de los valores sociales en cartas a Schmit y Vostell. Después, hacia enero de 1964 llega a definir las metas de Fluxus como abiertamente sociales, que no estéticas, y remarca la necesidad de cumplir una "función pedagógica" y colaborar en "la eliminación paso a paso de las Bellas Artes...para reorientar el uso de los materiales y de la habilidad humana

en beneficio de propósitos socialmente constructivos... (Fluxus) está en contra del arte como medio para estimular el ego del artista...y tiende hacia el espíritu de lo colectivo, el anonimato y el ANTI-INDIVIDUALISMO"¹⁷. Más aún, ambiciona crear una especie de frente de izquierdas de las artes según el modelo del grupo LEF de la Unión Soviética posterior a la Revolución.

Este afán de aproximar la obra al público propicia que las producciones objetuales también se distribuyan a bajo coste, valiéndose de todo elemento y circunstancia asequible. No hay que olvidar que la producción en serie para comercializar las obras la realiza Maciunas a partir de una idea que aporta el artista. Una forma de "Do-it-yourself" ("hágalo usted mismo") que socava la preciosidad del arte. El artista desmitificado, la anulación del status elitista del ARTE con mayúsculas, son parte del quehacer Fluxus, un asunto que tratan desde el azar, la broma, el absurdo y la provocación: destrozarse un piano (símbolo de la academia musical por excelencia), como hiciera Beuys en 1964 en Aquisgrán, o silenciarlo clavando cada tecla en la Piano Piece N° 13 For Nam June Paik que compuso e interpretó Maciunas en el mismo año. Eso sin mencionar Fluxus Fluxorum-Fluxus de Paik, cuya partitura enuncia: "Los intérpretes se reúnen alrededor de una tina o un cubo que hay en el escenario. Todos mean dentro. Mientras orina, cada participante canta su himno nacional. Cuando acaban de mear, paran de cantar. El último que para de cantar es el ganador"¹⁸. Una ácida crítica del "gran" arte y los nacionalismos.

Esta desmitificación del arte y del artista, queda recogido en un manifiesto de Maciunas que enfrenta la idea del arte tradicional con su propuesta por el arte/juego, Así, respecto al papel del artista y la categoría del arte denuncia:

"Para justificar su estatuto profesional parasitario y elitista en la sociedad, el artista debe demostrar que es indispensable y exclusivo, que el auditorio depende de él, que sólo el artista puede hacer arte.

Consecuentemente, el arte debe parecer complejo, pretencioso, profundo, serio, intelectual, inspirado, hábil, teatral, significativo. Debe parecer que tiene un valor mercantil con el fin de ser, para el artista, una

¹⁷ Carta de Maciunas a Tomas Schmit, 8 de noviembre de 1963, Archiv Sohm, Staatgalerie Stuttgart; y carta inédita a George Brecht, alrededor de mediados de enero de 1963 Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection, Detroit. Citadas por Kristine Stiles, ídem, pág.: 155

¹⁸ Citado en Laura Baigorri en *Vídeo: primera etapa...*

fuelle de ingresos. Para acrecentar su valor (ingresos del artista y pro-
vecho para sus patrones), el arte debe parecer una cosa rara, cuantitati-
vamente limitada, y por lo tanto accesible sólo a la élite y a las institu-
ciones de una sociedad".

Y en defensa del arte/juego de Fluxus, alega:

"Para establecer su estatuto no profesional en la sociedad, el
artista debe demostrar que no es indispensable ni exclusivo, que el
auditorio puede bastarse a sí mismo, que todo puede ser arte, que cual-
quiera puede hacer arte.

Consecuentemente, el arte/juego debe ser simple, divertido, sin
pretensiones, interesándose en las cosas insignificantes, no pedir ni
habilidad particular ni repeticiones innumerables y no tener ningún valor
mercantil o institucional. El valor del arte/juego será reducido porque
será cuantitativamente ilimitado, producido en masa, accesible a todos y
eventualmente producido por todos"¹⁹.

¹⁹ Citado por Laura Baigorri,
ídem, pág 11

Por lo demás, en cuanto al papel político y social de sus activida-
des, en abril de 1963 Maciunas había distribuido el Fluxus Newspolicy
Newslwttter N°6 en el que proponía la organización de "acciones de prop-
aganda", performances desestabilizadores a realizar ente mayo y
noviembre en Nueva York. Entre sus propuestas están bloquear los sis-
temas de transporte con "vehículos averiados", atacar los sistemas de
comunicación e interrumpir eventos culturales, sean conciertos, exposi-
ciones o teatros. Es decir, proponía que las acciones Fluxus fueran explí-
citamente políticas, formas de protesta y oposición. Esta propuesta,
junto a las de Henry Flint en la misma línea (si bien Flint se desvinculó
del movimiento Fluxus rápidamente) fueron las que causaron mayores
desencuentros entre la "gente Fluxus". Mac Low, Brecht y Higgins se opu-
sieron argumentando responsabilidad social. En realidad, este enfrenta-
miento colaboró a marcar la orientación ideológica y política de las per-
formances de Fluxus, que rara vez se acercarían a la acción directa.

No sólo Maciunas, también otros artistas exponen ideas similares,
ideas que Joseph Beuys realiza en forma acciones pedagógicas y políticas

en tiempo real, y que "corresponden a su afán de encaminar la práctica del arte hacia el mismo "espíritu de lo colectivo" con el que Maciunas identificaba lo que podría ser el camino responsable del arte"²⁰. A pesar de esta intención, Fluxus no llega a situarse en la vanguardia política de los años 60 aunque el carácter anarco-cultural de sus conciertos es similar al que más tarde aparecería en las protestas culturales en la esfera pública. Sí lo hizo Joseph Beuys, como veremos a continuación.

²⁰ Kristine Stiles, Entre el agua y la piedra en VVAA: Fluxus y flux-films 1962-2002. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002, pág.: 155

Arte como única fuerza revolucionaria [1.1.3]

"Art is a genuinely human medium for revolutionary change in the sense of completing the transformation from a sick world to a healthy one."²¹
Joseph Beuys

"Conversar es también una forma de arte"²²
Joseph Beuys

Uno de los máximos exponentes de esta conjunción entre que-hacer artístico y actividad política es Joseph Beuys. Para él, que acuñó el concepto de "arte ampliado", la creatividad y la práctica artística son las únicas fuerzas revolucionarias, pues del arte se deduce el principio de libertad. Unas fuerzas revolucionarias al servicio de la exigencia de la libertad y el derecho a la autodeterminación del ser humano, ambiciones que el artista persigue a través del esfuerzo personal, haciendo de cada hombre, de cada ciudadano, un artista que labra su camino. Sin hacer distinciones entre su labor pedagógica, artística, personal o política, Beuys fundó el Partido de Estudiantes Alemán, la Organización para la Democracia Directa a través del Plebiscito y la Universidad Libre Internacional (1972). Todo ello como fórmulas de participación ciudadana en las políticas que les afectan.

²¹ "El arte es un medio genuinamente humano para el cambio revolucionario, en el sentido de que completa la transformación de un mundo enfermo en uno sano". Joseph Beuys, citado en Quartetto, catálogo de exposición. Arnoldo Mondadori Editore, 1984, Milán, p. 106)

²² Joseph Beuys, en conversación con Clara Bodenmann-Ritter, recogida en Clara Bodenmann-Ritter: Joseph Beuys. Cada hombre, un artista Conversaciones en documenta 5, 1972. Ed. Visor distribuciones, La balsa de la Medusa 72. Madrid 1995. (2ª. Ed, 1998)

Este artista polifacético nacido en 1921 en Krefeld, Alemania, estuvo vinculado a Fluxus en sus inicios, y así participó en el primer

Fluxus Festival de 1962, en el que junto a muchos otros artistas, expone una visión personal y transfigurada de entender la práctica artística. Si bien comparte con quienes luego sería el colectivo Fluxus algunos de sus principios tanto performáticos como ideológicos, ni sus acciones ni sus simbología y misticismo participan del humor y la provocación de Fluxus. Esta postura acaba distanciándolo irremisiblemente del movimiento encabezado por Maciunas. Y es que para Beuys, la práctica artística es una forma de lucha por la libertad del individuo porque favorece la crítica y la reflexión; y en tanto que vida y arte son una misma cosa, su trabajo se vincula a una actividad política directa y a un misticismo que no encaja del todo en el espíritu Fluxus. Más allá de los presupuestos inquisitivos y provocadores de la performance en Fluxus, Beuys otorga un valor factual a su trabajo que supera el simbolismo espectacular.

Otro de los aspectos que lo separan del grupo tiene que ver con que el personaje de Joseph Beuys que recoge mucho más protagonismo e individualidad de lo que se concebía desde Fluxus. Mientras el colectivo fomenta la idea de comunidad y prescinde tranquilamente de datar y atribuir la autoría de las obras, Beuys se convierte en un artista reconocido; y mientras desde Fluxus se enfrentan al sistema del arte y a la sublimación de la figura del artista, Beuys participa en festivales internacionales, es catedrático de la Academia de Bellas Artes de Düsseldorf y funda un partido político. Donde sí se aprecian influencias y coincidencias es en la concepción de la actividad artística orientada a las mejoras sociales, a la lucha por la consecución de la democracia y la autodeterminación, y en la utilización de todo material o medio para la provocación de una reflexión crítica. En todo caso, la denominación de "colectivo Fluxus" no la realizan los artistas implicados sino la coincidencia y colaboración en su trabajo, y Beuys opta decidida y manifiestamente por el activismo político, desde la fundación de un partido hasta la presentación de su candidatura en unas elecciones.

En cuanto al concepto de arte expandido, del ensanchamiento del arte que propicia mayor libertad al individuo, Beuys lo explica a la inversa. Dice llega al arte porque encuentra que es una experiencia más

amplia, un marco de trabajo que supera los límites de la ciencia y así le permite mayor conocimiento, siendo éste uno de los accesos a la libertad del individuo. El trabajo de Beuys incluye la performance, el happening, y la utilización de materiales vivos (el fieltro, la cera o la grasa) que continúan una lenta o rápida descomposición una vez presentados. La conjunción de acciones y objetos, la yuxtaposición de significados anidados, elaboran el mensaje a transmitir. Y además, parte del parapeto artístico permite realizar acciones que de otra manera resultarían ridículas. Al calificar al artista como loco, como artífice de "el último teatro del absurdo"²³, se trivializa la labor política que realiza, pero no significa que desaparezca del espectro social. En último término, Beuys afirma taxativo: "Sí, el arte como única fuerza revolucionaria"²⁴.

Para este artista, la libertad pasa por la información, la educación pasa por la información, y esta información/formación ha de ser independiente, ajena a los centros de poder. Aboga por la creación de foros de discusión (algo que el acceso a las tecnologías de información y comunicación ha facilitado sobremanera en nuestros días), por la autodeterminación personal desde el conocimiento y la toma de decisiones públicas en plebiscito, considerando todas estas acciones, toda su posición vital, una acción artística. En los diálogos llevados a cabo durante la Documenta V en 1972, un participante le pregunta: "Entonces, esto que hace usted ¿es una acción política directa?" A lo que responde: "No. Para mí es una acción artística. Porque ese concepto artístico está pensado para hacer que la autodeterminación que exige la democracia se vea ya como posibilidad. Queremos partir cada vez más de la autodeterminación, de la libertad humana como punto de partida creativo, o sea artístico." Y más adelante apostilla: "...Crear conciencia histórica. Considero eso más importante que cualquier otra cosa para el artista"²⁵.

En este sentido resulta clarificadora la definición que otorga de su realización artística/vital, una escultura social que se desarrolla en el tiempo y que da forma al mundo en el que vive, y al por qué de la temporalidad de sus obras:

"My objects are to be seen as stimulants for the transformation

²³ Clara Bodemann-Ritsee: *Joseph Beuys. Cada hombre, un artista Conversaciones en documenta 5, 1972*. Ed. Visor distribuciones, La balsa de la Medusa 72. Madrid 1995. (2º. Ed, 1998). Pág.110

²⁴ Clara Bodemann-Ritsee: *idem*, pág.116

²⁵ Clara Bodemann-Ritsee: *idem*, pág.87

²⁶"Mis objetos han de ser vistos como estimulantes para transformar la idea de escultura o de arte en general. Deberían provocar la reflexión en torno a lo que puede ser la escultura y cómo el concepto de escultura se puede extender a los materiales invisibles que usamos todos:

Pensar las formas:
Cómo podemos moldear nuestros pensamientos o
Formas habladas:

Cómo formalizamos nuestros pensamientos en palabras o
ESCULTURA SOCIAL:

Cómo moldeamos y formalizamos el mundo en el que vivimos:
la escultura como un proceso evolutivo; cada hombre un artista.

Esta es la razón por la que mi escultura no es fija ni acabada. El proceso continúa en muchas de ellas: reacciones químicas, fermentaciones, cambios cromáticos, descomposición, evaporación.
Todo está en estado de cambio."

Citado en Gloria Moure, (editor): *Behind the facts. Interfunktionen 1968-1975*. Ediciones Polígrafa, Barcelona 2004, pág: 166

²⁷ Véase Franz-Joachim Verspohl: Vanguardia y conciencia social: el ejemplo Joseph Beuys en *Joseph Beuys. Fer profit a les ànimes*. (VVAA) Catálogo de exposición comisariada por Klaus Fabicius y Magdalena Aguiló. Caixa de Balears, 1992.

of the idea of sculpture or of art in general. They should provoke thoughts about what sculpture can be and how the concept of sculpting can be extended to the invisible materials used by everyone:

Thinking Forms:

How we mould our thoughts or

Spoken forms:

How we shape our thoughts into words or

SOCIAL SCULPTURE:

How we mould and shape the world in which we live: Sculpture as an evolutionary process; everyone as an artist.

That is why the nature of my sculpture is not fixed and finished. Processes continue in most of them: chemical reactions, fermentations, colour changes, decay, drying up. Everything is in state of change."²⁶

Joseph Beuys asume un concepto funcionalista del arte, en tanto clave para un desarrollo total del futuro. Y en ese papel todo hombre tiene cabida y lugar para la creación, algo que Franz-Joachim Verspohl²⁷ denomina "antropología sintética" de la labor beuysiana, una concepción que hemos visto alimentada también desde Fluxus. Por lo demás, Beuys trasciende la concepción vanguardista que concibe la práctica artística como modelo analítico a seguir. En su lugar, propone la experiencia vivida y la intervención participativa del artista en el mundo, de tal manera además, que el espectador pueda participar en la obra. El mejor ejemplo de esta realización activa de cambio social con participación ciudadana es el proyecto Plantación en lugar de Administración. 7000 Robles. Iniciado en la Documenta de Kassel de 1982, terminó con la Documenta de 1987. En ese plazo de tiempo, Beuys consiguió que asociaciones de vecinos, colectivos y particulares se organizaran para plantar 7000 robles en la ciudad de Kassel. Aunque el artista no pudo presenciar la terminación de la escultura (muere el 23 de enero de 1986), consiguió que se cumpliera el anhelo de la acción inicial: sustituir 7000 piedras de basalto sobre las que había plantado el primer árbol, por otros tantos robles, gracias a los ciudadanos y a la labor del ayuntamiento al servicio de los ciudadanos.

En definitiva, Joseph Beuys representa una de las más claras entregas al compromiso social desde el arte, siendo este compromiso activamente político. Una inspiración de algunos conceptos que veremos en el activismo, al convertir el arte en vehículo para la participación social. Al poner su trabajo al servicio de una necesidad de cambio político, y no sólo de propaganda o apoyo, convirtiéndolo en motor para la reflexión y la educación, Beuys instauro el papel social del arte y su necesidad. Plantación en lugar de Administración. 7000 Robles es un antecedente directo de las acciones on line inspiradas en la desobediencia civil electrónica que veremos más adelante, una opción de participación política extraparlamentaria desde el arte.

Arte, política y tecnología [1.2]

Democratización del arte:

Reproducción técnica y copia ilimitada [1.2.1]

Una de las principales valoraciones de la técnica en tanto útil artístico con derivaciones sociales se debe a Walter Benjamín. En un ensayo titulado “Pequeña historia de la fotografía”, el autor recoge la popularización de la práctica fotográfica y describe un retrato cambiante de la sociedad de la segunda mitad del siglo XIX, en lo que respecta al comportamiento de las clases sociales y también en la convulsión que provocó en los artistas. Entre los pintores la polémica a dos bandas tuvo partidarios del uso del nuevo medio como herramienta previa al cuadro, y detractores a ultranza que negaban la validez artística de una imagen trazada por la luz y no por la mano del hombre. Es decir, el descubrimiento de la fotografía, un recurso técnico vinculado a las ciencias físicas y químicas, consiguió fracturar la concepción del arte mantenida en ese momento y desató los vientos de una nueva situación social al igualar, al menos simbólicamente, a todas las clases sociales. El retrato dejaba de ser un privilegio de la alta burguesía y se convertía en un objeto accesible para todos los ciudadanos; el Arte, en forma de fotografía,

podía llegar a todos los públicos gracias a las reproducciones.

Años más tarde, en 1936, Benjamín escribe “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, donde parte de las posibilidades de reproductibilidad de la fotografía para articular un discurso en torno a lo político en el arte. En un momento histórico y personal que veía en el fascismo y en el desarrollo del capitalismo cierta deshumanización, y tal vez en el marxismo el cumplimiento de los ideales de solidaridad, igualdad y democratización escribe: “La transformación de la superestructura, que ocurre mucho más lentamente que la de la infraestructura, ha necesitado más de medio siglo para hacer vigente en todos los ámbitos de la cultura el cambio en las condiciones de producción. (...) Los conceptos que seguidamente introducimos por vez primera en la teoría del arte se distinguen de los usuales en que resultan por completo inútiles para los fines del fascismo. Por el contrario, son utilizables para la formación de las exigencias revolucionarias en la política artística”²⁸. Así, la tecnología y la posibilidad que otorga de copia ilimitada, eliminaría muchos de los atributos que habían fundamentado históricamente el valor de la obra de arte, y con ellos, el carácter elitista restringido a las clases más favorecidas. Benjamin vislumbraba un gran porvenir para el triunfo marxista en el campo de las artes. Gracias a las posibilidades de copia y difusión extensiva, el arte perdería sus atributos burgueses de autenticidad, valores ritual-cultural, comercial y de cambio..., su AURA, en definitiva. Si los medios mecánicos de reproducción eran capaces de realizar copias ilimitadas e idénticas al original, se perdería la unicidad del objeto y la historia contenida en él, se habría producido un cambio estético y se encontraba definida la función social del arte²⁹.

Más allá de la respuesta que el devenir histórico otorgó al análisis de Benjamín, la popularización de Internet y el activismo político han dotado de un nuevo escenario a manifestaciones artísticas que centran su interés en contextos sociales y políticos. La influencia que el desarrollo tecnológico ejerce sobre la realización artística no se limita a la adopción de un medio de producción que ofrece más posibilidades constructivas. Cada herramienta, cada medio de expresión, contiene un lengua-

²⁸ Walter Benjamin: La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos interrumpidos I* Ed. Taurus. Madrid 1973. Prólogo y traducción: Jesús Aguirre. Pág. 18

²⁹ Algunos años antes, el 23 de Marzo de 1931, La Sociéte Anonyme de Marcel Duchamp organizó una velada en la New School for Social Research de Nueva York con el título de “The Art of the Future”, en la que intervinieron Catherine Drier, Archipenko, Thomas Wilfred y el propio Duchamp. El objetivo principal era, entonces, presentar los grandes cambios que una “extraordinaria y desconocida fuerza, la electricidad” - según se leía en el cartel de presentación- estaba introduciendo en la concepción y las formas del arte.

je asociado y unas connotaciones sociales concretas. Al establecer un ideario político vinculado a las posibilidades artísticas de la fotografía o el cine, hacíamos mención la copia ilimitada y la eliminación de la unicidad, atributos asociados al capital pues en ellos residía su valor de cambio. También nos referíamos a la democratización del uso y disfrute de la obra de arte gracias a las mejoras en la difusión. La reproductibilidad no sólo disminuiría el valor comercial, sino que permitiría el conocimiento extenso al embarcarse en un medio de comunicación amplio y expansivo.

En cierto sentido, Benjamin propone que la producción artística sea fotográfica o cinematográfica porque de esta manera llega a más público, y porque la elección del medio implica posicionarse políticamente, muestra una voluntad de ser social y accesible, y el artista comprometido con una realidad social y un ideario político debe hacer uso y asunción de esos mecanismos. Una de sus máximas radica en la libertad y el derecho de información. Años antes, en 1932, Bertolt Brecht enunciaba un planteamiento similar respecto a otro ingenio de la técnica, la radio, y veía en ella una posibilidad de libertad política en forma de libertad de expresión. Brecht proponía "cambiar este aparato (la radio) de la distribución a la comunicación"³⁰, avanzando ya uno de las necesidades que el arte comprometido con su realidad social conlleva, y que ha resultado problemática o frustrada desde entonces, a saber, cierta retroalimentación, interacción o feed back. Esa suerte de democratización total del proceso comunicativo durante el cual el emisor pasara a ser receptor y el receptor emisor, ampliando puntos de vista y disminuyendo el componente de pasividad.

Cine y vídeo en Fluxus

La relación de Fluxus con el cine y el vídeo se basa en varios aspectos similares a los que constituyen el motor de arranque del net.art. Haremos especial hincapié en aquellas características que relacionan la elección del medio (cine, vídeo, televisión o Internet) con la labor crítica (social, política, cultural, autorreflexiva). Y también en la

³⁰ Citado por Juan Martín Prada: *El net.art, o la definición social de los nuevos medios*, en http://www.Aleph-arts.org/pens/definicion_social/html

concepción liminar del arte para Fluxus, y en el concepto de inter-media; una apuesta estética en la frontera entre las vanguardias y un naciente postmodernismo, fronterizo entre los espacios hasta entonces vacíos de las distintas disciplinas artísticas y entre las posibilidades de cada herramienta o medio.

Dos son los aspectos fundamentales a tener en cuenta: la reproductibilidad infinita de la obra y el cuestionamiento del medio televisivo y espectacular. En el compromiso del artista Fluxus con la sociedad que le ha tocado vivir y en su vocación democratizadora del arte, el cine y el vídeo cumplen un papel irremplazable. La posibilidad de lo múltiple³¹, en ambos casos, y de la participación del espectador –ya no sujeto pasivo en el vídeo–, permiten incorporar un componente artístico y otro social a la realización desde el arte. El carácter subversivo de convertir en experiencia artística los gestos cotidianos frente a la cosificación del objeto-arte, encuentra en el medio tecnológico un argumento de peso. Además, las creaciones cinemáticas Fluxus proponen la participación del público como intérprete y como realizador de la obra cuando ésta es visionada, y no antes, en ese limbo que es la existencia de la cinta como objeto pero inexistente en su no factualización representativa. Veamos un ejemplo, la "partitura" Tree Movie de Jackson MacLow:

"Escoja un árbol*. Instale y enfoque una cámara de cine de manera que el árbol* llene casi todo el cuadro. Encienda la cámara y déjela correr sin moverla durante las horas que quiera. Si la película se va a acabar, sustituya una nueva cámara cargada. Las dos cámaras se pueden intercambiar así todas las veces que se quiera. Un equipo de grabación de sonido puede ser activado simultáneamente con las cámaras, Empezando en cualquier punto del rollo, una extensión cualquiera del filme ser proyectada en sala.

*la palabra árbol se puede sustituir por montaña, mar, flor, lago etc."³²

³¹ "En el caso de las películas, le reproducción mecánica no es, como en la literatura y en la pintura, una condición externa para la distribución masiva. La reproducción mecánica es inherente a la técnica misma de la producción cinematográfica. Tal técnica no sólo permite, de forma directa, la distribución masiva, sino que prácticamente la causa" Walter Benjamín, The Work of Art in the Age of Reproduction, Illuminations (Nueva Cork: Shocken Books, 1973). Pág. 244. Citado por Bruce Jenkins en Fluxfilms en tres salidas nulas, Fluxus y fluxfilms... pág. 136

³² Citado por Bruce Jenkins ídem

Este proyecto surge del afán de desmaterializar el medio para sortear el abismo arte-vida, prescinde de la figura del artista ya que la obra es el proyecto en sí, quienquiera que lo realice, y funciona como

fórmula de lo múltiple, manifestación de la reproductibilidad. Además, nos permite recalcar un aspecto básico en la desmaterialización de la obra artística que se lleva a cabo en el concepto de partitura. Para Paik y los otros artistas Fluxus que utilizan el vídeo y el cine, esta opción tiene mucho que ver con la trasgresión, la desaparición del artista, con el alejamiento del público, y por supuesto, con la posibilidad de reproducción infinita de la obra una vez propuesta, ahogando las reglas de comercialización burguesas del arte y su valor de cambio. Peter Frank señala que Maciunas es consciente de las posibilidades del medio desde sus años universitarios, y recalca de manera especial el compromiso del lituano con el cine respecto a cualquier otra forma de transmisión de mensajes en el ámbito del arte crítico:

"... el compromiso profundo de Maciunas era con el cine...Ya en la universidad en los EEUU (estudió principalmente arquitectura), Maciunas se dejó tentar por el socialismo utópico, corriente que lo llevó a examinar la labor cultural de la Revolución Rusa. Le llamó la atención la preponderancia del cine en la cultura soviética pre-estalinista, como un medio tanto de propaganda como de experimentación. Algunos teóricos culturales soviéticos lo habían incluso identificado como la perfecta Gesamtkunstwerk (obra completa) proletaria"³³.

Es Maciunas, autoproclamado guía/conductor/divulgador/analista de Fluxus, quien más empeño pone en desarrollar los conceptos y gestos de los artistas en y como cine. A pesar de la aparente contradicción, vista la importancia de la experimentación del público con la obra, los artistas aprecian las posibilidades de la tecnología. Por un lado, permite la realización concreta como luz que actúa, por supuesto supone una experimentación entre-medios (inter-media), de otra parte puede prescindir del realizador/autor a través de las partituras, y en último caso facilita la difusión múltiple a bajo coste. Eso sin mencionar la capacidad de provocar una reflexión crítica sobre el papel de la televisión y el cine en la sociedad, y la forma en que el espectador se enfrenta a los mensajes audiovisuales.

Hay tres personajes especialmente significativos en esta labor. Dos

³³ Peter Frank: Un recorrido por el cine y vídeo Fluxus en Fluxus y fluxfilms 1962-2002.(VVAA) Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002 pág. 25

mujeres, algo digno de constatar, Yoko Ono y Shigeko Kubota, ofrecen obras de temática más personal en ocasiones, sobre la identidad femenina, el deseo y el erotismo, o la armonía social, pero desde la relevancia del medio videográfico o cinematográfico (las piezas Fly, o Rape son muestra de ello); y Nam June Paik, considerado el auténtico "padre" del videoarte y que con su película Zen For Film (clasificada por Maciunas como Fluxfilm N° 1) realiza un objeto cinematográfico que registra su propia historia, una experiencia que muestra la esencia del objeto cine, la luz, y que sin embargo recoge el espíritu Fluxus: es a la vez una broma para los espectadores, un ente autorreferencial y una muestra del paso del tiempo.

Los artistas Fluxus que más trabajan con el cine (Yoko Ono, Paul Sharits) y con el vídeo (Nam June Paik, Shigeko Kubota) en sus Fluxifilms realizan una labor de alusiones autorreflexivas sobre el medio, algo que se da en igual o mayor medida en el net.art. Baste mencionar una idea expuesta en 1970 por Paik para comprender otro de los valores políticos del video, o de cualquier herramienta tecnológica de multidifusión y susceptible de ser desvinculada del control de los mass media: "La televisión nos ha estado atacando siempre, ahora podemos contraatacarla nosotros"³⁴.

³⁴ Nam June Paik: Nam June Paik: Cathode Karma, en Expanded Cinema (1970). Citado por Laura Baigorri en : *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Ed: Brumaria, Madrid, pág.:27

³⁵ Jean Clay: Quelques aspects de l'art bourgeois: la non-intervention, Robho, n. 5-6, pp.30-39. Citado por Lura Baigorri en *Vídeo: primera etapa.....*

³⁶ Antoni Muntadas, Behind the image, en Doug Hall/ Sally Jo FIFER,(eds): *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. Apertura/Bay Area Video Coalition, New Jersey, 1990.

La tecnología como antídoto autorreferencial. Hacia la retroalimentación en el arte [1.2.2]

"Es revolucionario cualquier arte que se expande y prolifere fuera de sus fronteras tradicionales, cualquier arte que desencadene perturbaciones irreprimibles e incontrolables, cualquier arte que contribuya a la insurrección general de la inteligencia contra el orden establecido"³⁵
Jean Clay

"La tarea y responsabilidad de los artistas (y me refiero a tarea, tanto en un sentido inclusivo como exclusivo) es, mediante su trabajo, observar, reflexionar y hablar del tiempo en que vive"³⁶
Antoni Muntadas

La aparición del vídeo como herramienta asequible coincide con una época de agitación social y artística en contra del sistema de vida americano (the american way of life). Tras la Segunda Guerra Mundial, la recuperación de Europa coloca a los Estados Unidos en una situación privilegiada económica y políticamente. En su sociedad, la televisión ha conseguido convertirse en el centro cultural de la masa. El aturdimiento, por no decir atontamiento, en el que se sumerge la población gracias a este medio de "seducción de las masas" según define Antoni Muntadas, hace que en los años 60 los colectivos críticos con el sistema identifiquen el medio con su peligro. Siguiendo las teorías de McLuhan ("el medio es el mensaje") inician un trabajo que opera contra el medio televisivo, y que se vale del vídeo como herramienta para la comunicación independiente y ampliada.

Desde que se introdujera la televisión en los hogares de EEUU en los años 40 (se presentó en 1939 a través de la "New Cork World's Fair") el aumento de demanda por parte del público de aparatos y programación crecía intensamente. "Una vez hubo invadido poderosamente la vida cotidiana, la TV se consolidó como nuevo símbolo del poder político y tecnocrático, lugar privilegiado de la cultura kitsch y, sobre todo, en medio para el atontamiento de las masas"³⁷. Cuando grupos de activistas sociales detectan el abotargamiento de la sociedad estadounidense dirigen su atención hacia uno de los medios que más ha contribuido a cimentar esa situación. Si la televisión es una herramienta al servicio del sistema, también puede ser una herramienta de lucha contra ese mismo sistema. Y ello por dos razones: la primera, por la capacidad de difusión y la facilidad que a priori ostenta para llegar a los ciudadanos; la segunda, porque forma parte del problema y por lo tanto es tema de la crítica. De esta manera encontramos dos usos críticos del medio comunicacional: la utilización por parte de grupos activistas de la televisión y por extensión/adaptación del vídeo para transmitir mensajes alternativos (contra-información, algo que se llevará a cabo desde la cultura underground); y la adopción de las nuevas tecnologías (vídeo y TV) por parte de los artistas preocupados por cuestiones sociales y políticas.

³⁷ René Berger: Video arte: Búsquedas y experiencias. El contradesafío televisivo, *Cimal* n. 16, 1982. Citado por Lura Baigorri, *Vídeo: primera etapa...*

El movimiento underground (la Underground Art Society, por ejemplo, fue un grupo internacional representativo de ese movimiento) que surge durante esos años identifica los peligros y busca alternativas. La idílica sociedad estadounidense comienza a presentar fisuras (guerra del Vietnam, asesinato de John F. Kennedy, Panteras Negras...). Los movimientos contraculturales comienzan a denunciar los peligros de una sociedad asentada en la indolencia que traga sin digerir la información controlada por las grandes empresas de la comunicación (los mass media) al servicio de idearios partidistas. Ven en la televisión un medio idóneo para contrarrestar sus efectos más perniciosos (transmisión de valores e idearios políticos, manipulación de la opinión pública y omnipresencia de la publicidad) a través de sus principales ventajas (multidifusión, accesibilidad). Utilizados como arma de contra información, los mass media revelaron ser un arma efectiva contra el Sistema: desde la creación de canales alternativos de televisión, hasta la producción artística crítica que se vale del vídeo para reflexionar sobre la imagen televisiva y romper con la exclusividad de la obra de arte. En definitiva, detectado el potencial comunicativo de la televisión, la crítica se dirige hacia el medio como tal y se vale de sus capacidades.

De este modo podemos destacar el concepto GUERRILLA TV para ilustrar el uso activista de la televisión y el vídeo desde una vertiente comunicativa e informativa, y por otra parte el videoarte que reflexiona sobre el medio y el contexto. La cultura underground, que acoge arte y activismo, también adopta el humor y el juego de Fluxus y del Pop, herencia lúdica del dadaísmo. El empleo de la herramienta vídeo desde el arte se observa desde dos posiciones: una actitud positiva de creación (Paik) que utiliza el soporte de manera más lúdica, ácida y corrosiva en ocasiones, mientras busca un lenguaje propio y cuestiona sus aspectos negativos; y otra "actitud negativa" (Vostell) que renuncia a toda posibilidad mientras destruye aparatos

A principios de los 70 comenzaron a aparecer colectivos en lucha contra los valores políticos y los rituales socio-culturales transmitidos por la televisión. Michael Shamberg los bautiza con el nombre de

Guerrilla TV a partir del título de un libro y un manifiesto escrito por la Raindance Corporation y el propio Shamberg³⁸. Las connotaciones violentas o subversivas del término, que coincide con el nombre de uno de estos colectivos –Artist's Televisión, Guerrilla Televisión, Alternate Media Center, Open Channel, People's Video Theatre, Global Village, Raindance, TVTV, Ant Farm, Telethon, Optic Nerve, Video Free America (EEUU); Videoheads (Ámsterdam; Telwiswn (Alemania); TVX (Londres); Video–Nou (Barcelona)–, se entiende en tanto conciben la televisión como un instrumento destinado a revolucionar el mundo haciendo un uso social del mismo. Su táctica y estrategia consistía en elaborar producción televisiva propia.

La revista “Radical Software”, publicada entre 1970 y 1974 por el colectivo Raindance, proporciona direcciones, consejos técnicos sobre el vídeo e informaciones varias en de artículos y manifiestos, siguiendo el modelo de las publicaciones underground. En el verano de 1970 se podía leer: "La Televisión no es solamente una forma de transmitir la cultura tradicional, sino un elemento en la creación de una nueva cultura"³⁹. También, en la defensa del derecho a la información, crean un símbolo: una X encerrada en un círculo, una marca registrada, antítesis del copyright para significar "DO COPY" ("haz copias!"). Así, encontramos una actitud hermana del net.art, que recoge la voluntad de liberar la información y favorecer un cambio social a través del acceso a la tecnología y el arte. La voluntad de servicio y de democratización de la información queda reflejada en algunos slogan: "Make your own televisión", de los alemanes Telewissen, el "Your are the information" de Shamberg y Raindance, o en la idea de "People's Televisión" de los ingleses TVX. En cuanto a la crítica de los poderes mediáticos, las "Media Primers" de Raindance, según Marita Sturken, persiguen perjudicar la estructura de poder de los media, desde la realización y el montaje más allá de la difusión, al yuxtaponer imágenes creadas por el colectivo con extractos de emisiones de televisión, en un juego de confrontación y parodia.

La actitud de los artistas se inspira en las teorías de Marshall McLuhan, quien ve en los medios de comunicación una posibilidad

³⁸ Michael Shamberg and "Raindance Corporation", *Guerrilla Television*, Holt, Rinehart and Winston, New York, 1971.

³⁹ Texto referenciado por Dominique Belloir en el artículo "Video Art Explorations", *Cahiers du Cinéma*, Hors de série, Editions de l'Etoile, Paris 1981. Citado por Lura Baigorri en *Vídeo: primera etapa*. ...

social, y subraya como aspecto primordial de la comunicación el establecimiento de la comunicación misma, además de señalar el papel del arte en ese proceso de transformación: "A medida que la proliferación de nuestras tecnologías creaba toda una serie de nuevos medios, el hombre se da cuenta de que el Arte es el "contra-medio", o el antídoto, que nos proporcionan los mass-media para percibir el medio en sí mismo. El Arte como contra-medio o antídoto de los media se transforma más que nunca en un medio para formar la percepción y el gusto"⁴⁰.

⁴⁰ Marshall McLuhan, *Understanding the Media*, McGraw-Hill, New York, 1964

⁴¹ Véase Laura Baigorri, *Vídeo: primera etapa...*

Para Laura Baigorri⁴¹ se dieron cuatro formas de lucha contra la TV desde el vídeo: cuestionar los códigos, géneros y estilos de la programación; denunciar el rol pasivo del espectador; evidenciar el lugar preponderante del aparato-mueble en el hogar; y crear canales alternativos de televisión. Por un lado, destaca la función de la cinta de vídeo en contraposición a la emisión televisiva tanto en su forma como en su fondo. Artistas y activistas del vídeo utilizan los modos de grabación y presentación de las imágenes de manera que rompan con las características formales de la visión televisiva, empleando para ello imágenes propias y parodias de los programas con un lenguaje audiovisual que llega a "molestar" al espectador. La posibilidad de ralentizar, deformar, distorsionar la imagen y el sonido en un contenido "similar" al televisivo (se utilizan referentes de las emisiones televisivas) cuestiona los códigos de recepción, los géneros y los estilos.

De otra parte, se cuestiona el rol pasivo del espectador, y por extensión, el lugar que ocupa el televisor en tanto aparato transmisor, mueble y casi "miembro" de la familia. Los artistas utilizan el aparato receptor como objeto cargado de significado capaz de elaborar un mensaje propio. La videoescultura se vale del mueble televisor, de su materialidad y su obligada visión frontal para dotarlo de nueva carga semántica. Así, algunas piezas modifican la posición de los monitores de forma que, al dificultar o anular la posibilidad de ver lo que emite la pantalla, inducen al espectador a cuestionar su relación dependiente con la televisión. Piezas como *Tv-Set* (Va Wölf, 1974) y *Cool Kiss* (Dalibor, 1977) pretenden, para Baigorri, castigar o penalizar al espectador y lo que éste

representa, ya que les permite observar dos monitores enfrentados y escuchar lo que emiten sin tener acceso a la imagen. En definitiva, coloca al espectador ante su propia atracción y dependencia por conocer lo que transmite un aparato.

El papel del espectador y su actitud pasiva se cuestionan también desde las videoinstalaciones al situarlo como sujeto en un entorno distinto obligado a participar en la obra y sus espacios. En este sentido, destaca la labor de Antoni Muntadas, uno de los artistas que más ha elaborado una crítica contra la TV como medio de influencia en el comportamiento social. En muchas de sus obras (*The Last Ten Minutes I y II*, 1976–77; *Between The Lines*, 1979; *La Televisión*, 1980) cuestiona el tipo de información que emiten en televisión y otorga la batuta al espectador (o a él mismo) como partícipes del fenómeno emisión–recepción de la imagen.

Esta intervención del artista contra el medio televisivo desde el vídeo, y la asunción del vídeo como herramienta para la elaboración de mensajes significantes en lo social, presenta diferentes estrategias, desde la manipulación del mensaje hasta la intervención en el aparato transmisor. Baigorri utiliza a Nam June Paik y a Wolf Vostell como ejemplos de lo que Jean–Paul Fargier denomina "actitud positiva" (invención, desarrollo de nuevos mecanismos ajenos a la televisión), y "actitud negativa" de crítica televisiva en ocasiones feroz, dada la cantidad de performances e instalaciones que ejercen la agresión y la vejación de aparatos. Paik, miembro de Fluxus y fiel a su espíritu, utiliza imágenes televisivas para ridiculizarlas, en un tono más irónico y paródico que no anula la potencial utilidad social de la televisión. Vostell, por su parte, resulta del todo beligerante con el medio y el aparato, que utiliza como cualquier otro material sin generar nuevas imágenes, sin desarrollar un lenguaje propio al servicio de sus intereses.

La lucha contra los medios de masas (mass media) encuentra una posibilidad en la televisión por cable. Se lograron algunas propuestas de TV alternativa, y de TV artística (basadas en realizaciones videográficas), como SOHO TV, después llamada The Artist Televisión Network. El grupo

Videofreex se dedicó a documentar la contracultura y, tras una etapa itinerante que recuerda los "nikel odeons" de los orígenes del cine, acabó instalándose en un núcleo rural para propagar la información a nivel local. Lo que resultaba evidente es que la contra-información no podía realizarse desde las instituciones ocupadas por el sistema (los canales oficiales), había que instituir canales independientes. La contra-información se convierte en arma de lucha política: "Después de haber estado utilizando el vídeo como medio de comunicación e información, nos hemos dado cuenta de su gran eficacia en tanto que arma política, y pretendemos desarrollar al máximo todo su potencial"⁴².

⁴² Eldridge Cleaver., en carta dirigida al grupo "People's Video Theatre". Citado por Laura Baigorri en *Vídeo: primera etapa...*

En este tipo de canales de televisión alternativa, de explícita voluntad de servicio a la comunidad, las producciones propias trascienden la barrera de lo artístico y lo informativo, las cintas pregrabadas que se emiten son utilizadas como un medio independiente para expresar sus ideas artísticas, políticas y sociales, más allá de la distinción entre producto artístico y producto político de contra información.

En cuanto a la posibilidad de participación activa del espectador, la retroalimentación anhelada por artistas y activistas en contra de la pasividad "fascista" de la radio como medio de comunicación, Nam June Paik y Douglas David trabajan y reflexionan sobre las posibilidades del video y la televisión como medios de comunicación. A partir de las ideas de Bertolt Brecht en relación al fascismo implícito en el desarrollo de la radio como medio de comunicación pasivo, Paik y David abogan por la comunicación de ida y vuelta. En Talk Out (1973), Douglas David propone y realiza una pieza en la que los espectadores, vía teléfono, participan en la creación de un texto mientras el autor escribe sus respuestas que aparecen en la pantalla. En Collage (1974), Paik añade un texto a una reproducción de la revista Life Magazine de 1944. A la pregunta "How long will it be before all American homes have a television sets?" contesta: "How long will it be before all American artists have their own television channels?"

El problema en esos años es la imposibilidad, por cuestiones económicas, de realizar esas conexiones. Ni la televisión por cable ni las conexiones satelitales se encuentran al alcance de los artistas. Con el tiempo, mientras el vídeo ha ido ocupando un lugar en el espectro museístico del arte como escultura o instalación, la creación de redes colaborativas no ha resultado factible hasta la llegada y expansión de los sistemas de telecomunicación. En Internet han encontrado las mismas ventajas (y algunos inconvenientes menos) que vieron en la televisión y el vídeo: accesibilidad, gran difusión, capacidad de comunicación y ahora sí, posibilidad de interacción, de participación y creación colectiva.

En definitiva, igual que ocurriría después con Internet, vídeo y televisión se presentaron como una posibilidad a la utopía de cambio social desde el activismo y el arte comprometido, por su capacidad de comunicación, por la posibilidad de difusión y porque cuestiona un medio empleado por el poder para establecer sus códigos. Si en los 60 Fluxus utilizaba el medio cinematográfico como medio de comunicación de masas (a pesar de su escasa difusión) para enfrentarse al sistema (abordan todo tipo de temas sociales para reflejar en orden invertido los modos de la sociedad burguesa bien pensante: erotismo, sexualidad, lesbianismo, lucha feminista...); en los 70, el vídeo toma el relevo como herramienta de comunicación desde la contra-cultura. El objetivo de su humor ácido es la denuncia de los valores políticos y los rituales culturales y sociales que en gran medida se transmiten por la televisión. A pesar de ello, las realizaciones desde el arte fueron asimiladas por el engranaje museístico en apenas una década. En cualquier caso sirvió como referente de una actitud política desde el arte, que ve en ciertos mecanismos del poder (difusión informativa, tecnología asociada a ella) el ámbito de actuación para contrarrestarla. Y también en el uso del lenguaje específico del medio de comunicación/realización, una herramienta de lucha.

LINK: Arte y política en la Red

Todo este preámbulo tiene por objetivo contextualizar los antecedentes y evidenciar que la producción artística movida por el compromiso social arranca atrás en el tiempo, y que la aparición de un fenómeno como el artivismo cuenta con una larga tradición de artistas comprometidos con la sociedad que les toca vivir. Desde la visión liberadora de las vanguardias históricas hasta los compromisos parlamentarios de Beuys, encontramos la génesis y el desarrollo de cuestiones que sustentan la producción artística de Red más comprometida. El rastreo de antecedentes originales de algunas de las características del artivismo nos remite a la identificación arte/vida de Fluxus y Beuys, junto a la aniquilación del elitismo cultural y de la figura del artista en relación al mercado del arte; y al carácter autorreflexivo aunado a la necesidad de la participación del público. Como complemento, la vocación pedagógica, la importancia de la comunicación y de la difusión ampliada que posibilitan el uso del cine, el vídeo y la televisión.

Así, si para los participantes del espíritu Fluxus la obra ha de ser concreta y realizarse en la acción, el net.art es una manifestación cultural que no puede existir fuera de la Red; si la participación de una vivencia para la reflexión es el objetivo de las performances (fluxus y beuysianas), los happenings y los Fluxyearbox y Fluxkits, gran parte de las obras de Red se completan con la colaboración del usuario en un proceso de creación colectiva; si el arte como manifestación cultural ha de resultar económica y accesible, la popularización de Internet ofrece un medio idóneo para la creación; si experimentalismo e inter-media son formas de trabajo investigador y colaborativas necesarias, el artivismo procede de activistas, ingenieros, diseñadores y artistas a partes iguales; si para Fluxus y Beuys no hay distancias entre el vivir y la práctica artística, el artivismo representa una conjunción indisoluble entre arte y activismo social; si cine, vídeo y televisión son adoptadas por su capacidad comunicativa, Internet es EL MEDIO de comunicación por excelencia, por capacidad, por bidireccionalidad y por permitir la enunciación libre de censuras.

Cuando analizamos el contexto actual y el estatus vinculante de arte, política y tecnología, nos estamos refiriendo al fenómeno que supuso la popularización de Internet y la cálida acogida que tuvo desde algunos sectores del arte y el activismo político, como ya pasara con el movimiento de los años 70 Guerrilla TV. Este colectivo de activistas del video, inspirado en el libro "Guerrilla Television"⁴³ de Michael Shamberg y Raindance Corporation de 1971, lucharon contra el poder político e institucional y sobre todo contra el poder mediático de la televisión con sus mismas armas, utilizando sus tecnologías y sus canales. La pretendida democratización del medio espectacular y de difusión se perdió en los laberintos del poder en apenas una década, pero sirvió siquiera como referente y punta de lanza de una actitud política desde el arte, que ve en ciertos mecanismos del poder (difusión informativa y tecnología asociada a ella) el ámbito de actuación para contrarrestarla. Esta misma actitud se encuentra en la base de actuación del artivismo, que asimila tácticas empresariales y gubernamentales, y la potestad propagandística en la Red, para volverlas contra quienes tratan de controlarlas.

⁴³ Michael Shamberg & "Raindance Corporation": *Guerrilla Television*, Holt, Rhinehart and Wiston, New York, 1971.

En definitiva, el giro fundamental de este proceso consiste en otorgar una función al arte, en convertirlo en una forma de expresión y comunicación con vocación pedagógica. Y desde esta voluntad, subvertir las formas para reflejar un contenido irreverente, reflejo de una beligerancia contra el sistema del arte anquilosado. El siguiente paso, ampliar el espectro de acción a la actividad política que todo ciudadano cumple, (de palabra, hecho u omisión) y compartir su dedicación con la práctica artística, sea desde la ironía y el juego de Maciunas, sea desde la seriedad dolorosa de Beuys. Ambas posturas aparecerán en el arte más crítico de la Red.

2.

Arte y política en la Red

Net activismo: ocupación política de la Red [2.1]

La incursión de los grupos contraculturales y underground en el entorno de las redes telemáticas comienza a ser visible con la primera versión de PeaceNet¹ en 1986². Desde ese momento, los medios de comunicación electrónica adquieren un papel protagonista en el ámbito del activismo político y social. A ello colabora sobremanera la publicación sin patente del hipertexto que realiza Tim Berners-Lee en 1989, dando lugar a la aparición de la World Wide Web (la Web) como sistema de información y comunicación gratuito. El colectivo activista utiliza entonces las redes para organizarse, formar comunidades virtuales y crear proyectos culturales autónomos. Sin embargo, la ocupación del ciberespacio para una actividad reivindicativa y beligerante adquiere mayor presencia y fuerza a partir de 1994-95: con la aparición de los primeros navegadores gráficos y el auge del acceso al PC, una parte importante de la economía globalizada se traslada al ciberespacio, y en consecuencia, la Red se convierte en otro espacio público para la lucha.

En este proceso, además de la capacidad de comunicación rápida y económica, y la posibilidad de establecer comunidades interconectadas, es fundamental el papel que juega la comunidad hacker. Gran parte del desarrollo tecnológico que hace posible la configuración de la Red corresponde al trabajo de los hackers, término que define a los amantes de la informática dispuestos a implementar la tecnología y a luchar por convertirla en accesible para los no expertos. Mientras el gobierno de los EEUU desarrollaba tecnología al servicio de sus guerras (o intervenía en conflictos ajenos como campo de experimentación de sus nuevas armas)³, informáticos independientes seguían sus pasos procurándose los conocimientos que les concedieran independencia y autonomía. Que hackers y activistas sociales cruzaran sus caminos en la lucha por las libertades de información y conocimiento resulta cuando menos una necesidad social, por no decir una circunstancia inevitable. La figura del hacker, como avezado estudioso que se dedica a investigar y saltar los códigos de restricción en defensa del conocimiento computacional, perdura hasta nuestros días.

¹PeaceNet, como EcoNet, ConflictNet, WomenNet y LaborNet, es una red de comunicación surgida al amparo de Instituto para la Comunicación Global (IGC)

<http://www.igc.org/igc/>

Todas estas redes surgen con el ánimo de facilitar la colaboración en la lucha contra el hambre y en defensa de las libertades. En 1987, el IGC (EEU) y Green Net (Inglaterra) comenzaron a compartir conferencias y demostraron que las comunicaciones transnacionales pueden ser de gran utilidad para comunidades, tanto locales como internacionales, que trabajan en pacifismo, derechos humanos y medio ambiente. Fue tal el éxito que a finales de 1989 redes en Suecia (NordNet), Canadá (Web), Brasil (AlterNex), Nicaragua (Nicarao) y Australia (Pegasus) comenzaron a intercambiar información entre sí, con IGC y con GreenNet. En el verano de 1990, estas 7 redes fundaron la Association for Progressive Communications (APC) para coordinar el funcionamiento y desarrollo de esta emergente red global. (Datos extraídos de

<http://www.pangea.org/pacoc/epitelio/intro.htm>)

²Véase al respecto el análisis de 1989 de John D. H. Downing, "Computers for Political Change: PeaceNet and Public Data Access", (Journal of Communication 39, nº 3 (Verano 1989): págs.154-62.

³Stefan Wray desarrolla una interesante cronología respecto al desarrollo tecnológico de la tecnología comunicacional y la participación del gobierno de los EEUU en Stefan Wray *The Advent of Wireless Global Distributed Hacktivism*, en <http://www.iconmedia.org/articles/article002.php> A paper delivered as part of the Electronic Disturbance Theater's performance at Cybertree 2002, Harvard Law School, Berkman Center, May 31, 2002.

En esta feliz coincidencia, el ciberespacio se ha convertido en un espacio social en el que estados y empresas mantienen sus intereses económicos y de gobierno, mientras informáticos ávidos de conocimiento y colectivos sociales llevan a cabo acciones de información, documentación y resistencia civil (ahora digital). Para este traslado de las luchas civiles existen, sin duda, dos aportaciones teóricas fundamentales: los escritos de Hakim Bey (filósofo que acuña el concepto de Zonas Temporalmente Autónomas) y los del colectivo Critical Art Ensemble (CAE), autor de sendos libros sobre Resistencia Digital y Desobediencia Civil Electrónica.

La cara menos amable de esta ocupación vivencial de los entornos telemáticos la constituyen las amenazas, reales o no, de terrorismo en la Red. En este sentido, las publicaciones de la RAND Corporation alertando de los peligros de una guerra en la Red, a principios de los años 90, supone la expresión de una realidad concreta: la Red no es sólo un vehículo de entretenimiento para usuarios privados y un arma de defensa para los estados. Cuando parte importante de las actividades económicas públicas y privadas circulan por la Internet, el ciberespacio deviene territorio en el que desarrollar nuevas formas de (no)convivencia.

Así pues, para comprender la constitución en espacio social de la Red, debemos primero aproximarnos a la historia de la comunidad hacker y a su papel en el desarrollo del medio comunicacional. Para adentrarnos en las nuevas prácticas sociales partiremos de las teorías de Hakim Bey y del Critical Art Ensemble como paso previo que explica la alarma de las agencias de inteligencia y defensa sobre las formas de guerra basadas en el uso intencionado de la información (net war) y en el control de las tecnologías de comunicación (cyber war). Conocer la historia del término y las prácticas hacker nos ayudará a comprender la relación entre tecnología informática y comunicación extendida del conocimiento, mientras que los postulados de Hakim Bey y el CAE responden a la necesidad de un cambio en las prácticas políticas extraparlamentarias cuando las reglas globales varían.

Conceptos previos: hackers, TAZ y ciberguerra [2.1.1] Ética hacker [2.1.1.1]

En este nuevo contexto social que deviene la Red, los expertos en táctica y estrategia resultan ser aquellos que más dominio tienen sobre las herramientas informáticas y las reglas del ciberespacio. Tanto es así, que en la década de los 90 vuelve a aparecer un término poco conocido hasta entonces, aunque existente desde la década de los 60: el hacker, o pirata informático. El origen del término hacker se remonta a los años 50-60 y se refiere a un grupo de estudiantes del MIT (Massachusetts Institute of Technology) que comienzan a investigar con las máquinas computacionales como una forma de pasatiempo. Las computadoras de aquella época eran grandes, costosas y complejas, manejadas de forma estricta por un grupo reducido de administradores de sistemas que imponían severas restricciones de uso y acceso. Algunos profesores y estudiantes fascinados por el álgebra de Boole comenzaron a utilizarlos sin autorización, animados por las posibilidades que ofrecían las máquinas. Lo primero que habían de hacer era encontrar la forma de saltar los sistemas de seguridad impuestos y capturar los password de acceso para conseguir un uso ilimitado. Fueron ellos los primeros en utilizar el término *hacking* para referirse a sus actividades, autodenominándose *hackers* como practicantes de una forma de diseñar *hacks*, esas soluciones originales y sencillas a los problemas computacionales.

Para estos primeros hackers el acceso a las máquinas y a la información debía ser algo abierto a la sociedad, en contra del modelo restringido y elitista de la época. Desde su planteamiento, los ordenadores tenían un papel que cumplir en la sociedad, y además su aprendizaje había de ser algo lúdico, un método exploratorio. Entre los nombres propios de aquellos "piratas" de finales de los 50 y principios de los 60 en el MIT, encontramos a Minsky, Greenblatt, Knight, Kotok o Samson, que tuvieron un papel importante en el desarrollo posterior de modelos de sistemas operativos, lenguajes programación y diseño de hardware.

Estos estudiantes pronto descubrieron la potencialidad creativa del medio: la posibilidad de crear programas de música o el desarrollo de los primeros videojuegos. Desde entonces, desde que surgió el término para designar a quienes investigaban por su cuenta para obtener algún beneficio de las máquinas computadoras, la evolución del medio y de su uso ha mantenido el nombre hacker en relación, primero, a un uso creativo y, después, a un comportamiento delictivo. La generalización de los ordenadores personales entre usuarios sin conocimientos avanzados de informática que se ha desarrollado en las últimas décadas ha ido convirtiendo a los expertos inquietos en una suerte de secta poseedora de sabiduría no compartida. De hecho, el desarrollo de Internet se debe en gran medida a los hackers, pues ellos fueron quienes desarrollaron los protocolos que permitieron la conexión de máquinas desde distintos sistemas, y gran parte de los avances tecnológicos que han configurado Internet como medio de comunicación base de la infraestructura de la sociedad de la información⁴.

⁴ Véase al respecto el análisis del papel de la comunidad hacker en el desarrollo de Internet en Manuel Castells, Hackers, crackers, llibertat i seguretat, en <http://www.uoc.edu/web/cat/launiversitat/inaugural01/hackers.html>

Mientras las tecnologías de información y comunicación se han extendido a todos los ámbitos laborales y comerciales, se ha producido una diferenciación notable en sus usos. Por un lado, los usuarios no expertos se han convertido en asiduos que transitan intuitivamente por la Red y disfrutan de sus ventajas mientras padecen las consecuencias de su desconocimiento. Al mismo tiempo, las noticias sobre ataques a sitios (sites) oficiales y comerciales se han hecho cada vez más frecuentes y han convertido a los hackers en delincuentes. Pero estas violaciones de los códigos de seguridad, junto a la propagación de virus informáticos por la Red, tienen en muchas ocasiones un trasfondo político o activista, algo que los medios de comunicación de masas y los organismos atacados procuran esconder. En realidad, los hackers actuales investigan los códigos de seguridad con el mismo espíritu lúdico de adquisición del conocimiento que guiaba a sus antecesores. Su modo de actuación pasa por avisar a las organizaciones susceptibles de ser atacadas de los agujeros que presentan sus sistemas de seguridad y que el hacker ha detectado. Gran parte de las actuaciones hackers son para demostrar la vulnerabilidad de un sistema. Cuando el conocimiento y la ética hacker han

coincido con movimientos sociales, las actuaciones contra sitios web se han desarrollado con un objetivo concreto: situar la protesta social en el medio, pero lejos de aspirar a un beneficio económico o personal y manteniendo los principios de difusión del conocimiento informático que movía a los hackers originarios.

Qué o quién es un hacker en la actualidad?

Existe un estereotipo del hacker, ese oscuro personaje que vive aislado y pegado a su ordenador, causante de todas las desgracias que se dan en la Red, sea en forma de virus, sea en forma de ataque, asalto o manipulación de un sitio web. A esta imagen negativa contribuyó en no poca medida la película "War Games" ("Juegos de guerra") que en 1983 presentaba a un adolescente capaz de introducirse en los sistemas de defensa de los Estados Unidos y de provocar (casi) la Tercera Guerra Mundial. Difundir la idea de que cualquier jovencito con un módem rudimentario y mucho tiempo libre podía causar una catástrofe, ayudó a crear el estereotipo del hacker malicioso que perjudicaba por diversión. Sin embargo, la dimensión del colectivo hacker internacional, la cantidad de material generado por ellos, desde programas a manuales técnicos y publicaciones, dan una idea de la magnitud del fenómeno que va más allá del estereotipo. Para empezar, el mito del aislamiento enfermizo se revela falso al conocer las comunidades de hackers que hay en la Red, los intercambios que realizan, la ayuda que se prestan y la forma en que comparten conocimientos. Y por otra parte, su compromiso ético contrario a un empleo normativo y puramente comercial de la Red está convirtiendo el ciberespacio en un territorio social en el que se desarrollan conflictos y reivindicaciones.

En su espectro de actuación, aunque claramente diferenciados, se encuentran los crackers, que utilizan la investigación para penetrar en los sistemas de seguridad, no siempre con buenas intenciones. Evidentemente, quienes interceptan códigos personales de acceso a cuentas bancarias con el fin de sustraer el dinero ajeno, no pueden recibir otro apelativo que el de ladrones adaptados a los nuevos tiempos. Y

una parte importante de quienes crean y difunden virus o penetran en sistemas sin autorización pertenecen a la categoría de script kiddies, es decir, bromistas nada graciosos, generalmente adolescentes, que adquieren sus conocimientos como forma de entretenimiento y los utilizan para demostrar sus capacidades (en general bastante limitadas) y para enfrentarse al mundo de los adultos. El tipo de crackers más sofisticados corresponde a quienes que penetran en sistemas protegidos como desafío o por motivaciones políticas, que sería el caso de crackers islámicos e israelitas, o el de los pro-chechenos contra los servicios rusos inmersos en una guerra cibernética.⁵

⁵ Sobre el papel y la definición de cracker, véase: Manuel Castells: *Hackers, crackers, libertat i seguretat*, en <http://www.uoc.edu/web/cat/launiversitat/inaugural01/hackers.html>

Este nuevo espacio social que es la red de redes comporta unos usos y comportamientos sociales propios, aunque no tan diferentes de los que se dan en el mundo presencial; al fin y al cabo somos los mismos humanos quienes convivimos en uno y otro espacio. La Red ha posibilitado cierta forma de evasión del control del poder. Desde sus inicios la incursión de individuos y colectivos con conocimientos tecnológicos en un medio que sólo se estaba gestando, hizo que la evolución del medio y parte de su definición se diera gracias a ellos. El interés de estos amantes de la tecnología por la socialización del medio explica en gran parte sus comportamientos y actitudes y, por una transferencia recíproca, los movimientos sociales se han embarcado en la agitación desde la propia Red.

⁶ Arturo Di Corinto/Tomaso Tozzi, : *Hacktivism: la liberta' nelle maglie della rete*. Ed.: Manifestolibri, Roma, 2002. En Internet: <http://www.hackerrart.org/storia/hacktivism.htm>

Por otra parte, no todos aquellos que realizan acciones hacker pertenecen a grupos o movimientos sociales, pero sí que hay una serie de conceptos que sobrevuelan este tipo de prácticas. Según Di Corinto y Tozzi⁶, estos rasgos son: igualdad, libertad, cooperación, fraternidad, respeto, lealtad y paz. Se podría objetar que resultan demasiado "hippies" tratándose de unas prácticas que desgranar códigos de seguridad de productos comerciales o que asaltan sites ajenos provocando variaciones en el código y colapsos en la circulación. Sin embargo, dentro del colectivo hacker, o de la sociedad Red que ellos conforman, el respeto y la lealtad hacia quienes consideran "maestros" es incuestionable; la cooperación práctica común, y la deslealtad se paga con una condena al ostracismo social fuera del grupo.⁷

⁷ Véase al respecto la descripción de las reglas de convivencia en las comunidades hacker que expone Pau Contreras en *Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica*. Ed. Gedisa, Barcelona 2003.

La voluntad de cooperación entre hackers está íntimamente relacionada con el interés manifiesto en ampliar y socializar el conocimiento tecnológico. En la base de su ética está la convicción de que el acceso al conocimiento y a la información ha de ser libre y plural, como forma de autosuficiencia que colabora a mejorar la vida de las personas.

Ética hacker:

El grupo de hackers del MIT seguía un sistema de valores que varios autores han convenido en llamar la ética hacker. Esta ética puede ser resumida en los siguientes puntos:

1. Toda la información debe ser de libre acceso
2. El acceso a los ordenadores (y a todo aquello que nos pueda enseñar algo acerca de cómo funciona el mundo) debe ser ilimitado y total.
3. Desconfía de la autoridad. Promueve la descentralización.
4. Un hacker debe ser valorado por sus "hack", es decir, por la calidad de sus diseños y programas, no por criterios falsos postizos como las titulaciones académicas, la raza o la posición social.
5. Un hacker puede crear arte y belleza con un ordenador.
6. Los ordenadores pueden mejorar nuestras vidas.⁸

Hay otra definición de hacker en el Jargon File <http://www.catb.org/~esr/jargon/>, esa suerte de diccionario de la comunidad hacker en Internet mantenido por Eric Raymond:

1. Una persona que disfruta explorando los detalles internos de los sistemas programables y la manera de extender sus capacidades, al contrario de la mayoría de los usuarios, que prefieren a prender sólo lo mínimo necesario. 2. Alguien que programa de manera entusiasta (incluso obsesivamente) o que disfruta programado en lugar de simplemente teorizar sobre la programación. 3. Una persona capaz de apreciar el valor de un hacc.

Y también:

1. La creencia de que compartir información supone un bien

⁸ Referencia de Pau Contreras (Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica. Ed. Gedisa, Barcelona 2003.) a la definición que Steven Levy ofrece en su libro Hackers: Heroes of the Computer Revolution, (1994)

⁹ Eric Raymond en The Jargon File <http://catb.org/esr/jargon>, 2000

¹⁰ El Chaos Computer Club se fundó en 1981. Se hicieron famosos la primera vez porque entraron en los sistemas de la NASA (El 2 de mayo de 1987) y en los Bancos de Alemania para mostrar que sus sistemas electrónicos no son seguros. Wau Holland, fundador del alemán, en 1984 avisó al servicio postal alemán de que su red tenía un agujero y no le hicieron caso. Una noche, entró, se transfirió 134.000 marcos y llamó a la prensa. Posteriores acciones del grupo han seguido el estilo que le ha dado un aire distintivo. Luchan por la libertad de información, la democratización de las redes electrónicas y apoyan iniciativas que ofrecen free-software como alternativa para los usuarios.

En los debates políticos y los hearing en los parlamentos sobre las redes electrónicas, el control del copyright y la política de los poderosos empresas que venden tecnología electrónica los Hacker del "CHAOS COMPUTER CLUB - CCC" son los expertos más escuchados porque se sabe que son los defensores de los usuarios de la red. Luchan por la Democratización del Internet y dicen que el Internet puede servir para la Democratización de la sociedad. Son los portavoces de los Hacker, tienen contactos en todo el mundo y todos los años organizan un famoso congreso de los Hacker en Berlín.

¹¹ Arturo Di Corinto/Tomaso Tozzi: *Hackivism....*

positivo y de un enorme potencial, y que es un deber ético de los hackers compartir sus conocimientos escribiendo código de fuente abierta y facilitando el acceso a la información y a los recursos informáticos siempre que sea posible. 2. La creencia de que el cracking de sistemas para explorar y disfrutar es algo éticamente correcto, siempre y cuando el cracker no cometa robo, vandalismo o infrinja la confidencialidad de la información. Ambos principios éticos son ampliamente aceptados entre los hackers, aunque de ninguna manera son aceptados de manera universal. Muchos hackers suscriben la ética hacker en el sentido 1, y muchos de ellos actúan dentro de estos límites escribiendo y aportando a la comunidad programas de fuente abierta. Algunos van más allá y afirman que toda la información debe ser libre y que cualquier tipo de control de propiedad sobre ésta es incorrecto; esta filosofía es la que hay detrás del proyecto GNU⁹

La idea que más se repite, la que define para muchos autores el comportamiento hacker, es la de investigar (compartir la información), la de hacer accesible el conocimiento y ofrecer software libre. Se trata de un rasgo común a los hackers y a los activistas que operan en la Red: poner a disposición de toda la comunidad el software que han creado para realizar una acción. Pero, sobre todo, el motor de este comportamiento está en la máxima "el conocimiento es poder". Así, si la tecnología es el vehículo del conocimiento-poder, el hacker y los movimientos sociales facilitan el acceso a la tecnología y, a través de ella, al conocimiento-poder. Esta es la idea que subyace tanto en el concepto del "hacking social" que divulga el Chaos Computer Club, www.berlin.ccc.de¹⁰, como en la definición que ofrecen Di Corinto y Tozzi: "Gli hacker sono coloro che rivendicano un uso del computer come strumento di liberazione e di cambiamento sociale."¹¹ En función de esta idea, que entronca con los movimientos sociales de manera inequívoca, cualquier uso de la informática y de Internet con otra intención comercial o malintencionada, no puede considerarse un hacker. En todo caso, un craker¹², o un lamer¹³, expertos informáticos mucho más preocupados por su beneficio personal que por el bien social.

Zonas Temporalmente Autónomas en la Red [2.1.1.2]

La adopción del Internet como espacio de emancipación social encuentra bases teóricas en un escrito publicado en 1991 por Hakim Bey, poeta y filósofo, que en otras ocasiones firma como Peter Lamborn Wilson (<http://www.t0.or.at/hakimbey/plw.htm>). En su libro "T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone .Ontological Anarchy, Poetic Terrorism"¹⁴ analiza la posibilidad, casi la necesidad, de formular lugares físicos, virtuales e incluso mentales de autonomía respecto a las políticas globales. Estos puntos de emancipación deberían ser temporales como fórmula de prevención y liberación, evitando caer en nuevos sistemas tan permanentes y totalitarios como los anteriores. Y su mejor aliado se encontraría en Internet, concretamente en lo que el autor denomina el Web, la parte de Internet que opera con independencia, como una estructura horizontal, una especie de tela de araña tejida en los intersticios y secciones rotas de la Red.

En esta Red no-oficial se encontrarían unas condiciones idóneas para la aparición de zonas autónomas temporales, por la transmisión instantánea, por la deslocalización y porque contribuye como soporte logístico. La capacidad de ofrecer, transmitir e intercambiar información por la Red colaboraría al fortalecimiento de las TAZ. Teniendo en cuenta que el libro aparece en 1991 editado por Autonomedia¹⁵, una editorial sin ánimo de lucro creada al amparo de Semiotext(e)¹⁶, sus palabras recogen las acciones que ya se estaban llevando a cabo, en lo que sería la guerra de la información y las formas de resistencia digital:

"Las formas actuales de la Web inoficial son –habrá que suponer– todavía muy primitivas: la red marginal de fanzines, las redes de BBS, la piratería de software, el hacking, el phone-phreaking¹⁷, algo de influencia en la prensa y la radio –y prácticamente ninguna en ninguno de los otros grandes medios: nada de estaciones de televisión, ningún satélite, nada de fibra óptica o cable, etc."¹⁸

El hilo conductor de esta serie de ensayos entronca con el ideario anarquista y libertario de un autor que se autodenomina "anarco-

¹² craker: que salta las barreras de seguridad, las contraseñas, de un programa o sistema informático. La distinción entre hacker y craker no queda demasiado clara. Desde los años 80 existe una acepción común en cuanto a que los crackers son los "malos" y los hackers "buenos", pero esta simplificación no ofrece ninguna garantía. Sí parece aceptado que un cracker salta las contraseñas y se introduce en el software y lo modifica, pero la distinción ética radicaría en la intención que mueve a unos y otros. Introducirse en un sistema sin dañarlo y avisando al administrador de dicho sistema es una conducta considerada en los códigos éticos del hacking. Sacar provecho económico no está bien visto y es contrario a la ética hacker. Así se ha terminado por denominar cracker a quienes realizan asaltos ilícitos.

¹³ Lamer: Aspirante a cracker ,(neófito o wanabee, que aspira a serlo) que "visita" un sistema informático, molesta al administrador, difunde virus, cambia el código...sin un concepto de fondo (DI CORINTO, Arturo; TOZZÍ, Tomaso: Hacktivism: la liberta' nelle maglie della rete. Ed.: Manifestolibri, Roma, 2002. En Internet: <http://www.hackerart.org/storia/hacktivism.htm>)

¹⁴ Hakim Bey : TAZ, Zona Temporalmente Autónoma. Anarquía ontológica, Terrorismo Poético. en <http://www.accpa.org/numero3/taz.htm> Todos los textos de Hakim Bey en: <http://www.hermetic.com/bey/>

¹⁵ La totalidad de los textos se encuentran en http://www.hermetic.com/bey/taz_cont.html. La versión en castellano aparece en <http://www.acccpar.org/numero3/taz.htm>, e impresos en Ediciones Talasa, Madrid, 1996.

¹⁶ En una entrevista realizada para *Cyber-Psychos AOD #6*, Hakim Bey, el misterioso personaje, explica su relación con la editorial fundada en 1974 por Sylvere Lotringer, un estudiante francés que trataba de introducir en EE.UU los textos representativos de filosofía relacionados con el Mayo del 68. Bey se expresa en primera persona del plural al hablar del trabajo que se realiza en Autonomedia, lo que da a entender la vinculación que tiene con dicha entidad. Una entidad que no realiza campañas de promoción, ni paga sueldos a las personas que allí trabajan, y que en ocasiones ni siquiera ofrece royalties a los autores, una entidad pues, fuera del sistema mercantil capitalista.

¹⁷ *Phone-phreaking*: Técnicas de utilización ilegal del sistema telefónico practicadas en los EE.UU desde los años sesenta y ahora en todo el mundo.

¹⁸ Hakim Bey ídem.

¹⁹ ídem.

sufi" y que ofrece libre y gratuitamente sus propuestas sobre las Zonas Autónomas Temporales y el Terrorismo Poético. Del autor se conocen pocos datos: que es americano, que estuvo en Irán en los años 70, que vive o ha vivido en un remolque en New Jersey, y sobre todo, que no trata de dar a conocer un dogma, antes bien, según sus palabras: "renuncio a definir el TAZ: planeo alrededor del concepto, pasando de reflejos exploratorios. Al final, el TAZ es prácticamente auto-explicativo. En el contexto del mundo contemporáneo, podría ser entendido sin dificultad (...) entendido en la acción."¹⁹

En primer lugar, de estos textos se desprende la voluntad del autor por conseguir un espacio de libertad de actuación, un paréntesis de auto afirmación. Establece un paralelismo con las islas que piratas y corsarios del siglo XVIII mantenían como pequeñas mini sociedades al margen de la ley, en las que disfrutaban de la libertad de no pertenecer al sistema. Y menciona el caso de los Asesinos, un grupo ismaelita de la Edad Media que fundara un "Estado" de fortalezas y castillos de acceso difícil, en guerra permanente contra la corrupción del Islam. Con estos ejemplos refleja la posibilidad real que existe de configurar espacios de autonomía dentro del sistema pero que actúan al margen de él. No se trata de constituir grupos terroristas, sino de alcanzar un refugio de autonomía, siquiera temporal, en el que discurrir con voluntad propia.

Con la tecnología actual, Bey encuentra esa posibilidad en Internet, sin mirar al pasado ni hacia utopías futuras. Cuando Hakim Bey analiza el contexto político-social en el que se encuentra inmerso, percibe la necesidad de espacios, físicos o de otro tipo, en los que desarrollar un "enclave libre" y, descartadas otras opciones como la conquista de un territorio o la emancipación de una comunidad, sitúa tal posibilidad en la utilización de la tecnología comunicacional. La popularización de Internet como medio de información y comunicación aparece entonces como un vehículo capaz de articular ese desacuerdo: si para el "estado" la transmisión de datos por la Red se ha convertido en parte sustancial del ejercicio del poder, interceptar esa comunicación y emplearla en beneficio propio deviene una forma de insurgencia hábil y económica. La

ventaja de la TAZ y su propia definición radica en la capacidad de actuar, liberar un área y desaparecer antes de ser detectada.

Y es que para Bey, el enfrentamiento con el aparato del Estado es una guerra perdida, un desperdicio de fuerzas y energías destinado al fracaso. Por esta razón propone la creación o la utilización de localizaciones de carácter temporal que diferencien la revolución, históricamente abocada al fracaso, de la revuelta como forma de autonomía temporal sin ambición de convertirse en nueva forma de estado: "Por ello la Revolución está clausurada, pero la Insurgencia abierta. En nuestro tiempo no cabe sino concentrar nuestra fuerza en "poderes insurgentes", eludiendo todo entrampamiento en cualquier "solución permanente"."²⁰ ²⁰ ídem.

El carácter temporal se hace necesario como defensa ante los peligros de la "historia" y del "Estado Terminal, el Estado de la mega corporación, de la información, el imperio del Espectáculo y la Simulación"²¹ ²¹ ídem. . Si se revisan las "Revoluciones históricas" empeñadas en la caída de un sistema político autoritario, se observa el reemplazo de un nuevo sistema que sustituye al anterior sin mejorar las condiciones de los que clamaban por sus necesidades. Así que el antídoto para esta alternancia de inmutabilidades radicaría en la temporalidad de las revueltas, en no perseguir una destrucción total del Estado, sino en conseguir liberar un espacio físico o virtual, o incluso mental.

De hecho, la TAZ no serían un fin en sí mismo, sino una fórmula de insurgencia, una suerte de intensificador del enfrentamiento, la posibilidad de desarrollar las aspiraciones de un anarquista que no pretende copar las esferas del poder. Un impulso nómada: "TAZ es intensificación, derroche, exceso, potlatch". Subraya Hakim Bey que el motor de la TAZ no puede ser sólo negativa, como serían el fracaso de la Revolución y la clausura del mapa –la inexistencia de territorios ignotos–. Para el autor es necesario que la revuelta se haga a favor de algo. Y menciona algunos aspectos a tener en cuenta como inspiradores positivos de las TAZ: la "antropología natural de la TAZ", la creación de un grupo voluntariamente y por afinidad en contraposición a la obligatoriedad de la familia;

²² Ensayo contenido en *Mil Mesetas* de Deleuze y Guattari.

la TAZ como fiesta, como encuentro lúdico sin obligación; el nomadismo psíquico o "cosmopolitismo del desarraigo", un concepto que ya mencionan Deleuze y Guattari en "Nomadología y la Máquina de Guerra"²² o Lyotard en "Driftworks". Una suerte de desarraigo tras la "muerte de dios", un pertenecer a cualquiera y a ningún lugar que Deleuze y Guattari llamaron "la máquina de guerra" como táctica que muda en una forma de actividad o incluso en violencia. La respuesta vital post-nihilista.

De alguna forma, Bey explora la necesidad de la aparición de la TAZ dadas las circunstancias, como si sólo quisiera hacer constar algo que se da, que ya se había dado a lo largo de la historia y que resulta necesario y sano, social y personalmente. Una reacción a la pérdida de autonomía producida por un entorno político globalizador que trata de arrasar con las individualidades y que impone una serie de normas de conducta universales. Ante esas presiones, el espíritu de un anarquismo superviviente buscará formas de autonomía, de expresarse y desarrollarse. Y entre esas circunstancias, uno de los factores que colaboran en la aparición de las TAZ en este momento es el acceso a Internet.

Internet, como red de redes, tiene la cualidad de abarcar y contener distintos niveles de operatividad. Bey diferencia la Red como conjunto (NET), de la Web como estructura horizontal de intercambio libre de datos, y más aún, señala la existencia de una forma de empleo clandestino, una suerte de anti-red (counter-net). Esto no significa que haya partes en la Red, sino modos de empleo que dibujarían "áreas". La posibilidad real de operar en el plano de las actividades clandestinas y subversivas permite contemplar la Red como espacio propicio para la formación de Zonas Autónomas. Ya que la TAZ tiene localizaciones temporales pero efectivas en el tiempo y en el espacio, también puede tenerlas en la Web y, no sólo como soporte logístico, sino que colabora "con enormes cantidades concentradas de tiempo y espacio "sutilizadas" como datos"²³.

²³ Hakim Bey, ídem.

Hay que tomar en consideración que estos ensayos se publican en 1991, cuando la Web no oficial, la anti-red, todavía está poco des-

arrollada. Resulta evidente, al menos para Bey en ese momento, que la Red constituye desde el comienzo un excelente campo de desarrollo para quienes resuelven discurrir autónomos, al margen y en contra de un sistema alienante, aquéllos que anhelan "rupturas hacia una vida más intensa y abundante". Pero cuando se refiere a la Web, no sólo habla de Internet como ente tecnológico, sino como red de comunicación, de interconexión e información, igual que el boca a boca, el correo, la red marginal de fanzines y los "árboles telefónicos". Todo ello ya configura una red de información y soporte para la TAZ. En realidad, la tecnología no es más que un aporte novedoso, y todavía en aquel momento, inexplorado y prometedor. Y es que la TAZ guarda más relación con un estado de ánimo, con una actitud ante la vida que con un posicionamiento ideológico, con un deseo de vivir la vida y no sólo sobrevivir²⁴, de manera que no puede ser ni tecnológico ni anti-tecnológico. Se define en su temporalidad y por su autonomía, el resto es accesorio a su búsqueda.

La TAZ se vincula con la tecnología comunicacional a través del empleo que se pueda hacer de ella. No sólo ofrece apoyo logístico, sino que en palabras de Bey, ayuda a que aparezca por su estructura horizontal y abierta. Aparentemente se da una contradicción entre la TAZ y la WEB, por un lado está la actividad hacker, los cibernautas de la TAZ; y por otro aparece cierta aversión a la tecnología per se, como los luddita²⁵ que propone como ejemplo. Sin embargo, el autor considera esta dicotomía falaz ya que la TAZ no es localizable aquí o allá, sino que sería más bien un impulso que defiende la intensificación de la vida diaria, y por lo tanto emplea aquello que le resulta útil. En este sentido, la Web (el uso abierto y horizontal de la Red) puede favorecer la aparición de la TAZ, aunque también se puede considerar la construcción de una Red autónoma y libre como un fin en sí mismo.

Uno de los aspectos que menciona el autor con especial atención es que la Web, como sistema de intercambio de información, no constituye una mejora en la calidad de vida por sí solo. En realidad, su teoría sobre las Zonas Autónomas Temporales toma en consideración la Red como posibilidad, como algo que se está constituyendo y la labor de los

²⁴ También Dadá era "un estado de ánimo" (Bretón) y Fluxus "una forma de hacer las cosas, una tradición, una forma de vivir y de morir" (Dick Higgins)

²⁵ Referencia a bandas organizadas de obreros ingleses que se sublevaron para sabotear la maquinaria de la industria textil que los estaba desplazando. Los ludditas operaban enmascarados por la noche. Su líder, real o imaginario, era Ned Ludd, también conocido como King Ludd

hackers, de la que todavía espera algo en 1991. Algunas de sus esperanzas se han cumplido, al menos en lo que respecta a la utilización de la Red como espacio social en el que llevar a cabo la lucha por las libertades individuales y colectivas. Desde la defensa del software libre y la accesibilidad a la tecnología, hasta las demandas sociales vinculadas a las políticas económicas globales, el ciberespacio ha sido ocupado por los movimientos sociales, una suerte de net activismo globalizado.

En paralelo, y por las mismas razones, aparecen conatos de conflictos bélicos trasladados al nuevo espacio de interrelación. Aunque la catalogación y diferenciación entre reivindicaciones legítimas y actos de terrorismo varía según las realice el sujeto activo o pasivo, el hecho de que se den ofrece una clara muestra de la potencial efectividad de dichos ataques. Activismo y reivindicaciones varias copan el ciberespacio en un viaje que los lleva a acompañar a sus objetivos cuando estos se han trasladado a ese no-lugar. Y los primeros en detectar las posibilidades del daño posible son las agencias de inteligencia de los distintos gobiernos. Entre ellos el estadounidense, en su afán por controlar los futuros movimientos estratégicos en la Red, bautiza como Cyberwar (ciber-guerra) las acciones de resistencia a través de la tecnología comunicacional.

Definición de la ciberguerra [2.1.1.3]

Entre 1991 y 1994, la RAND Corporation (Research and Development), un gabinete estratégico que se dedica a la investigación y el análisis para organismos oficiales y empresas, y que a menudo "piensa" para el ejército de los Estados Unidos, comenzó a diseñar el modelo teórico que sirviera de fundamento para su versión de la guerra de la información. En 1993 Ronfeldt y Arquilla escribieron "Cyberwar is Coming!"²⁶ ("¡Llega la ciberguerra!"), un artículo en el que se establecía la diferencia entre la guerra de la información, net war, y la guerra cibernética, cyber war. La infoguerra o NET WAR representaría la lucha infor-

²⁶ John Arquilla / David Ronfeldt: "Cyberwar is Coming!", Comparative Strategy 12, (April-June 1993): págs.141-65.; en <http://gopher.well.sf.ca.us:70/0/Military/cyberwar>

mativa, verbal, la guerra de propaganda que se vale de Internet para difundir y ampliar el eco de sus mensajes, en tanto que la guerra cibernética o CYBER WAR supondría el traslado de los escenarios beligerantes al ciberespacio. Se referían a la guerra informativa como la forma de lucha propagandística que se da dentro de la propia Internet, mientras que la ciber-guerra comportaba el uso de ordenadores y sistemas de comunicación, la guerra del C4I (Mando, Control, Comunicación e Información). De alguna manera, organismos como la RAND Corporation, la National Defense University, o el Departamento de Defensa de los EE.UU propagaron la alarma antes de que existieran casos prácticos de guerra cibernética.

En otro lugar, la misma corporación definía los elementos o estadios de lo que sería la guerra cibernética. Se establecían tres categorías: física, sintáctica y semántica. De ellas, la más importante sería la física: la electricidad, los ordenadores, y todo el material informático relacionado. La categoría sintáctica estaría formada por grupos o individuos capaces de crear software, los hackers y crackers, siendo la procedencia de este desarrollo de la guerra cibernética Israel, los EE.UU, o China. Sin embargo, la primera amenaza que se produjo procedía de las comunidades indígenas de Chiapas, México, a raíz de los acontecimientos ocurridos el 1 de enero de 1994. Comienza entonces a formarse la red informática de los zapatistas sin más contenido que la información, la semántica en definitiva. En cierta manera, esto echaba por tierra sus teorías. A partir de ese momento, la RAND Corporation investigó el movimiento zapatista en una serie de libros titulados "Zapatista and social network", pues toda su actividad se enfrentaba al poder semántico, que consiguió movilizar en su favor a personas de todo el mundo. A tenor de esta experiencia, se replantea el modelo teórico de la RAND sobre la infoguerra, y surgen más propuestas desde organismos oficiales (Departamento de Defensa, Ejército del Aire de los EE.UU) o del sector privado, que tratan de paliar la potencial amenaza sobre la propiedad digital.

Más adelante, cuando publican "In Athena's Camp: Preparing for Conflict in the Information Age"²⁷, llegan a definir la filosofía del activis-

²⁷ John Arquilla y David Ronfeldt editores: *In Athena's Camp: Preparing for Conflict in the Information Age*. RAND Corporation, 1997. ISBN: 0-8330-2514-7. Versión PDF en: <http://www.rand.org/publications/MR/MR880/>

²⁸ "Significa interrumpir o destruir sistemas de información y comunicación. Significa intentar saberlo todo sobre tu adversario mientras evitas que él sepa demasiado de ti. Significa volver a favor propio la "balanza de la información y el conocimiento", especialmente si la balanza de fuerzas no te favorece. Significa usar el conocimiento de manera que haya que utilizar menos esfuerzo y capital" en <http://www.rand.org/publications/MR/MR880/>

mo electrónico: "It means disrupting or destroying information and communications systems. It means trying to know everything about an adversary while keeping the adversary from knowing much about oneself. It means turning the 'balance of information and knowledge' in one's favour, especially if the balance of forces is not. It means using knowledge so that less capital and labour may have to be expended."²⁸ Y así, señalan especialmente la importancia del activismo electrónico en la habilidad que distintas redes (networks) tendrán para interrumpir el flujo informativo y para controlar la opinión pública, siendo aplicable de manera específica a la emergencia del hacktivismo.

Así pues, toda vez que las esperanzas puestas en la aparición de un medio libre, anárquico e igualitario menguaron tras la toma del control de la Red por los estamentos del poder (empresas de telecomunicación, bancos, y propuestas varias de regularización gubernamental), la guerra de la información se presenta como respuesta social sustentada en sus ventajas y características comunicativas. Y en sus dos acepciones: la guerra informativa dirigida a influir en lo que la gente sabe o cree saber, que tiene como principal objetivo el pensamiento y el comportamiento humano, siendo la propaganda su expresión fundamental (definición de net war para la RAND Corporation); y el control del medio comunicacional impidiendo o favoreciendo la circulación de datos (cyber war). Cabe remarcar que para la RAND Corporation los contendientes en esta guerra no son sólo los grupos implicados en conflictos entre estados, sino que incluyen a todo colectivo contestatario a las políticas gubernamentales. El activismo social trasladado a la Red es una amenaza de guerra para los servicios de inteligencia militares.

Práctica activistas en la Red [2.1.2]

En un ensayo titulado "Electronic Civil Disobedience and the World Wide Web of Hacktivism: A Mapping of Extraparliamentarian Direct

Action Net Politics"²⁹ Stephan Wray establecía cinco "portales de acceso" desde los que analizar el fenómeno que une activismo y tecnología computacional. Dichos portales (activismo informatizado, infoguerra de base, desobediencia civil electrónica, actividad hacker politizada y resistencia a una guerra futura) recogen la evolución del uso de las computadoras en red con objetivos sociales desde mediados de los años 80 hasta finales de los 90, según el desarrollo y la popularización de Internet y los ordenadores.

Si bien en principio fueron considerados portales de acceso al hacktivismo (entendido como activismo social vinculado a las tecnologías de información y comunicación), el autor considera que "quizás su verdadera función es la de introducirnos en un mundo más amplio, el de la política extraparlamentaria de acción directa en la red". Con esta denominación se refiere a la participación política enraizada en las bases del movimiento social, distinta de la actividad política electoralista o de partido. Y distingue entre las acciones directas más tangibles, que clasifica como hacktivismo, y las propuestas simbólicas de Desobediencia Civil Electrónica(DCE). Esta distinción pretende facilitar un análisis de la convergencia del activismo, el arte y la comunicación y los medios informáticos, y en último término, colaborar en el debate que comienza entonces (1997-1998) en torno a la efectividad de tales acciones. En cualquier caso, nos parece una aproximación más basada en la cronología que en el uso táctico de las posibilidades tecnológicas.

Así, en referencia al activismo informatizado Wray contempla el empleo de servicios de grupos de interés como PeaceNet, la ampliación del sistema de tablero electrónico (Bulletin Board Systems), listas de correo electrónico y gophers, que fueron los entornos de texto utilizados hasta 1994-1995, cuando aparecieron los primeros navegadores GUI (Interface Gráfico de Usuario). Estas herramientas permitieron comunicarse con relativa rapidez y facilidad a activistas de todo el mundo en los años de la prehistoria de Internet. De este primer eslabón se extraen algunas de las características definitorias propias de la comunicación política en Red: diálogo, debate, acceso libre y gratuito, se mantienen en

²⁹ Stefan Wray: *Electronic Civil Disobedience and the World Wide Web of Hacktivism: A Mapping of Extraparliamentarian Direct Action Net Politics*, en <http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/stefan/> . Versión en castellano *La desobediencia electrónica civil y la world wide web del hacktivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red*, en <http://www.aleph-arts.org/pens/wray.html>

las consignas y comportamientos de todas las manifestaciones vinculadas a la información computerizada. En cualquier caso, esta primera incursión del activismo político en el campo de las tecnologías de la comunicación sigue hoy vigente. El correo electrónico continúa siendo utilizado como medio de difusión y unión entre grupos e individuos a través de fronteras y países.

El comportamiento en la Red adquiere tintes más beligerantes en la década de los noventa. El intercambio de información da paso a una intensificación en las intenciones, que la convierte en una guerra verbal, de propaganda, en la que las palabras pujan por la acción. Es lo que Wray denomina infoguerra de base, cuando el ciberespacio deja de ser sólo un medio transmisor para convertirse en un medio beligerante, un medio que los zapatistas mexicanos adoptaron desde 1994 como medio de difusión, que convirtieron en vehículo de (contra)información y para recabar apoyo internacional.

Después de esta fase, el autor expone una versión escueta de los enunciados que el Critical Art Ensemble publicaba en 1994 sobre la desobediencia civil electrónica (DCE) en su libro "The Electronic Disturbance" y dos años después en "Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas". En ambas obras, el Critical Art Ensemble (CAE) analizaba la manera de llevar las protestas de la calle al seno de la Red. Para Wray esa formulación teórica de una forma de hibridación entre la comunicación y la acción a través de la Red supone la primera trasgresión de los límites entre el mundo real y el mundo virtual. La DCE se diferencia de los anteriores portales por la búsqueda de una "política abierta a las tácticas extraparlamentarias y de movimientos de acción social directa"³⁰. A partir de aquí surgiría una actividad hacker politizada que no se conformaría con la comunicación y las sentadas virtuales, sino que aglutinaría el movimiento hacker con los grupos de activismo político y social, de manera que comiencen a producirse asaltos a páginas en las que el código es modificado y manipulado, algo bastante menos ambiguo para la aplicación de las leyes en contra de la propiedad. (Bajo punto de vista, esta sería quizás la forma más concreta y ajustada de uso del término hacktivismo).

³⁰ ídem.

El análisis que este autor realiza sobre la entonces incipiente actividad política vinculada a la Red (el texto es de 1999), contemplaba una tercera variante de esta intersección entre activismo y ciberespacio, a la que denomina resistencia a una guerra futura, como hipótesis de un nuevo vector en la respuesta social de acción extraparlamentaria en la Red. En cumplimiento de sus predicciones, en marzo de 2003 se produce la II Guerra del Golfo contra Saddam Husein y la respuesta en el ciberespacio es paralela a las acciones del gobierno estadounidense. Foros, grupos de noticias, asaltos a las páginas del gobierno de USA, Gran Bretaña y España... Una de las propuestas más interesantes, que enlaza directamente la lucha contra la manipulación informativa en manos de las grandes compañías, y que concreta las posibilidades participativas de la Red, consiste en colocar una webcam (www.webcamiraq.org) en distintos lugares de Bagdad para transmitir imágenes a tiempo real de lo que está ocurriendo. Ya que en la I Guerra del Golfo (1991) toda la información fue filtrada por la CNN y quedó convertida en una sucesión de luces verdes que surcaban el cielo, esta iniciativa pretendía testificar sin intermediarios lo que acontecía en la capital iraquí durante los ataques.

Estas distinciones historicistas que presenta Wray resultan útiles como planteamiento introductorio, aunque la realidad social de estos fenómenos resulta más compleja e interrelacionada. Es evidente que la evolución de la tecnología favorece unos nuevos usos desde los colectivos sociales, pero también tiene mucho que ver las circunstancias políticas y económicas globales, y cómo éstas últimas adquieren protagonismo en la Red. Por otra parte, la incursión del colectivo hacker en movimientos sociales no puede ser considerada como un traslado de sus intereses, ya que parte de la motivación de su trabajo tiene que ver con la defensa de la libertad informativa. Promulgar y ejercer el acceso a la información es una apuesta por la democratización social. A su vez, la adopción de prácticas hacker desde posiciones activistas responde a la asimilación de prácticas y herramientas tecnológicas derivadas de la popularización de Internet y de los postulados de Desobediencia Civil Electrónica.

En último término, el autor no propone una definición taxativa que distinga el simbolismo de las acciones de su efectividad más tangible. De manera que aquí consideramos más oportuno y clarificador la diferenciación de las formas de política extraparlamentaria de acción directa en función del uso que hacen de las TIC. Según la terminología empleada por la RAND Corporation, nos referimos a las formas de beligerancia basadas en el uso de la información (net war/ infoguerra) y en el ejercicio de control sobre las herramientas comunicacional (cyber war/ciberguerra).

Infoguerra: empleo beligerante de la información. Estudio de casos [2.1.2.1]

También para Geert Lovink, "la definición de guerra de la información ha cambiado, desde la de una prensa que manipula la opinión pública hasta el uso de tecnologías militares específicas para atacar el enemigo. El engaño de la población es sólo un instrumento más de la gama de "armas" que se pueden utilizar."³¹ En la situación actual de control informativo desde los medios de masas, la guerra de la información (la que presentan los colectivos sociales) pasaría por la oferta de información alternativa junto a aportaciones de carácter positivo³². La información alternativa e independiente topa con un problema añadido: la sobreabundancia de datos, oficiales o no, dificulta el alcance real de su difusión. El problema en la Red es resultar visible, de ahí que las tácticas de lucha informativa pasan en ocasiones por saber situar los sites en buscadores, listas de correos y comunidades.

³¹ Lovink Geert:
Fibra Oscura. Rastreado la cultura crítica de Internet.
Ed. Tecnos, Madrid 2004.
pág. 247

³² No todo se ha de resolver mediante ataques, cambio de posición, triunfo del sentido común después del 11-S. El Chaos Computer Club hace un llamamiento a la cordura para que no ataquen sites islámicos: <http://www.interzona.org/America/cartas.html>

De todos modos, aumentar la oferta del flujo constante de datos no consigue necesariamente imponerse a la manipulación informativa ejercida por los gigantes mediáticos. En ocasiones sólo contribuye a aumentar la sensación de desconfianza y paranoia ante la Red. Los activistas han comenzado a reconocer el potencial de las cualidades víricas de la información. En un tiempo en el que las compañías dependen cada

vez más de las relaciones públicas, socavar su imagen haciendo circular pequeñas dosis de investigaciones personales resultan más efectivas que las grandes manifestaciones, los boicots y los bloqueos. Junto a estas prácticas, Lovink pondera la capacidad de formas más amistosas y constructivas de actuación, como la realización de campañas públicas de concienciación, la lucha contra la censura, la creación y difusión de software gratuito y de interfaces alternativas, la democratización de los motores de búsqueda, o la promoción de vínculos y comunidades en listas y sitios web. Formas de respuesta en consonancia con la generosidad histórica de los programadores que comenzaron el desarrollo de la tecnología computacional desde la inquietud personal y las ganas de hacer extensible y accesible la maquinaria. En este sentido, el sistema de operaciones Linux se puede considerar ejemplo de una estrategia positiva de guerra de la información contra Microsoft.

Los movimientos contraculturales hacen un uso activista del medio no sólo para denunciar la apropiación de la Red desde gobiernos y empresas, sino informando y comunicándose, organizándose para el enfrentamiento al sistema. A pesar de las advertencias de la RAND Corporation, pocas acciones han tenido lugar en la Red procedentes de grupos terroristas que hayan socavado la seguridad de un país. En general, la apropiación del ciberespacio más beligerante la realizan grupos sociales, que además de las armas de contra información, los ataques de Denial of Service (DoS), las tácticas de contra propaganda (como los filtros anti-spam) y los medios de respuesta (bombardeo de spam a organismos oficiales y empresas), ofrecen alternativas constructivas de respuesta y enfrentamiento. A este tipo de formas más amistosas de actuación corresponde la realización de campañas públicas de concienciación, la lucha contra la censura, la creación y difusión de software gratuito y de interfaces alternativas, la democratización de los motores de búsqueda, o la promoción de vínculos y comunidades en listas y sitios web. Los ejemplos que a continuación presentamos se corresponden con este modelo de enfrentamiento en la Red, desde el zapatismo que se vale de ella para mantener su presencia internacional a través de la difusión de sus reivindicaciones, hasta el modelo de ciberfeminismo que busca su definición en un diálogo abierto gracias a las TIC.

La información como escudo: Ciberzapatismo [2.1.2.1.1]

Uno de los primeros ejemplos de empleo de la Red en un conflicto armado se da a raíz del levantamiento zapatista en 1994. El primero de enero de ese año, pasadas las 12 de la madrugada, un grupo de indígenas llegaba armado al zócalo de la ciudad de San Cristóbal de las Casas en Chiapas, México. A su vez, tomaban algunas de las principales cabeceras municipales a la entrada de las cañadas y ocupaban los ayuntamientos y las radios comerciales. Se hacían llamar Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) y se declaraban en rebeldía contra el gobierno de la república mexicana. Este gesto, más simbólico que efectivo, (apenas contaban con armas y los combates sólo duraron 12 días), dieron a conocer al mundo entero la situación de desprotección, marginalidad y pobreza en la que se encontraban la población indígena de la zona. El acertado uso que hicieron de los medios de comunicación, primero la radio y luego la divulgación de los comunicados del Subcomandante Marcos por correo electrónico, unido a las crónicas de algunos periodistas que conocían la situación previa al levantamiento, provocaron una masiva empatía con su causa en todo el país. Esta forma de solidaridad se extendió en tiempo récord a otros países.

EL EZLN consiguió, al promulgar los comunicados del Subcomandante Marcos por e-mail, comunidades y páginas web, evitar los filtros de los medios de comunicación convencionales, creando una red de más de 300 nodos autónomos de apoyo. Este apoyo consiguió evitar una respuesta más enérgica del gobierno mejicano contra las comunidades de campesinos. Saberse observado por cientos de colectivos en todo el mundo, y que las repercusiones de los ataques serían difundidas a todo el planeta, suavizó la respuesta militar. A ningún gobierno le interesaba, en los años 90, ser portada de las noticias por una masacre, y el levantamiento zapatista había alcanzado el grado de noticia internacional no sólo como guerrilla insurgente, sino como movimiento social de amplio apoyo. Como quiera que los comunicados del EZLN se distribuían por listas, grupos de noticias y Cc personales vinculados a grupos en contra del Tratado de Libre Comercio (NAFTA, North

American Free Trade Agreement), para ese mismo verano del 94 ya se oía hablar de una Red Intergaláctica de Resistencia, organizada por el EZLN y los colectivos sociales de México. Esta red se mantendría a través de la WWW y continúa en funcionamiento a través del entramado de IndyMedia (<http://chiapas.mediosindependientes.org/>) por todo el mundo y del sitio del EZLN (<http://www.ezln.org/>).

En diciembre de 1994 aparece una serie de listas de correos en apoyo del levantamiento del EZLN, comenzando por Accion zapatista de Austin (<http://studentorgs.utexas.edu/nave/>). En ellas se incluían noticias y se favorecía el debate sobre la situación. Paralelamente, otros grupos solidarios con la causa zapatista crean sus propios foros de discusión y organización, que se mantiene en contacto gracias a Internet. Es el caso de Ya Basta Italia, pero en muchos otros países europeos y latinoamericanos surgen propuestas similares. Especial interés en la historia de este fenómeno tiene el sitio CHIAPAS 95, que recoge información y contribuciones desde entonces en la dirección: <http://www.eco.utexas.edu/faculty/Cleaver/chiapas95.html> .

Este uso inicial de la Red como medio de comunicación fue extendiéndose y ampliando su alcance, particularmente a partir de diciembre de 1997, tras la masacre de Acteal en la que murieron 45 indígenas tzotziles (18 niños, 22 mujeres y 6 hombres). Es entonces cuando las acciones de protesta y condena aumentan, y comienza a plantearse el uso de Internet como medio de acción directa. Así, a comienzos de 1998, la información sobre lo acontecido en Chiapas y los anuncios de protesta frente a embajadas y consulados de México se transmiten velozmente por la Red, obteniendo como respuesta la concentración de entre 5.000 y 10.000 personas en lugares como España e Italia.

Esta primigenia forma de desobediencia civil organizada a través de la Red fue generando de forma simultánea llamadas a la acción en las comunidades on-line, animando en principio a enviar correos electrónicos a determinadas direcciones del gobierno mexicano, y después organizando sentadas virtuales (virtual sit-in). La propuesta de

Anonymous Digital Coalition consistía en solicitar acceso simultáneo a sitios web de instituciones financieras en México D.F. con el fin de colapsarlos. Este grupo italiano ofreció la información necesaria para que todo aquel que quisiera tomar parte en la propuesta coincidiera a las 10:00 am, hora de México del 18 de enero, y supiera cómo solicitar una recarga de las páginas hasta que éstas se bloquearan³³. Con la experiencia mundial pro-zapatista, empezaron a replantearse y cuestionarse los modelos teóricos de RAND, pero desde una perspectiva radical de base. Harry Cleaver ha ido presentando fragmentos de algunos de estos nuevos planteamientos³⁴. (Véase capítulo 3, apartado 3.2 dedicado al ciberzapatismo y la Desobediencia Civil Electrónica en el contexto del artivismo)

³³ El mensaje que enviaron con la convocatoria y las instrucciones para que el navegador solicitara recargas continuas se puede consultar en: <http://www.thing.net/~rdom/ecd/anondigcoal.html>

³⁴ Cleaver es un profesor universitario de la Universidad de Texas y es una de las personas claves tras el proyecto Chiapas95, un servicio de distribución de noticias e información por correo electrónico. Probablemente la obra más conocida de Cleaver a este respecto es "The Zapatistas and the Electronic Fabric of Struggle" ("Los zapatistas y el tejido electrónico de la lucha" CLEAVER, Harry. The Zapatistas and The Electronic Fabric of Struggle, 1995. <http://www.eco.utexas.edu/faculty/Cleaver/zaps.html>

³⁵ Sobre esta y otras acciones similares, además de los sitios Indymedia, véase <http://hostings.diplomacy.edu/baldi/malt2001/polpro/political%20protest-74.htm>

Comunicación y documentación. Colectivos Indymedia [2.1.2.1.2]

En lo que respecta a los entramados de comunicación de activistas a través de la Red, cabe destacar el colectivo de asociaciones Indymedia. La red de Indymedia Center se creó con ocasión de las protestas contra la reunión en Seattle del WTO³⁵ en diciembre de 1999 y contra el FMI en Washington. En el año 2000 se organizó otra protesta conjunta contra las políticas del Banco Mundial, realizando manifestaciones en Praga a la vez que acciones online en <http://www.villagevoice.com/issues/0042/ferguson.php>, y en el 2001 se organizaron manifestaciones en Québec mientras se realizaban acciones on line contra el Tratado de Libre Comercio FTAA <http://news.zdnet.co.uk/inter-net/0,39020369,2085755,00.htm>.

Los colectivos IndyMedia configuran una red descentralizada de organizaciones independientes que utilizan la web para comunicarse, intercambiar información y organizar encuentros, entre los distintos Indymedia y con otros grupos. Estos grupos representan la conjunción del activismo callejero y la actividad en la red. Mientras la página de

Indymedia (y sus versiones en distintos países y ciudades) servía para la organización de las protestas, los manifestantes tuvieron la oportunidad de subir a la Red lo que estaba pasando en la calle a través de ordenadores portátiles y teléfonos móviles (una forma asequible de Do-it-yourself). Un proceso de sinergia calle/red que convierte a participantes en reporteros y tema de los reportajes.

Las manifestaciones que se organizan gracias a Indymedia y otros colectivos a través de listas de correos y grupos de noticias han unido activistas de todo tipo. El llamado "movimiento antiglobalización" reúne ideologías y activismos de todo signo para la consecución de objetivos concretos, sin planes estratégicos de largo recorrido. Es lo que Kevin Danaher, de Global Exchange, define como "coalición de coaliciones". Cada campaña contra las transnacionales está formada por muchos grupos, sobre todo ONG, sindicatos, estudiantes y anarquistas que usan Internet y herramientas organizativas más tradicionales. Se utilizan los medios de comunicación para hacer de todo, desde catalogar las últimas transgresiones del Banco Mundial, o bombardear la Shell Oil con faxes y correos electrónicos, hasta distribuir folletos contra la maquila (que se pueden bajar de Internet) para las protestas en Nike Town. Los grupos se mantienen autónomos, pero su coordinación internacional es hábil. Además de las convocatorias, las páginas de Indymedia muestran colaboraciones y artículos desde el punto de vista crítico que los medios masivos silencian, de manera que la lucha informativa consigue, cuando menos, llegar a aquellos interesados en disponer de los datos alternativos a la "voz oficial".

Información y comunicación en el ciberfeminismo [2.1.2.1.3]

Cuando el ciberespacio se constituye en lugar social de encuentro y discurso, cuando los cuerpos desaparecen como tales y las identidades pueden ser construidas ad hoc, desde las posiciones críticas del

arte y el activismo nos encontramos con una formulación del pensamiento feminista adecuada al medio. La marginación de la mujer desde entornos tecnológicos ha sido una de las principales denuncias del feminismo. Mientras algunas mujeres han desempeñado un importante papel en el desarrollo de la tecnología (Ada Lovelace, Grace Murray Hopper), su representación pública y laboral ha quedado relegada al papel de tejedoras o montadoras de piezas, auspiciado por una supuesta tecnofobia. Ninguneadas en ambos casos, queda ver qué aporta la sociedad-Red en la constitución de la identidad femenina y en sus reivindicaciones de género y de emancipación de las estructuras patriarcales.

En torno al concepto

Desde los años 70 el feminismo ha estado unido a "la esperanza utópica del uso alternativo de los nuevos medios y las nuevas tecnologías"³⁶, y así, la aparición de un feminismo asociado a la máquina y la tecnología ha dado lugar a "una cooperación [para la liberación de la mujer] entre mujer, máquina y nuevas tecnologías", en la definición de Sadie Plant para el ciberfeminismo. Este término aparece en 1991-1992 de manera simultánea en el trabajo de Sadie Plant desde la Unidad de Investigación de la Cultura Cibernética de la Universidad de Warwick, Inglaterra, y del colectivo de artistas australianas VNSMatrix (léase VENUS). Ya en 1991, este grupo de artistas enuncian el Manifiesto Ciberfeminista donde, bajo el lema "el clítoris es una línea directa a la matriz", se definen como: "nosotras somos el coño moderno/ la anti-razón positiva/ inalquilables implacables impenetrables/ vemos arte con nuestro coño hacemos arte con nuestro coño/ creemos en la locura pasajera en la santidad y en la poesía/ somos el virus de los nuevos disturbios del mundo/ la ruptura de lo simbólico desde dentro/ saboteadoras de las grandes corrientes de papá / el clítoris es una línea directa a la matriz"³⁷. La feminización de la cultura a través de la tecnología adquiere el carácter visceral y orgánico más irónico y provocador en el contexto del arte. Al formular la identificación de los componentes tecnológicos y maquínicos con la fisiología femenina más íntima destrazan el mito de que la tecnología es sólo cosa de hombres, y lo hacen desde

³⁶ Ivonne Volkart: *Tecnologías De La Identidad*, en http://www.2-red.net/habitar/tx/text_yv_c.html

³⁷ *Manifiesto Ciberfeminista*, por VNSMatrix sysx.org/vns/manifiesto.html. Traducción de Remedios Zafra del texto "Una historia del art de Internet" en http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html

la absoluta irreverencia. Las aportaciones de este grupo, formado por Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini y Virginia Barratt, toman forma de guerrilla de vanguardia.

Esta forma subversiva y casi lúdica de encarar el asunto contrasta con la formulación teórica y elaborada de Plant, que parte del análisis historicista de la relación de la mujer con el desarrollo y la utilización de las máquinas, aunque ambas posturas coinciden en una concepción positiva y de activismo político radical. Para Plant, la tecnología es fundamentalmente femenina y no masculina, y aunque el desarrollo tecnológico ha marginado a la mujer arrinconándola en el lugar íntimo y privado del hogar, establece una historia de la tecnología desde el punto de vista de la mujer. Como en el conjunto de las relaciones sociales y económicas, el dominio masculino ha convertido la tecnología en un proceso de masculinización, sin embargo la Red y su capacidad comunicativa representan para el feminismo una posibilidad de construcción social nueva, en la que foros y puntos de encuentro otorguen a la mujer un ámbito de desarrollo. Más aún, Plant define el ciberfeminismo como la "respuesta teórica al hecho de que cada vez más mujeres aporten su innovador impulso dentro del arte electrónico y las tecnologías virtuales"³⁸. Y establece este proceso como el retorno al "principio femenino", un retorno que se produce de forma natural y espontánea, sin ningún esfuerzo gracias a la extensión de lo no-lineal, lo descentralizado y las estructuras no jerarquizadas.

En su libro "Zeros and ones" ("Ceros y unos") Sadie Plant recupera el papel de la mujer en el desarrollo tecnológico (demuestra que la mujer ha estado estrechamente unida a ese desarrollo), narra la historia de Ada Lovelace (pionera en la programación de máquinas computacionales a partir del mecanismo de las máquinas de tejer) y marca el sistema binario como representación de lo femenino y lo masculino, otorgando al cero el valor de lo femenino. Tal y como lo expresa Alex Galloway, "Plant no desea positivar un espacio negativo generado por el patriarcado, sino revelar un espacio dentro de la tecnología que siempre perteneció a la mujer"³⁹. Frente a una tradición feminista que Plant considera tecnófoba, define la tecnología como un objeto primordialmente

³⁸ Cornelia Sollfrank: *La Verdad Sobre El Ciberfeminismo*, en http://www.2-red.net/habitar/tx/text_cs_c.html

³⁹ Alexander Galloway: *Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo*, en http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_informe.htm

femenino y se vale de la matriz como metáfora que se materializa en la historia de las tejedoras, de las telefonistas, en la imagen de la mujer como programadora y en la estructura de red del ciberespacio.

⁴⁰"La horizontalización en Internet tiene lugar mediante estrategias de desplazamiento; "ser por otro" se convierte en inevitable para todas y todos, como proceso de utilización de los campos de mediación y representación simbólica mediante dispositivos tecnológicos." Remedios Zafra: *HABITARES REVERSIBLES (de la mujer, el arte e Internet)*, en http://www.2-red.net/habitar/tx/text_rz_e.html

⁴¹ Ídem.

⁴² Ídem

⁴³ Ídem

También Remedios Zafra habla de la horizontalización social⁴⁰ gracias a Internet, algo que se aleja de la jerarquización vertical que convierte a la mujer en un otro minoritario. De esta forma, las posibilidades de habitar en otro, de ser otro elegido, intercambiable, aleatorio y/o voluntario permite "un nuevo espacio epistemológico del ser"⁴¹. Partiendo de la historia de las mujeres que buscan definirse en el contexto social, político y cultural, Zafra se pregunta: "¿qué aportes diferenciales puede ofrecer la tecnología y concretamente Internet al cambio político, social y económico de la mujer?"⁴². Y ofrece diversas características de la Red como vehículo idóneo para localizar la subjetividad femenina, y como espacio desde el que reivindicar el papel de la mujer: "Las mujeres, como todos aquellos "otros", se posicionan en los nuevos media como vectores de desconstrucción y desterritorialización, y muestran, como don deleuzeano, formas reversibles de acción, mediante esa capacidad liminar y fronteriza de "personificar, imitar y entrar en intersección con una infinidad de "otros"⁴³.

La feminización de la cultura gracias a Internet tiene que ver con la posibilidad de subvertir las jerarquías. Si la Red permite el intercambio libre y gratuito de información lejos de modelos preestablecidos de control, su utilización implica necesariamente una forma distinta de concebir y aceptar las reglas sociales. Para Zafra se trata de utilizar "la tecnología para el pensamiento y la acción política desde un rechazo al principio común de dominación y a la liberación de los hábitos hegemónicos de pensamiento". Y considera otros aspectos propios de Internet, como la posibilidad de elegir la apariencia sexual, que permite de un habitar que alimenta las subjetividades. Más aún, se refiere al papel que el feminismo debe cumplir en la Red desenmascarando la ideología oculta que se mantiene en el uso de la tecnología. Su deber de desenmascarar, "reconstruir esto que llamamos tecnofobia femenina"⁴⁴, a partir del arte de la reversibilidad y del activismo en Red que trabaja en el desen-

⁴⁴ Ídem

mascaramiento de la ideología patriarcal que subyace en las estructuras sociales.

Internet, como espacio social en el que se pierden los distintivos de género, supone un ámbito adecuado para nuevas subjetividades, y el net.art, como "arte de gramáticas sociales que tiene en el desmontaje de las esferas pública y privada, en las colectividades online...algunos de los campos de acción e investigación artística más recurrentes en los discursos feministas en torno a la Red"⁴⁵, representarían una esperanza para la construcción de una nueva sociedad más justa e igualitaria. Si el discurso feminista histórico versa sobre la el papel social, político y cultural de la mujer, la Red se convierte en un espacio a habitar desde la creación de un nuevo imaginario, desde el net.art, lo que incluye la construcción del medio en el proceso de creación (al ser un medio que reflexiona sobre sí mismo).

⁴⁵ Ídem

Además, la disolución de la frontera entre espacio público y privado que favorece la comunicación en Red permite a la mujer, arrinconada históricamente en el espacio privado del hogar, tomar nuevas posiciones. Por lo demás, el ciberfeminismo no se limita a las acciones reivindicativas online, sino que abarca las relaciones entre mujer, máquina y tecnología, y opta por la configuración de un pensamiento no excluyente sino cooperativo. Una ideología que no se limita al entorno ciber online, sino a todos aquellos entornos físicos donde se piensa, fabrica o utiliza la tecnología y las máquinas.

Vemos pues, cómo a través de distintas autoras encontramos diversas acepciones, y en este sentido Cornelia Sollfrank defiende que no es posible hablar de ciberfeminismo como corriente unívoca de pensamiento, sino como la conjunción de ideologías y prácticas diversas en torno al papel social de la mujer. Más aún, el prefijo ciber viene a ser una señal lingüística que lo diferencie de los movimientos anteriores, esta vez sin voluntad de clausura, sino como metáfora de la amplitud de posiciones que caben en el contexto de la sociedad red, la cultura de las comunicaciones telemáticas y el espacio horizontal de la web⁴⁶. Bajo otro punto de vista, Rosi Braidotti analiza el ciberfeminismo desde la pers-

⁴⁶ Para Cornelia Sollfrank el "Ciberfeminismo no se expresa a sí mismo en singular, en acercamientos individuales, sino en las diferencias y los espacios intermedios". Cornelia Sollfrank: *La Verdad Sobre El Ciberfeminismo*, en http://www.2-red.net/habitar/tx/text_cs_c.html

⁴⁷ "...veo la postmodernidad como la puerta de acceso a un nuevo e importante planteamiento de las prácticas culturales" Rosi Braidoti: Un ciberfeminismo diferente, en http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_braidotti.htm

⁴⁸ Rosi Braidoti:
Un ciberfeminismo diferente,
en http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_braidotti.htm

⁴⁹ Faith Wilding / Critical Art Ensemble:
Notas sobre la condición política del Cyberfeminismo,
en http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_artensemble.htm

⁵⁰ Cornelia Sollfrank:
La Verdad Sobre El Ciberfeminismo,
en http://www.2-red.net/habitar/tx/text_cs_c.html

pectiva de la postmodernidad⁴⁷, como un fenómeno de la sociedad postindustrial en la que tecnología y cultura van de la mano, constituyéndose el factor tecnológico en una prolongación de lo humano y en un agente semiótico y social. Así, considera que "artistas contemporáneas multimedia que no se dejan llevar por la nostalgia, como Jenny Holzer, Laurie Anderson y Cindy Sherman, son compañeras de viaje ideales en la postmodernidad"⁴⁸.

En definitiva, el ciberfeminismo trata de investigar, teorizar, trabajar de forma práctica, y evidenciar cómo afectan a las mujeres (y a otros colectivos minoritarios) las nuevas tecnologías de la comunicación, la tecnociencia y la dominación de las redes globales de comunicaciones. Y como movimiento político en la Red "los objetivos de su lucha son el ciberespacio, el diseño industrial y la educación: es decir, todos aquellos campos en los que el proceso tecnológico presenta un sesgo sexista por el cual se excluye a las mujeres de las posiciones de poder dentro de la tecnocultura"⁴⁹.

De su práctica

Hemos visto que la definición de ciberfeminismo no resulta sencilla ni unívoca. Distintos autores ofrecen distintos planteamientos aunque en general coinciden en tres aspectos genéricos que implican ideología, activismo y ciberespacio:

1. En primer lugar, que el término ciber(feminismo) no se refiere a Internet exclusivamente sino que engloba el concepto que relaciona mujer, máquinas y tecnologías. El concepto es adoptado, en palabras de Cornelia Sollfrank, de la acepción original de Norbert Wiener, fundador de la cibernética que basó sus teorías en la suposición de que existe una analogía entre los sistemas orgánicos y tecnológicos que transmiten y procesan información. Así, la conjunción ciberespacio (noción de "espacio etéreo de alucinación colectiva"⁵⁰ originada en el Neuromante de William Gibson) y feminismo remite a un espacio en el que los cuerpos se desvanecen y quedan sólo como flujo y momento. Se trata de un giro

importante en la tradición feminista, pues desde los años 80 se había centrado en la idea de la identidad "natural" y psíquica de los cuerpos (hombre/mujer). Cuestión destacable es la conjunción entre ciberfeminismo y arte, que al igual que otras manifestaciones artivistas, se vale de las características comunicacionales del medio y de la capacidad de subversión para orquestar discursos cargados de significado.

2. Foros y listas: información y educación. Una de las principales características útiles a la actividad política de la Red es la capacidad de entablar relaciones y debates, configurando comunidades interrelacionadas que exploran y comparten principios y opciones. En el caso del feminismo, y de esa conjunción con la tecnología comunicacional, encontramos que desde los primeros años 90 han aparecido listas como Faces listserv, o más recientemente Undercurrents (iniciada por Coco Fusco, Maria Fernandez, Faith Wilding e Irina Aristarkhova en 2002). A partir de este tipo de servicios de comunicación, activistas y artistas feministas han podido iniciar las actividades necesarias para construir un tipo de movimiento social amplio y plural. Sirva de ejemplo la celebración de la Primera Internacional Ciberfeminista en septiembre de 1997 en el marco de la Documenta de Kassel, Alemania. Coordinado por Old Boys Network www.obn.org (Yvone Volkart y Cornelia Sollfrank entre otras) y con asistencia de algunas de las participantes de la lista Faces, sirvió como punto de encuentro on y off line en el que conversar, pensar y compartir ideas sobre la idea del feminismo en relación a la tecnología.

Faith Wilding, analizando lo acontecido en este encuentro, remarca la divergencia de opiniones y posiciones respecto al concepto que las une, como el hecho de que en lugar de establecer una definición para el término ciberfeminismo publicaran 100 anti-tesis, según lo que NO era el ciberfeminismo. Esta dificultad para elaborar una definición tiene que ver con la necesidad de conjugar posturas históricas diversas, desde las separatistas y subjetivistas hasta las que hacen uso de imágenes estereotipadas para formular el nuevo papel de la mujer en relación con la tecnología a través de la ironía y la parodia. Así, mientras algunas

artistas se muestran agresivas, otros colectivos perpetúan la diferenciación organizando chats, listas y foros sólo para mujeres. Parece claro que el ciberfeminismo continúa buscando su lugar y su ámbito y en este proceso se vale de la Red por su capacidad de difusión e intercambio informacional. Wilding echa de menos y propone la colaboración entre teóricas, profesoras, net.artistas y representaciones de la cultura popular que, a través de la Red, puedan formular y construir un ciberfeminismo efectivo.

Así, en un artículo titulado "¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo?"⁵¹ exclama: "¡Imaginaros a las teóricas ciberfeministas uniéndose a las net.artistas más lanzadas y astutas de la Red para visualizar nuevas representaciones femeninas de los cuerpos, lenguajes y subjetividades en el ciberespacio!... imaginaros que utilizáramos esta red de información como una base de acción para tratar los temas de las trabajadoras digitales en la reestructuración global del empleo. Dichos proyectos podrían unir tanto las aspiraciones utópicas como las políticas del ciberfeminismo"⁵².

⁵¹ Faith Wilding: *¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo?*, en http://www.2-red.net/habitar/tx/text_fw_c.html

⁵² Idem

Muchas de las autoras que trabajan en torno a este tema parecen coincidir en la apuesta por la información, la educación y en gran medida la creación artística, como vías de desarrollo de un feminismo adecuado a la sociedad-Red. Inmersas en este proceso se encuentran las componentes del colectivo SubRosa <http://www.cyberfeminism.net>, un grupo de artistas que trabajan desde el performance y los proyectos multimedia en la crítica a las relaciones entre las tecnologías digitales, la biotecnología y el cuerpo, el trabajo y la vida de la mujer. Convencidas de la importancia de la educación y la información en el desarrollo social e individual de la mujer, trabajan con especial interés todo lo relacionado con la tecnología reproductiva. En sus textos cuestionan las ventajas de los avances científicos en el ámbito de la reproducción, y cómo las empresas farmacéuticas se han apropiado del lema "nosotras parimos, nosotras decidimos" para aumentar sus ventas. En la actualidad las mujeres puede decidir no sólo si quieren o no, sino cómo, cuándo, y de qué manera ser madres, pero eso no las independiza de los manejos del capital.

Para SubRosa el artista crítico, el/la feminista debe trabajar dos aspectos: uno de formación propia y otro pedagógico, de colaboración entre artistas, científicos, expertos, que creen proyectos que permitan conocer de manera sencilla las implicaciones del uso de la tecnología: una forma de teatro de la información. El objetivo de este colectivo no es demonizar la tecnología per se, sino crear estrategias de defensa frente al control del cuerpo femenino por la biotecnología; para ello es fundamental facilitar la información y sobre todo, la formación entre las mujeres que han estado aisladas, relegadas y ninguneadas históricamente, y aún hoy en muchos lugares del planeta. Su trabajo consiste en avivar la polémica en torno a cómo el contenido y la forma de su trabajo, y sus relaciones sociales, están mediadas por la tecnología⁵³.

Otros proyectos de interés que contribuyen a la creación de una comunidad femenina de apoyo son los realizados por Margot Lovejoy: Parthenia <http://www.parthenia.com>, un proyecto que denuncia la violencia de género y que ofrece información y apoyo a las víctimas mientras anima a los testigos a denunciar los casos ante la justicia; y Turns <http://www.myturningpoint.com/FlashSite.html> que propone la creación de una comunidad en la que compartir historias y vivencias, diluyendo las fronteras entre lo público y lo privado. Las historias pueden ser comentadas, lo que permite obtener un feed back solidario. En la misma línea de informar y facilitar el acceso al conocimiento para las mujeres surge Woman Hackers <http://www.obn.org/hackers/> de Cornelia Sollfrank. Se trata de un site que ofrece información de mujeres y para mujeres involucradas en el uso de la informática. Además de entrevistas, ofrece una sección para geeks girls, la versión femenina de los amantes por la informática y las prácticas hacker, además de mucha teoría sobre la historia de las mujeres en relación a la tecnología, y la necesidad de construir una crítica política sobre la socialización de la tecnología. Al tratarse de una página específicamente femenina, contribuye a ampliar y reconocer el papel de la mujer en esa socialización.

3. Identidad, cuerpo, género: creación subversiva, cyborg y el nuevo cuerpo virtual. En último lugar, cabe destacar la importancia del concepto de identidad y subjetividad en el feminismo y cómo abordan

⁵³ "Our activist art practice is cyberfeminist because it is based on a contestational feminist analysis and critique of the effects of digital (cybernetic) information, communication, and biotechnologies on women's material lives, bodies, work, and social relations. subRosa consciously tries to embody feminist content, practices, and agency within the electronic technologies, virtual systems, and RL (Real Life) spaces, which we inhabit in our work and lives. We consciously politicize and problematize how both the content and form of our work and social relations are mediated by digital technologies". Extracto de Ryan Griffiths: *Tandem Surfing the Third Wave: Part 3*, interview with subRosa, en <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-0308/msg00040.html>

este tema en relación a la tecnología distintos autores. Así, Allucquère Rosanne (Sandy) Stone, pensadora transexual que se dedica a estudiar la historia del ciberespacio, el deseo y el cuerpo virtual, afirma que "las nuevas tecnologías no son agentes transparentes que eliminan el problema de la diferencia sexual, sino medios que promueven la producción y organización de cuerpos sexuados en el espacio"⁵⁴. En su ensayo "Will the Real Body Please Stand Up?"⁵⁵. Stone formula las claves para los debates contemporáneos sobre la situación del cuerpo en las comunidades virtuales. Establece cierta analogía entre el comportamiento en los espacios físicos y los virtuales, definiendo estos últimos como espacios habitados por cuerpos con "componentes eróticos complejos"⁵⁶.

Sin duda, el tema de los cuerpos y las identidades aparece de forma recurrente en todo el discurso ciberfeminista, bien desde posiciones subjetivistas, bien desde postulados más ácidos que reivindican la carnalidad o el cyborg⁵⁷ como estrategia de socialización. Para Stone, la aparición de un cuerpo virtual no sería sino la historia de la mayor migración acontecida, pues las relaciones que se establecen en el ciberespacio, ese no lugar sin cuerpos, al final acaban precisando de otro cuerpo o representación ("componentes eróticos complejos"), lo que Remedios Zafra denomina "habitar interfaceado"⁵⁸.

En definitiva, cuestiones sin resolver que constituyen en su desarrollo la materia de la que se nutre la propia formulación del ciberfeminismo. Un movimiento social que aprovecha la Red para difundir, educar e informar, mientras crea una semántica femenina a través del específico tecnológico. Como otros movimientos activistas vinculados a las TIC, ha propiciado una producción artística crítica y en ocasiones subversiva, que se vale del medio comunicacional para la elaboración de mensajes alternativos a las políticas globales y globalizadoras.

El caso de las VNS Matrix <http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html> es especialmente significativo de lo acontecido en torno a la apropiación de las TIC para la elaboración de un discurso crítico desde el arte. Igual que pasara con otros grupos, como el Critical Art Ensemble, estas cuatro

⁵⁴ Referenciado en Alexander Galloway: Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo, en http://www.creatividad-feminista.org/articulos/ciber_informe.htm

⁵⁵ Allucquère Rosanne Stone, *Will the Real Body Please Stand Up?* en Michael Benedikt, Ed. *Cyberspace. First Steps* (MIT Press, 1992).

⁵⁶ Citado por Alexander Galloway: *Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo*, en http://www.creatividad-feminista.org/articulos/ciber_informe.htm

⁵⁷ El concepto de cyborg recupera para Alex Galloway la idea de Haraway: "Otra idea que interesa a las ciberfeministas, la del "cuerpo posthumano", es la idea principal de TechnoMorphica, un libro recientemente publicado por la holandesa V2_Organisation. La afirmación profética de Haraway de que "el ciborg es una criatura en un mundo post-sexual" podría adaptarse a las necesidades de los ciberfeministas, llegando a la conclusión de que el ciberfeminista es una criatura post-sexual en un mundo virtual." En Alexander Galloway: *Un informe sobre ciberfeminismo*.

⁵⁸ Remedios Zafra: *HABITARES REVERSIBLES*I

artistas australianas comienzan a plantearse las posibilidades de la Web antes de tener acceso a ella, antes incluso de tener acceso a los ordenadores. Josephine Starrs, fotógrafa, y Julianne Pierce se conocen del departamento de Women Studies, y junto a Virginia Barrat, performer que explora el tema del cuerpo de la mujer y la locura, y Francesca da Rimini, cineasta en Super 8 y locutora de radio, forman el grupo Velvet Downunder. Como colectivo, investigan en torno al imaginario erótico femenino: comienzan a trabajar con imágenes manipuladas que recrean el estilo de los años 20 y crean cuatro personajes, Beg, Bitch, Fallen y Snatch mediante los que se expresan. Con la llegada del hipertexto, crean VnsMatrix en 1991 <http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>, se autoproclaman colectivo "ciberfeminista" (término creado para la ocasión) y se dedican a investigar las relaciones entre la mujer y el nuevo medio, tanto en la cultura popular como en el circuito del arte.

Cumpliendo con al tradición del feminismo histórico más intelectual, elaboran y difunden el "Manifiesto Ciberfeminista para el siglo XXI". Siguiendo este ideario, definen sus creaciones como cunt art (arte del coño), y sus trabajos se caracterizan por la utilización cruda, sardónica y expresiva del cuerpo. A pesar de que ya entonces que muchas mujeres trabajan en entornos computacionales, el imaginario ligado al cyberpunk presentaba un estereotipo de mujer con el no se sentían identificadas.

Más allá de las representaciones beligerantes de la mujer en el ciberespacio (super nenas o superbabes), el desparpajo de las VnsMatrix reivindica una apropiación del imaginario femenino y de su sexualidad. Así, All New Gene (1995) es una entidad femenina sin cuerpo, un virus informático, un virus biológico o una niebla inteligente en forma de instalación formada por un cd-rom (parodia de juego interactivo), audio, vídeo erótico y elementos luminosos y escultóricos. Como todo anarco-ciber-terrorista que se respete, se infiltra y sabotea el banco de datos del Big Daddy, un yuppie que encarna el complejo militar-industrial-espectacular, junto a su ayudante, Circuit Boy un peligroso "techno-niño" sin cabeza y con un pene enorme que se transforma en teléfono móvil. El

objetivo del juego es colaborar en el desorden mundial y acabar con la falocracia. Emplean distintas sexualidades y roles de género extraídos de la cultura popular, adoptan la forma de ciber-putas que reconocen los roles tecnológicos y los maquillan de feminidad.

Se trata de la invención de un cuerpo virtual beligerante que subvierte el orden tradicional: la reivindicación del imaginario erótico femenino, en contra del uso denigrante que denigra a la mujer. Recogen y otorgan valor al insulto, a la expresión ofensiva de la sexualidad femenina. Rompen las normas habituales y establecen una línea directa entre la sexualidad femenina y la tecnología, prescindiendo de la historia. Y encuentran la raíz etimológica de la matrix (matriz) en el vocablo latino que define la matriz femenina.

Ciberguerra: irrupción en los procesos comunicativos [2.1.2.2]

Para comprender a la importancia de la información y la comunicación como medios de defensa, merece la pena recordar lo ocurrido en Kosovo en la primavera de 1999. En cierto modo, se considera el anticipo de una posible guerra virtual, en la que ganaría quien se hiciera con medios de información y comunicación. La situación política y tecnológica de Yugoslavia en aquellos momentos limita el acceso a la tecnología a núcleos urbanos, y "en una 'verdadera' guerra de Internet, todos los bandos en conflicto, tanto civiles como militares, dentro o fuera de la región, estarán enganchados a la Red, lo cual es una proliferación de acceso que aún no ha tenido lugar"⁵⁹. En todo caso, algunos de los acontecimientos y discurso que se produjeron entonces anunciaban rasgos de lo que puede llegar a ser. La Yugoslavia dominada por Milosevic en 1999 había acabado con la oposición política y con los medios de información independientes. La emisora de radio B92 y su servidor www.opennet.org habían sido silenciados. Durante el conflicto armado,

⁵⁹ Geert Lovink: *Fibra Oscura*. ...

una vez comenzaron los bombardeos de la OTAN, apenas había posibilidades reales de informar fuera de las versiones oficiales. Las únicas noticias independientes procedían de grupos de noticias y diarios (blogs) de ciudadanos de que tenían acceso a Internet.

Tras el ataque de hackers chinos contra sitios web del Ministerio de Energía de los Estados Unidos en represalia por el ataque de la OTAN contra la embajada china en Belgrado, corrió el rumor de que se pretendía cerrar el Internet yugoslavo. Slodoban Markovic, un joven programador, informó desde Belgrado casi a diario a las listas de nettime, y expuso el significado de cerrar el YuNet desde una perspectiva más amplia: "Esta tentativa de cortar la alimentación de Internet por satélite en Yugoslavia recuerda bien que el ciberespacio no está situado en una especie de vacío y que nuestros gobiernos PUEDEN y HARÁN algo que plazca a sus intereses. Harán todo eso con independencia de las costumbres y de la ética de la comunicación que hayamos desarrollado a lo largo de años en la Red"⁶⁰. Los bombardeos de la OTAN no se dirigieron sólo a objetivos militares, si entendemos éstos como edificios de gobierno y bases del ejército. Destruyeron parte de las infraestructuras de comunicación del país una vez conocido el potencial de la información en la Red, su capacidad de convertirse en herramienta de lucha.

⁶⁰ ídem.

En este contexto de lucha por el control de los medios de comunicación, el concepto de ciberguerra adquiere una relevancia que va más allá de la manipulación en la transferencia informativa. Para entender en toda su dimensión esta pugna por el control del proceso comunicativo se hace necesario conocer las posibilidades tácticas y estratégicas del medio, que van más allá de la mera intercambio informacional. Las alternativas, sustentadas en prácticas hacker y cracker de irrupción, manipulación y apropiación del entramado comunicacional de la Red, van del delito individual a la protesta organizada. Aquí nos ocuparemos del aspecto social de esta actividad incursiva, la que procede de movimientos sociales y se denomina hacktivismo. Y analizaremos otras formas asociadas de comprensión y empleo de las tecnologías de información y comunicación.

Hacktivismo [2.1.2.2.1]

"La explosión demográfica del ciberespacio ha ido unida a un creciente número de problemas de seguridad. De acuerdo con el CERT Coordination Center, una organización gestionada por la Carnegie Mellon University y que registra los ataques contra la seguridad en la Red, durante el año 2000 se produjeron un total de 82.094 ataques en dominios comerciales en Internet.

Este número supone un crecimiento importantísimo en relación con los dos años anteriores. En el año 2000 el número de ataques fue de 21.756, es decir, del año 2000 al 2002 los ataques crecieron en un 277 por ciento. De manera que el ritmo de crecimiento de éstos es vertiginoso, muy superior al ritmo de crecimiento de Internet. ¿Quiere esto decir que caminamos hacia una Red cada vez más insegura? ¿Por qué motivo se está produciendo un incremento tan importante de las conductas subversivas en Internet?"⁶¹.

⁶¹ Pau Contreras: *Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica*. Ed. Gedisa, Barcelona 2003., pág. 24

Existe el convencimiento de que los sistemas informáticos contribuyen a mejorar la sociedad gracias a la capacidad de difundir la información de manera rápida y eficaz, lo que motiva crear y favorecer las condiciones para un acceso ilimitado al conocimiento de dichos sistemas. Luchar por ese bien social es uno de los fines del hacker, pero también del hacktivista, que además de procurar la difusión del conocimiento, emplea las herramientas a su alcance como arma en las maniobras de activismo social, en el contexto de guerra cibernética. El término hacktivismo aparece cuando se unen los movimientos sociales de base, el llamado activismo (grassroots movements), y el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC, y en concreto la WWW). El término activismo se refiere a la modalidad de organización y propaganda propia de los movimientos sociales de base, en concreto a la forma de acción directa: bloqueos, sentadas, autogestión. Cuando los modelos de negocio se trasladan a la Red, el movimiento activista encuentra la forma de trasladar sus formas de protesta y acción donde tiene lugar la actividad económica. De hecho, el término hacktivismo comenzó a utilizarse en referencia a las acciones

del colectivo Electronic Disturbance Theatre en apoyo a la causa zapatista, aunque es un apelativo con el que no terminan de identificarse⁶².

El hacktivismo tiende a significar un uso del ordenador con implicaciones sociales, políticas o culturales. La adopción de las prácticas hacker por parte de los colectivos más comprometidos socialmente se da desde los orígenes de la WWW. En un primer momento se utilizó sólo como vehículo eficaz de comunicación, pero en poco tiempo las posibilidades de actuación en la Red generaron otro tipo de prácticas de acción directa. Además, hay que destacar el sector más politizado de la comunidad hacker, encabezado por Richard Stallman y su cruzada por defender la libertad de acceso a los códigos de programación UNIX. Desde la Free Software Foundation <http://www.gnu.org/home.html> que creara en los años 80, propone el término copy left en oposición al copy-right, y así, cualquier programa que se publica desde la Fundación puede ser utilizado bajo su licencia, con la única condición de difundir el código y las modificaciones que se realicen.

A hackers y hacktivistas les une la fascinación por la tecnología. A los primeros como campo de investigación, donde actúan, estudian, desarrollan programas y soluciones a los problemas técnicos que les ofrecen los sistemas de seguridad de las empresas, no como fuente de ingresos, sino como reto personal y comunitario. A los segundos les motiva un posicionamiento socio-político, llevan la lucha callejera, la protesta civil a la Red cuando las corporaciones, las instituciones y los gobiernos contra los que se enfrentan trasladan allí su presencia. Y esa lucha online precisa de unos conocimientos tecnológicos suficientes para posibilitar alguna forma de asalto, colapso o sustitución en la Red (la llamada ingeniería social⁶³).

La ética hacker, enunciada desde los años 60 y mantenida y desarrollada a lo largo de los años, encaja fácilmente con las convicciones de los movimientos sociales que operan en Internet. La idea de compartir el conocimiento encuentra acomodo y caldo de cultivo idóneo en los grupos de activistas europeos que crean hacklabs⁶⁴, lugar físico

⁶² En entrevista con Mercé Molist, Ricardo Domínguez miembro del colectivo EDT rechaza el apelativo y explica su origen: "Los medios, específicamente el New York Times, nos nombró hacktivistas. Al comienzo no me gustaba mucho este nombre porque lo ponía en el círculo del hacker, pero es un sino que atrae a los medios, y decidí usarlo tácticamente. Nuestro hacktivismo es digitalmente incorrecto, mientras que hay otro digitalmente correcto, como el hacktivismo de The Cult of the dead cow". Mercé Molist: Entrevista a Ricardo Domínguez. Revista **a:mínima**, 8. ISSN 1697-7777, pág.: 148

⁶³ Ingeniería Social: La técnica de hacerse pasar por otro, por alguien con derechos de acceso a un sistema o una red, y así conseguir códigos de seguridad, números de acceso o lo que sea. En el DEFCON 9 (July 13th - 15th, 2001, in Las Vegas, Nevada USA) se hizo un concurso de ingeniería social.; consistía

⁶³ Ingeniería Social:
 La técnica de hacerse pasa por otro, por alguien con derechos de acceso a un sistema o una red, y así conseguir códigos de seguridad, números de acceso o lo que sea. En el DEFCON 9 (July 13th - 15th, 2001, in Las Vegas, Nevada USA) se hizo un concurso de ingeniería social.; consistía en averiguar los números de las tarjetas de crédito de personajes de la política y del mundo del espectáculo. FBI, policía y periodistas eran testigos y en su caso quienes arrestaron a algunos de los participantes

⁶⁴ En el Estado Español hay diversos hacklabs (<http://www.hacklabs.org>) creados por toda la geografía, (Zaragoza, Bilbao, Alicante, Navarra, etc).

⁶⁵ Algunos de los primeros actos de sabotaje a través de la Red se realizaron a instancias del gobierno de los Estados Unidos para probar las posibilidades reales del medio en 1997. Simultáneamente se comenzaron a realizar acciones desde los movimientos sociales en defensa de distintas causas. Como ejemplo sirven los siguientes casos:

Junio de 1997. Piratas informáticos demuestran que pueden paralizar la red de energía eléctrica de los Estados Unidos durante la operación "Eligible Receiver", un ejercicio de maniobras de guerra virtuales organizado por el Departamento de Defensa.

albergado por un espacio autogestionado, donde un grupo de gente se reúne por su interés en la vertiente social de la tecnología, en especial el uso de software libre. La idea viene de Italia, donde se están creando diversos colectivos relacionados con la tecnología desde 1998. Generalmente organizan cursos y actividades relacionadas con el uso social de los ordenadores y de la Red, recuperan y enseñan a recuperar máquinas que se han desechado por antiguas (la informática caduca a un ritmo vertiginoso), y crean programas de código abierto que puedan resultar útiles a la comunidad. Además, se reúnen periódicamente en encuentros denominados hackmeetings que les permite entablar un conocimiento personal (no sólo de Red vive el hombre) y plantear líneas de investigación y desarrollo para la consecución de un ciberespacio más libre y autónomo.

Se considera el año 1998 como clave en el contexto del activismo social en la Red o hacktivismo, más que por la cantidad de las acciones realizadas, por ser el año en que se hizo público y notorio⁶⁵. En la primavera de ese año, un joven hacker británico conocido como "JF" accedió a unos 300 sitios de la web e introdujo textos e imágenes con mensajes antinucleares. Entraba en los sitios y cambiaba y añadía código HTML. Era el más importante golpe hacker político que se recordaba. A lo largo del año se siguieron produciendo, cada vez en mayor número, casos de sitios de la web a los que se había accedido para introducir mensajes políticos. Tanto es así que apareció una noticia al respecto en primera plana del New York Times a finales de octubre.

En 1999, Frank Cilluffo, director de la Task Force on Information Warfare (Grupo de Trabajo sobre Guerra de Información) del Centro de Estudios Estratégicos e Internacionales de la ciudad de Washington, avisaba de los peligros que podrían cernirse sobre sociedad y gobiernos si se unían capacidad informática y voluntades hostiles. En aquel momento, Cilluffo consideraba esa posibilidad como algo lejano pero no desdenable: "Cuando vemos esta unión entre un verdadero propósito hostil y una capacidad real es que estamos en problemas. Aún no la hemos visto, pero claramente se trata de una cuestión de tiempo". Más aún,

señalaba las ventajas que tenían las tácticas hacker para los grupos de presión demasiado pequeños que pretendían lograr sus objetivos a través de los medios convencionales. Y entre esas armas de equilibrio de fuerzas que ofrecían las TIC, señalaba: "Lo más significativo es la capacidad para movilizar a millones de personas –para crear y forjar vínculos en el mundo entero– y nuestra incapacidad para responder a ello"⁶⁶.

La asunción de las posibilidades reales de estas actividades pronto se hicieron conocidas. Valga de ejemplo la amenaza que el defensor de los derechos humanos José Ramos Horta lanzaba al gobierno de Indonesia dos semanas antes del referéndum sobre la independencia de Timor Oriental. El 16 de agosto de 1999 se publicaba en el periódico indonesio *The Nation* que Horta movilizaría un ejército de cien adolescentes en todo el mundo para que atacaran los sistemas informáticos del país, desde los ordenadores gubernamentales hasta bancos, aeropuertos y sistemas militares. El gobierno no pareció excesivamente preocupado, aunque un alto funcionario, entrevistado en el periódico de Melbourne *The Age*, calificó su propuesta de "terrorismo contra la democracia".

En contra de esta calificación de terrorismo, los propios hacktivistas se manifiestan y definen. Sus actividades se orientan hacia la defensa de una Internet libre, de uso público y fuera del control de las multinacionales y los gobiernos. Su activismo es online porque sus objetivos están y son la propia Red, una vez que parte de la economía se ha trasladado a ella. En cualquier caso, dejan claro que mantienen una ética y unos principios lejos de la delincuencia y la perturbación gratuita. Secretos, un hacker veintañero portugués perteneciente al Kaotik Team que apoya la independencia de Timor Oriental, lo explicaba así a un periódico: "We have hundreds of servers we could hack, and we don't. By contrary, we even help them to fix their bugs. The main objective of our hacking pages is to transmit the message. It is not, 'We are groovy, we have power'".

El objetivo de estas acciones es manifestar su oposición a las

Julio de 1998. El grupo Piratas portugueses contra la tiranía de Indonesia, piratea y borra varios sitios Web del gobierno indonesio y otros sitios relacionados.

Mayo de 1999. El Departamento de Energía y otros sitios Web del gobierno estadounidense son pirateados como respuesta al bombardeo de la OTAN contra la embajada china durante el conflicto de Kosovo.

Junio de 1999. El grupo 18 de junio lanza miles de ataques contra el centro financiero de Londres para coincidir con las protestas contra la deuda del Tercer Mundo.

Agosto de 1999. José Ramos Horta amenaza con iniciar una ciber guerra si Indonesia no respalda los resultados del referéndum.

⁶⁶ Jose Rafael Leal: Desobediencia civil en Internet, en <http://csf.colorado.edu/forums/elan/may99/msg01037.html>

actividades de un gobierno o institución, y las armas principales de este tipo de activismo son los bloqueos de sitios web (Denial-of-Service, DDoS en inglés), envío masivo de correo, spam, cambio de código, suplantación y propagación de virus informáticos. Aunque éstos son menos habituales, en los últimos años han aparecido algunos casos: Mawanella (2001) <http://www.sophos.com/virusinfo/articles/mawane-lla.html>, Injustice, un gusano que apareció en 2001 para protestar por el asesinato de Mohammad Al-Durra, un niño palestino de 12 años <http://www.sophos.com/virusinfo/articles/injusti.html>; Vote-A: (2001), un gusano que apelaba a la votación sobre si los Estados Unidos tenían que entrar en guerra o no <http://www.sophos.com/virusinfo/analyses/w32vote-a.html>; y Yaha-E: (2002) gusano que pretendía atacar el sitio web del gobierno pakistaní mediante un DDoS (<http://www.sophos.com/virusinfo/articles/yahae3.html>). Al margen de estos casos, el primer virus con un objetivo político documentado fue WANK, en 1989, dirigido a HEPnet y la red de NASA SPAN en protesta contra el desarrollo de armas nucleares. En general, pocos son los gusanos o virus que contienen algún mensaje político, y la comunidad hacktivista no aprueba el uso y desarrollo de este tipo de herramientas.

La organización de estos grupos abiertos, sin ideología dominante (quizá lo más cercano sea cierto aire anarquista), se realiza a través de la web. Existen dos páginas especialmente representativas⁶⁷: The Electrohippies Collective (Colectivo de hippies electrónicos) <http://www.fraw.org.uk/ehippies/index.shtml> y The Cult of the Dead Cow (El Culto a la vaca muerta) <http://www.cultdeadcow.com>. En ambos sitios web se ofrece información técnica y software para la realización de acciones colectivas e individuales. En el primer caso se trata de un grupo internacional de hacktivistas con base en Oxfordshire, Inglaterra, cuyo propósito es expresar su malestar con el uso de Internet "como herramienta para la comunicación y la propaganda corporativa". Una de sus formas de protesta más común es la sentada virtual (virtual sit-in). El grupo organiza a voluntarios que solicitan recargas de un site de manera constante hasta colapsarlo. Actualmente el sitio de los Electrohippies está inactivo, pero el sitio Free Range Activism Web mantiene online

⁶⁷ www.hacktivismo.com
www.peek-a-booty.org
www.freenetproject.org
www.invisiblenet.net/iip/
www.jmarshall.com/tools/cgi-proxy/
proxytools.sourceforge.net
entropy.stop1984.com
sourceforge.net/projects/cameraschy/
ultramagnetic.sourceforge.net
anon.inf.tu-dresden.de

algunos de los recursos del grupo en la dirección <http://www.fraw.org.uk/ehippies/index.shtml>.

Otro sitio web importante es The Hacktivist <http://www.thehacktivist.com/>, que en su página principal se define como: "...Dedicado a examinar la teoría y la práctica del hacktivismo y la desobediencia civil electrónica mientras contribuimos a la evolución del hacktivismo por la promoción del debate constructivo, la acción directa efectiva y las soluciones creativas para problemas complejos, de cara a facilitar el cambio positivo". Además de compartir el conocimiento tecnológico, los miembros de The Hacktivist reflexionan sobre sus prácticas y planteamientos sociales, y ofrecen información relacionada con problemáticas concretas junto a alternativas electrónicas de protesta. Su definición de hacktivismo recoge algunos de los conceptos que ya hemos expresado, y se identifica con la definición que aparecía en la página de The Cult of the Dead Cow: "Hacktivismo: política de hacking, prheaking o creación de tecnología para alcanzar una meta política o social", y matiza en relación a uno de los preceptos que guiaban a los hackers originales, el componente creativo, cuasi artístico y lúdico de los hack. En todo caso, se des-cuelgan de cualquier atribución vandálica de sus acciones: "Kevin Poulsen distingue entre vandalismo y hacktivismo: Vandalismo es la destrucción o el daño malintencionados, no una alteración ingeniosa y subversiva. La calidad de la obra, la claridad del mensaje y los motivos que la sustentan prueba que se trata de una protesta".

En cuanto a las acciones de protesta política que van más allá de la defensa de un acceso no restringido a la tecnología, The Hacktivist expone otra de las formas de actuación política en el entorno electrónico, la Desobediencia Civil Electrónica (Electronic Civil Disobedience, ECD en sus siglas inglesas). Para Stefan Wray⁶⁸, esta forma de "política de acción directa extraparlamentaria en la Red" resulta más simbólica que el hacktivismo. Veamos de dónde surge el término y su teoría.

⁶⁸ WRAY, Stefan: La desobediencia electrónica civil y la world wide web del hacktivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red, en <http://www.aleph-arts.org/pens/wray.html>.

Desobediencia Civil Electrónica [2.1.2.2.2]

Entre 1994 y 1996 el colectivo de artistas Critical Art Ensemble publica dos libros en los que analiza y expone las posibilidades de trasladar a la Red las formas de protesta callejera propias del activismo social. En "The Electronic Disturbance" [El disturbio electrónico] (1994), y en "Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas" [Desobediencia civil electrónica y otras ideas impopulares] (1996) exponen las claves para una DESOBEDIENCIA CIVIL efectiva en el capitalismo tardío, la adecuación del modelo tradicional de DC en la era de la información tecnológica. Para el Critical Art Ensemble, la Desobediencia Civil Electrónica (DCE) es: "... una forma legítima de acción directa no violenta cuyo objetivo es denunciar y presionar instituciones relacionadas con actividades ilícitas o poco éticas. Es la expresión extra-parlamentaria de las acciones móviles y en la Red que apoya objetivos políticos que apelan al espíritu de los derechos y libertades universales"⁶⁹.

Para comprender la aparición del nuevo concepto y sus implicaciones, se hace necesario un acercamiento a la historia, definición y actividades relacionadas con la Desobediencia Civil tradicional, y las implicaciones sociales, políticas y culturales que trae consigo la aparición de la Web

⁶⁹ Critical Art Ensemble: Electronic Civil Disobedience and other unpopular ideas. En <http://www.critical-art.net/books/ecd/index.html>

⁷⁰ Stefan Wray: On Electronic Civil Disobedience, en <http://www.nyu.edu/projects/wray/oecd.html> . Conferencia presentada durante la Socialist Scholars Conference, los días 20, 21, y 22 de marzo de 1988 en New York, NY

Desobediencia Civil

En un ensayo titulado "On Electronic Civil Disobedience"⁷⁰, Stephan Wray realiza un breve recorrido por la historia de los Estados Unidos a través de los movimientos de Desobediencia Civil más significativos. Señala su importancia en el Movimiento por los Derechos Civiles, la oposición a la guerra del Vietnam, contra empleo de energía nuclear o entre los grupos ecologistas como Earth First. De hecho, los movimientos de Desobediencia Civil (DC) y Desobediencia Civil Electrónica (DCE) surgen como una respuesta ciudadana a las acciones de gobierno que considera injustas.

Los orígenes de la DC se sitúan tradicionalmente en el siglo XIX,

en la vida y obra de Henry D. Thoreau (Concord, Massachussets, 1817-1862). En 1848 publicó "Civil Disobedience" (originalmente "Resistence to Civil Governement"⁷¹) para apoyar su rechazo personal a pagar una poll tax (la contribución urbana), y como muestra oposición a la guerra de los Estados Unidos contra México. Fue este autor quien enunció el derecho a disentir con las leyes del estado y a desobedecerlas como un ejercicio de libertad. Encarcelado por su negativa a pagar aquella tasa y consciente de que su gesto no haría cambiar la ley, quiso que sirviera como ejemplo a sus conciudadanos. Hacer público y manifiesto el des-acuerdo es consustancial a la acción desobediente, pero en especial, el objetivo último de estas acciones es hacer saber al estamento gubernamental que una parte de la población no comparte sus postulados. De hecho, la definición de Desobediencia Civil en la Enciclopedia Oxford de Filosofía otorga implícitamente la necesidad de publicitación: "Desobediencia civil: conducta pública ilegal encaminada a despertar el sentido de la justicia de la mayoría con el propósito de cambiar la ley sin rechazar el imperio de la ley"⁷². Cuando Thoreau publica su libro realiza dos funciones: expresar la disensión, y fomentar, o al menos intentarlo, la toma de conciencia crítica.

Las tácticas de la DC se han basado en la manifestación del des-acuerdo de los ciudadanos ante las acciones gubernamentales o empresariales, y en el bloqueo físico de las sedes de las instituciones denunciadas mediante sentadas. Sirven de ejemplo los postulados de la no-violencia de Mahatma Ghandi, la lucha por los Derechos Civiles encabezada por Martín Luther King o las protestas contra la guerra de Vietnam. Esta estrategia no pretende atacar a aquellos que ocupan los sitios de poder, sino interrumpir la actividad económica de las instituciones para someterlas simbólicamente al colapso. La popularización de Internet y la aparición de la World Wide Web ofrecieron un nuevo espacio de actuación, y dando origen a la DCE.

Conversión Electrónica de las formas de Desobediencia Civil

Internet ofreció promisoriamente la posibilidad de un espacio autónomo, anárquico y acéfalo en el que los usuarios podían ofrecer y

⁷¹ Este texto se puede consultar en <http://www.cs.indiana.edu/sta-tecraft/civ.dis.html>

⁷² Hugo Adam Bedau, Enciclopedia Oxford de Filosofía (Marid, Tecnos, 2001). Citado por Antonio Casado en La des-obediencia civil a partir de Thoreau, Ed. Gakoa Liburuak, SS 2002

⁷³ Véase Critical Art Ensemble: *Promesas utópicas-Net realidades*, en http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html

⁷⁴ Critical Art Ensemble: *Electronic Civil Disobedience and other unpopular ideas* En <http://www.critical-art.net>,

⁷⁵ Mark Dery: *Conversation between CAE and Mark Dery*, en <http://old.thing.net/wwwboard1/messages/415.html>

compartir informaciones de todo tipo e ideología. A pesar de que esas promesas hayan resultado excesivas ante la realización constatable⁷³, sí es cierto que desde sus orígenes públicos la Red ha reunido a individuos y grupos dispuestos a poner en común ideas y acciones de toda índole. También gobiernos y empresas han hecho de Internet un medio de actuación y han trasladado parte de sus labores de relaciones públicas y ejecución al ciberespacio. Es lo que Critical Art Ensemble denomina la conversión de la representación del poder en "Flujo Electrónico Nómada"⁷⁴. En conversación con Mark Dery⁷⁵, el colectivo establece los orígenes de su interés por la protesta callejera en los trabajos del Radical American Theater, el teatro Dadá, el Theater of the Oppressed, la performance feminista de el Guerrilla Art Action Group de los 70 o los situacionistas. Sólo que una vez agotadas las posibilidades de efectividad, y situados en el intersticio liminal entre la acción real y la simulación, se decantan por la actuación en un espacio que favorezca otro tipo de respuestas concretas. Y el ciberespacio reúne algunas de estas características.

Para comprender el interés de CAE por Internet y el activismo vinculado al arte hemos de remontarnos a los años 80. Ricardo Domínguez, miembro del grupo lo explica en primera persona, según su experiencia: "Viviendo en Tallahassee (Ricardo Domínguez se traslada a Florida en 1981) conocí un grupo de gente con las mismas inquietudes que yo y comenzamos a trabajar juntos. Decidimos que íbamos a producir una nueva explosión cultural allí, en la frontera de la cultura, y no en Nueva York o Londres, porque sólo nosotros teníamos la "visión" de lo que iba a ocurrir. Planteamos un proyecto a largo plazo, viviríamos juntos durante 10 años, y trabajaríamos sobre el concepto de frontera. Hacíamos experimentos de vídeo, hablábamos toda la noche, leíamos libros que plagiábamos y modificábamos elaborando una suerte de hipertexto de la época. Nuestra intención era hacer cosas que "pegaran" en la calle, utilizando las ideas del cyberpunk y el ciberespacio, aunque eran sólo ideas, palabras, una metáfora, porque nadie tenía ordenadores entonces. También influyó la aparición de algunas películas, como "War games" en el 84. Todavía no teníamos nombre, y es que yo considero que un grupo trabaja en una dialéctica de tres fases: la primera o Heróica

es la más potente, cuando no se tiene ninombre, sólo ideas, intuiciones, cuando el grupo siente que debe hacer algo. Así fue el comienzo de Critical Art Ensemble.

Después, en el 86 llegó el sida y muchos amigos se fueron muriendo. Entonces comenzamos a hacer "VACUNAS CULTURALES" y marchas, y todo empezó a unirse. En el 88-89 surge la idea de Desobediencia Civil Electrónica. Si te fijas, el término Critical Art Ensemble tiene en el centro la palabra Arte, porque el arte es la figura, el signo que une cosas muy separadas. Para nosotros, el arte era lo que podía reunir todas estas cosas, la política, la filosofía y la crítica, no en términos totalitaristas de filosofía o política, sino metafóricamente. Y era más rápido, porque el arte tiene una (in)conciencia del cuerpo, de la cultura de la frontera, el sida, el ciberespacio... En aquellos años 80 era lo que comenzó a darnos un nombre, y esta es la segunda parte de un grupo, el nombre. Porque cuando pasó todo esto nos pusimos el nombre de Arte Crítico⁷⁶. Inmersos en los movimientos civiles a favor de las cuestiones más acuciantes de la época (realizando acciones de teatro de calle en apoyo a los enfermos de SIDA, acciones que denominan VACUNAS CULTURALES), hacia 1988-89 comienzan a plantearse el término Desobediencia Civil Electrónica. Y lo hacen llevados por la curiosidad y por la necesidad de encontrar un espacio en el que las protestas obtengan un eco ampliado⁷⁷. Como artistas investigan herramientas y vehículos sobre los que articular su mensaje en consonancia con el devenir social. Como activistas buscan situarse en la vanguardia de la efectividad. Agotadas las posibilidades de la lucha en las calles, dirigen sus pasos hacia el nuevo escenario social que comienza a albergar actividades económicas con las que no están de acuerdo.

La conversión electrónica de un método de resistencia ciudadana representa la adopción del medio y la adecuación a las nuevas circunstancias. En un texto de CAE titulado "La resistencia electrónica. Poder nómada y resistencia cultural"⁷⁸, se establece cierto paralelismo entre la actitud nómada de la representación del poder y el antiguo pueblo de los escitas. Según cuenta Herodoto en "Las guerras Médicas", los escitas

⁷⁶ Véase anexo.

⁷⁷ En los últimos tiempos se está escribiendo y polemizando sobre la idoneidad y la efectividad de las acciones en la red (Stephan Wray, Laura Baigorri, David Casacuberta...) en oposición a la necesidad de acciones con una efectividad real en el mundo presencial; se especula en torno a la realidad del ciber espacio y la incidencia que tiene cuando sólo un aparte mínima de la población mundial tiene acceso a Internet; sin embargo, cuando a mediados de los años 80 se forma el colectivo CAE, tenían claro que lo efectivo en un futuro próximo pasaría ineludiblemente por la Internet. Esta es la postura que mantienen cuando comienzan a actuar y a reflexionar sobre la propia Red en los primeros años 90.

eran un pueblo nómada que tenían aterrorizados a las comunidades vecinas, pues aparecían por sorpresa, atacaban y huían. La característica definitoria era su falta de centro social localizable. Era difícil dar con ellos pues tampoco dejaban destacamentos en las zonas que asaltaban. Sencillamente, aparecían, acaparaban lo que necesitaban y volvían a desaparecer. No poseían territorios ni los consideraban definitivos de su poder. Tenían absoluta movilidad y la operatividad que ofrece el poder estar en cualquier parte. Por esta razón eran tan temidos.

⁷⁸ Critical Art Ensemble :
La resistencia electrónica. Poder nómada y resistencia
[cultural.http://www.aleph-arts.org/pens/resistencia.html](http://www.aleph-arts.org/pens/resistencia.html)

Para CAE, el capitalismo tardío ha generado una élite con similares características. La ocupación del ciberespacio propicia, o al menos permite, esta estrategia nómada de persistente presencia invisible. La ocupación de territorios ha dejado de ser muestra del poder; la movilidad y el intercambio abierto consiguen establecer un reino de poder difuso en el que la libertad y el anonimato conviven con la más estricta vigilancia. Los orígenes de Internet fueron militares y científicos: se procuraba un sistema de red entre ordenadores para conseguir que el flujo de información no se viera interrumpido si se atacaba uno de los emisores, y para favorecer la colaboración en la investigación entre distintos núcleos universitarios y científicos. Después, esta suerte de ubicuidad no física asegura la continuidad en el ejercicio del poder y ha favorecido la aparición de la economía globalizada. La misma estrategia gubernamental es aprovechada por aquellos que se oponen a ella. Así, el flujo nómada de información dificulta el contra-ataque y permite actuar por sorpresa en el sentido de que puede reorganizarse desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Por esta razón, el colectivo Critical Art Ensemble, uno de los pioneros en detectar el potencial de la Red, apela a la actuación en el espacio electrónico, porque el físico ha perdido su valor. Y es que para la efectividad de la Desobediencia Civil se necesita algo de valor para el estado, y ese valor recae ahora en el flujo de información. El modelo de Desobediencia Civil Electrónica que proponía CAE apelaba a la creación de un "flujo descentralizado de microorganizaciones diferenciadas (células) que produjesen múltiples corrientes y trayectorias con el fin de fre-

nar la velocidad de la economía política capitalista"⁷⁹. Así se conseguiría un diálogo entre los distintos grupos y la emulación del sistema al que contesta, esquivando la estructura burocrática. Por lo demás, no sólo esquivada el control sino que enraíza y representa una de las conductas favorecidas y anheladas por los adeptos al ciberespacio, a saber, la participación pública en los asuntos políticos y sociales, de manera descentralizada y acéfala, para individuos y colectivos.

Si por algo ha conseguido instaurarse y fortalecerse la World Wide Web ha sido precisamente por esa facultad de intercambio y comunicación independiente entre usuarios. Las nuevas prácticas sociales nacidas con el medio reflejan un cambio en los modelos políticos ya caducos e ineficientes. Las aportaciones documentales surgen espontáneas y sin censura; la accesibilidad total, siempre que se disponga de un ordenador y una línea telefónica, permiten no sólo la comunicación sino la colaboración en proyectos de distinta índole. En este sentido, se generan avisos y acciones de participación colectiva, además de un flujo informativo considerable desde todos los puntos de vista, con datos y opiniones lejos de la censura.

Para este colectivo, la DCE es entonces la actualización de un método de resistencia alternativo a la lucha de guerrillas, que aboga por hacer frente y violar si es necesario leyes injustas, en un tiempo en el que el flujo de información por la Red alcanza categoría de fuerza económica. De esta manera, el activismo social tradicionalmente callejero se instala en el escenario de las telecomunicaciones. Esta nueva dimensión permite además extender la acción y su eficacia fuera de los contextos domésticos. El traslado se produce gracias a la abolición de las fronteras en la Red, al permitir el intercambio de información desde cualquier punto del planeta, y por la velocidad a la que estos datos se trasladan a multitud de usuarios. Pero también influye el incremento de la importancia y la efectividad de la legislación internacional. Así, los intereses locales de los grupos activistas se amplían e inciden en cuestiones globales. Y el medio de hacer efectivo el cumplimiento de esta disensión se formula en el uso de la Red para su difusión, y en las posibilidades que

⁷⁹ Critical Art Ensemble: *La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública* http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.html .

ofrece de incidencia en los intereses gubernamentales y empresariales contra los que se manifiesta.

Queda dicho que el colectivo CAE señala como una de las características esenciales del capitalismo tardío el modo de representación del poder: "lo que una vez fue una masa concreta sedentaria se ha convertido en un flujo electrónico nómada"⁸⁰. Así las cosas, atacar o manifestarse frente a los edificios gubernamentales ("tomar las calles", estrategia de la Desobediencia Civil) deja de resultar útil, pues el poder se reorganiza inmediatamente en otro lugar o en cualquier no-lugar. La Desobediencia Civil necesita algo de valor para el estado, y en la era de las telecomunicaciones colapsar las sedes físicas del poder no causa demasiado perjuicio. Se trataría en todo caso de interrumpir el flujo de información, de realizar labores de sabotaje informativo, pues "en lo que al poder se refiere, las calles son capital muerto"⁸¹. Esta afirmación se refiere a la conversión electrónica de la sentada tradicional, la llamada SIT-IN, forma principal de actuación en la DCE. Si un sistema no se interrumpe impidiendo a sus trabajadores acceder a su puesto de trabajo, sino que se desbarata su funcionamiento interrumpiendo el flujo de las comunicaciones, las acciones de Desobediencia Civil Electrónica atacan la buena marcha del intercambio de información.

Por lo demás, la Desobediencia Civil o "paradigma Thoreau" implica, según Antonio Casado, "el incumplimiento de un mandato por parte del individuo (carácter desobediente), así como la aceptación responsable de sus consecuencias (carácter civil), y todo con la intención comunicativa de promover la reforma de una situación injusta (carácter conversacional)"⁸². En el caso de la DCE, el carácter desobediente se produce en sentido inverso, pues aunque sus acciones atacan las manifestaciones virtuales, las leyes sobre el uso de Internet se forman paulatinamente a tenor de los acontecimientos, y tras el 11-S de 2001 han sufrido un endurecimiento considerable. Por ello, y por la importancia que ha adquirido la transferencia de información por la Red, muchos activistas, y entre ellos hacktivistas y artivistas, se ven tratados y castigados como delincuentes. Pero el carácter desobediente, vinculado al incumplimiento de un mandato se ha producido a la inversa, han sido los

⁸⁰ Critical Art Ensemble: *Electronic Civil Disobedience*. En <http://www.critical-art.net>

⁸¹ Ídem, pág 11: "At one time the control of the streets was a valued item. In 19th century Paris the streets were the conduits for the mobility of power, whether it was economic or military in nature. If the streets were blocked, and key political fortresses were occupied, the state became inert, and in some cases collapsed under its own weight. This method of resistance was still useful up through the 60s, but since the end of the 19th century it has yielded diminishing returns, and has drifted from being a radical practice to a liberal one. This strategy is grounded in the necessity of centralizing capital within cities; as capital has become increasingly decentralized, breaking through national boundaries and abandoning the cities, street action has become increasingly useless. Since cities have become abandoned by business and left to rot in a state of bankruptcy, and have become plagued by crime and disease, it seems reasonable to assume that they are no longer useful in the expansion of power. If they were of use, surely they would be continually renewed and defended."

mandatos, las leyes, las que han surgido a raíz de las acciones del activismo electrónico.

En cuanto al carácter conversacional, la actualización de la Desobediencia Civil en forma de acción electrónica en el ciberespacio, hace coincidir el medio de difusión con el medio de actuación. No se trata sólo de contra-informar, sino de evitar las operaciones en la red del organismo que se ataca. Para el CAE "...Hacerse con los medios (mass media) no ayuda a socavar el régimen semiótico autoritario ya que ninguna base de poder se beneficia de escuchar un mensaje alternativo. Sin embargo, hacerse con los beneficios bloqueando la información constituye un mensaje claro para las instituciones capitalistas, a las que les puede resultar más barato cambiar de política que defender militarmente un régimen semiótico en apuros. Lograr este objetivo es posible en el ámbito virtual y sólo es precisa la más modesta de las inversiones (si lo comparamos con organizar un ejército)"⁸³. Por ello, defiende el enfrentamiento directo utilizando un impulso económico obtenido gracias al bloqueo de información privatizada (filón de oro del capitalismo tardío). En cualquier caso no hay que olvidar la importancia que tiene la publicitación de las acciones: "De acuerdo con un filósofo llamado Stanley Cavell, la primera intención de la desobediencia civil es forzar al estado a reconocer que existe oposición y, al menos simbólicamente, retirarle el apoyo"⁸⁴. Sin duda, el nuevo medio de actuación es un gran medio de comunicación.

Pero interrumpir o manejar la comunicación en la Red no debe confundirse con la contra-información. Este colectivo propone una forma de actuación política directa. En la sociedad de la información, generar más datos no colabora de forma real y efectiva en el esclarecimiento de los hechos ni en un cambio efectivo de las políticas denunciadas. A estas alturas, la cantidad de medios de comunicación implantados local e internacionalmente saturan la capacidad de asimilación, y por otra parte, el control ejercido sobre esos mismos medios desde los puestos del poder y las corporaciones consiguen ningunear la labor de publicitación de las acciones desobedientes. Así como en otros momentos de la historia (v.g., el Movimiento de Derechos Civiles en EE UU) la información

that they are no longer useful in the expansion of power. If they were of use, surely they would be continually renewed and defended."

⁸² Casado, Antonio, *La desobediencia civil...* pág 31.

⁸³ Critical Art Ensemble: *La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública* http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.htm

⁸⁴ Casado Antonio, *La desobediencia civil ...*

subversiva ha conseguido hacer tambalear los presupuestos de la sociedad establecida, actualmente la manipulación de los medios no consigue recabar el respaldo y el apoyo de la opinión pública tan fácilmente. Esto no significa, como hemos visto en el capítulo anterior, que se abandonen las labores de información y documentación, pero evidencia algunas de las características del nuevo medio. Las acciones de bloqueo y traspaso de información, como fórmula de desobediencia, producen unos beneficios económicos y políticos mayores, que obligan a buscar alternativas desde el organismo contestado. A este respecto conviene profundizar en el concepto de los medios tácticos (tactical media) que, tanto desde CAE como desde el N5M, fortalecen la teoría y la prácticas de la acción subversiva en los entornos de la tecnología comunicacional.

Tactical Media: la ampliación del espectro [2.1.2.2.3]

El concepto de medios tácticos (tactical media) surge de la mano de Geert Lovink y David García en el marco del festival Next 5 Minutes (<http://www.next5minutes.org/n5m/index.jsp>). Se refiere al uso político de los medios de comunicación, tanto los tradicionales como los nuevos, sean radio, televisión o Internet. La teoría vinculada a este concepto surge de los estudios de Lovink en torno a la comunicación y a la influencia de la información en la relaciones de poder. Anulada la información independiente, absorbidos los medios de comunicación por grandes empresas y manipulada por intereses gubernamentales, la respuesta de los inconformes⁸⁶ pasa por un uso táctico de los medios.

⁸⁶ Para Lovink el paisaje de los medios tácticos está habitado por una serie de personajes que serían: "(Sus héroes típicos son); el activista, guerreros nómadas en los medios, el prankster, el hacker, el rapper callejero, el kamikaze con su videocámara, 'happy negatives' siempre en busca de un enemigo." Geert Lovink y David García.

El ABC del Tactical Media. Internet, 1999, en <http://aleph-arts.org/pens/abc.html>

En realidad, el concepto de medios tácticos es anterior a la formulación que se hace en el primer Next5Minutes, y en sus orígenes, estaba más vinculada al uso del vídeo y la televisión, pero el auge de la Red

ha eclipsado en gran medida los otros medios. Lovink sitúa el nacimiento de los medios tácticos en el año 1989: "Se trata de un concepto abierto y provisional, surgido como rechazo a las ideologías, y de un fenómeno que nace en 1989: navegar por las olas de acontecimientos, disfrutar de la apertura de escenarios y fronteras, en busca de nuevas alianzas. Curiosidad y predisposición para la diferencia"⁸⁷. De hecho, una de las características originarias de este uso táctico de los medios tiene que ver con la accesibilidad a la tecnología comunicacional, en primer lugar, y al cambio geopolítico mundial que supuso la caída del muro de Berlín en 1989, en segundo término. La aparición de herramientas tecnológicas de empleo sencillo orientadas al Do-it-yourself (DIY) animó a tecnólogos, activistas, artistas, teóricos o abogados a utilizarlas y desarrollar un nuevo medio de libertad de expresión, todo un triunfo en sí mismo.

Geert Lovink y David García se refieren al uso que se hace de esos mismos medios de comunicación. Se basan en las teorías que Michel de Certeau expone en su libro "The practice of every day life", en el que analiza la cultura popular, y transforma el énfasis de la representación en los "usos" de la representación, concluyendo que los usuarios utilizamos "tácticamente" los textos y artefactos que nos rodean. De Certeau "describe los procesos de consumo como un conjunto de tácticas por las cuales el débil hace uso del fuerte. Caracteriza al usuario rebelde (término que prefiere al de consumidor) como táctico y al presuntuoso productor (en el cual incluye a autores, educadores, curators y revolucionarios) como estratégico. Asentar esta dicotomía le permite elaborar un vocabulario táctico lo suficientemente rico y complejo para configurar una estética reconocible, distintiva. Una estética existencial. Una estética de la apropiación, del engaño, de la lectura, del habla, del paseo, de las compras, del deseo. Trucos ingeniosos, astucia de cazador, situaciones polimórficas, descubrimientos gratificantes, una estética poética además de bélica."⁸⁸.

Para Lovink y García, este uso político que los convierte en tácticos va asociado a cierta estética para evitar que caigan "...al gueto de los contenidos valiosos. La cuestión de la forma no es simplemente una cues-

⁸⁷ Geert Lovink, David García y Andreas Broeckmann, *El GHI del Tactical Media*. Internet, 2001, en <http://www.uoc.edu/artnodos/esp/art/broeckmann0902/broeckmann0902.html>

⁸⁸ Geert Lovink/David García: *El ABC del Tactical Media*. Internet, 1999, en <http://alepharts.org/pens/abc.html>.

tión de abundancia y "belleza". Los medios alternativos, plenos de mensajes "correctos", carecen de sentido si no tienen ese estilo desenfadado y sucio de barrio (o ciberespacio) problemático. Siempre será necesario que haya una dimensión artística, aun en el caso del software. No me refiero al diseño como objetivo en sí mismo, sino a los medios tácticos que tienen el deseo y la pasión de superar determinadas barreras sociales y culturales"⁸⁹. Esta estética contempla a su vez un modelo de hibridación ("significa conectividad en el sentido más promiscuo de la palabra, conectar todo con todo, la idea neo-liberal de que todo funciona según se conecte"), de complementación de disciplinas en la que el papel del artista resulta tan importante como el del activista o el ingeniero. Más aún, en 2001⁹⁰ Lovink equipara los medios tácticos a una forma artística "que afronta el activismo con una actitud positiva hacia la tecnología digital contemporánea y con un espíritu explorador más que de confrontación. En cierto modo, se trata de una forma artística autorreflexiva".

⁸⁹ Entrevista de Victor Abellon, editor de elbatiscafo.iup.es, con Geert Lovink, en http://www.manueltalens.com/ultima_hora/54lovink.htm

⁹⁰ Geert Lovink, David García y Andreas Broeckmann; *El GHI del Tactical Media. Internet*, 2001, en <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/broeckmann0902/broeckmann0902.html>

⁹¹ Este libro se puede consultar on line, en formato .pdf en la dirección: <http://www.critical-art.net/books/digital/index.html>

También Critical Art Ensemble reconoce esta idea que asocia el uso táctico de los medios con la práctica artística, y la conjunción transversal de disciplinas diversas. En la introducción a "Digital resistance: explorations in tactical media"⁹¹ [Resistencia digital: exploraciones en los medios tácticos] (2000) manifiesta: "Cada vez hay una conciencia más generalizada según la cual durante muchas décadas ha existido una práctica cultural que ha evitado ser etiquetada o catalogada. Esta corriente parte de la vanguardia moderna, hasta el punto que sus representantes valoran muy positivamente la experimentación y el compromiso con el vínculo imprescindible que existe entre la representación y los cambios políticos y sociales. Suelen ser artistas que no encajan en ninguno de los sentidos tradicionales del término y que rehúyen caer en el embrollo de connotaciones metafísicas, históricas y románticas que acompañan a esta designación. Tampoco son activistas políticos propiamente dichos, ya que se niegan a adoptar una posición únicamente de reacción y suelen menospreciar la eficacia y la necesidad. (...) Los que formamos parte de los medios tácticos nos sentimos aliviados por ser una especie de híbrido, sea artista, científico, técnico, artesano, teórico o activista; todos podíamos trabajar juntos y formar combinaciones con

diferentes pesos específicos e intensidades. Estas múltiples facetas como artista, activista, científico, etc., que formaban parte de cada individuo y de cada grupo, gozaban de un reconocimiento y nos sentíamos valorados. Muchos de nosotros nos desprendimos de la carga de tener que presentarnos al público como especialistas, lo que constituye una forma de valoración."

Así pues, los medios tácticos son la respuesta ciudadana a las estrategias del poder. Una forma de revuelta, de contestación, apoyada en un uso creativo y desinhibido de aquellas tecnologías comunicativas que están a su alcance. En este proceso colaboran todas las disciplinas, y cobra especial relevancia el papel creativo del artista. Indagando en los orígenes del concepto de medios tácticos y la importancia del artista en el activismo social, Lovink y García se remontan a la campaña ACT UP, que en los años 80 se movilizara en los Estados Unidos contra la política de la administración Reagan silenciado el emergente problema del SIDA. La conjunción de teatro callejero y difusión en los medios de comunicación son para García exponente del cambio en las actitudes del activismo social y el arte. De una posición beligerante de exigencia e imposición, se pasa a una postura de enunciación y proposición de alternativas. Cuando el colectivo artístico Gran Fury crea el eslogan SILENCIO = MUERTE en la exposición "Let the record show", consigue que los activistas "lleven" un eslogan que pide una respuesta; el hecho de mostrar esta ecuación encima es un llamamiento al diálogo que se convierte en símbolo para todo el movimiento activista a favor de los enfermos de SIDA. Cuando se muestra este lema en pancartas, pegatinas, o camisetas, no se transmite tan sólo un mensaje polémico sencillo, sino una invitación al discurso. Se trata de un medio muy próximo, un lenguaje de usuario tanto para el activismo como para las artes visuales, y transmite un activismo eficaz. Es la diferencia entre imponer un modelo de pensamiento y actuación en aras de una mejora no tan objetiva, y la exposición de alternativas a un modelo con el que no se está de acuerdo.

Vemos pues que los medios tácticos son unos medios de crisis, crítica y oposición, fruto del uso de la electrónica doméstica (ordenado-

res, Internet, aunque también cámaras de vídeo y fotografía), y que se orientan a campañas concretas más que a movimientos sociales con elaboradas teorías y rígidos códigos de conducta. En este sentido se definen a través de una concepción temporal: "Lo que cuenta son las conexiones temporales que puedas hacer. Pero aquí y ahora, no vaporosas promesas de futuro, sino aquello que podamos realizar en el lugar que nos faciliten los media de los que dispongamos en cada momento"⁹². Este componente de eventualidad, de unión para un objetivo concreto, y la posibilidad de separarse o volverse a unir cuando sea pertinente, es lo que Lovink y García denominan "zonas de consenso temporal"⁹³. Resulta evidente en sus planteamientos la necesidad de evitar las conductas tradicionales de la izquierda que abogaban por la fuerza del grupo, la importancia de la jerarquía y la defensa de "la discusión de los términos de la lucha". Si algo caracteriza a los medios tácticos es la libertad de movimiento y uso, la espontaneidad, la búsqueda de efectividad en pequeños objetivos. Más allá de la organización de estrategias de largo alcance, la teoría de los medios tácticos implica el rechazo de las ideologías.

En la década de los 90, la postmodernidad y el desencanto ya no permiten ese tipo de asociación. N5M y Lovink apoyan como respuesta social específica de este tiempo y lugar a la aparición espontánea de movimientos y colectivos que mezclan medios de comunicación, artes escénicas y activismo social. Una unión de intelectuales, artistas, activistas de los medios, diseñadores, ingenieros y programadores, teóricos de los medios y artistas visuales, arquitectos y trabajadores del pop o el teatro. "Ha llegado la hora de pensar en la convergencia social", dice Lovink, "las ventajas y los problemas de la interconexión por ordenador son distintos a través de estos campos, pero la "sinergia" es visible en todas partes"⁹⁴. En este sentido, aparecen colectivos multidisciplinares que colaboran en la guerra de la información como el Critical Art Ensemble, ®TMark, Electronic Disturbance Theater y la identidad política colectiva Luther Blisset, ejemplo de sabotaje cultural y "terrorismo semiótico", vinculados indefectiblemente al territorio del arte activista.

⁹² Geert Lovink y David García, *El ABC del Tactical Media. Internet*, 1999, en <http://aleph-arts.org/pens/abc.html>

⁹³ Geert Lovink y David García, *El D-E-F del Tactical Media. Internet*, en <http://aleph-arts.org/pens/def.html>

⁹⁴ Geert Lovink: *Fibra Oscura...* pág.253

Caracterización del arte de Red [2.2]

Net.art: orígenes e intereses [2.2.1]

Al igual que para Gadamer un individuo está siempre en ese acto de despliegue del ser que implica la comprensión de los otros, las prácticas artísticas desarrolladas en los nuevos medios deberían ser, ante todo, investigación de las otras prácticas sociales que en ellos se desarrollan. Propuesta surgida de la necesaria creencia en que las prácticas artísticas son las más capacitadas para integrar en nuestra cultura las nuevas tecnologías, para calibrar la dimensión auténtica del campo de sus posibilidades sociales.

Juan Martín Prada,
"El net.art, o la definición social de los nuevos medios"

Más allá del análisis cronológico que propusiera Stefan Wray⁹⁵, el desarrollo de las acciones políticas vinculadas a la Red han ido incrementándose y evolucionando según crecía el medio. El activismo (la sinergia entre arte, activismo e Internet) se va definiendo en el desarrollo de las acciones realizadas. No resulta casual que activistas sociales y artistas fijaran su atención en el nuevo medio. La aparición de una tecnología comunicacional abierta en un principio a cualquier persona, que permite el intercambio de información sin censura ni mediación, se presenta como el medio adecuado para cumplir algunas aspiraciones del arte contemporáneo, desde la identificación arte=vida de Fluxus, hasta la difusión y retroalimentación del vídeo y la Guerrilla TV de los años 60 y 70. Para hacerse una idea pertinente de lo que el net.art supone en sus inicios, resulta esclarecedor e instructivo el análisis que Natalie Bookchin y Alexei Shulgin realizaron en 1999:

Introducción al net.art (1994–1999) *

Natalie Bookchin y Alexei Shulgin

1. Net.art de un vistazo

A. El modernismo definitivo

1. Definición

a. net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de soft ware y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet.

b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

⁹⁵ Stefan Wray:
Electronic Civil Disobedience and the World Wide Web of Hacktivism: A Mapping of Extraparliamentarian Direct Action Net Politics, en <http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/stefan/>. Versión en castellano *La desobediencia electrónica civil y la world wide web del hacktivism: La política extraparlamentaria de acción directa en la red*, en <http://www.aleph-arts.org/pens/wray.html>.

2. 0% Compromiso
 - a. Manteniendo la independencia de las burocracias institucionales.
 - b. Trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión.
 - c. Iniciando caminos al margen de valores anquilosados provenientes un sistema teórico e ideológico estructurado.
 - d. T.A.Z (temporary autonomous zone) de finales de los 90: Anarquía y espontaneidad.
3. Práctica sobre Teoría
 - a. El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria.
 - b. Llevar más allá la critica institucional: con lo cual un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación.
 - c. La práctica muerte del autor
- B. Figuras específicas del net.art
 1. Formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas
 2. Inversión sin intereses materiales
 3. Colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas
 4. Privilegio de comunicación sobre representación
 5. Inmediatez
 6. Inmaterialidad
 7. Temporalidad
 8. Acción basada en un proceso
 9. Actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas
 10. Parasitismo como estrategia
 - a. Movimiento desde los campos primarios de alimentación de la red
 - b. Expansión hacia infraestructuras conectadas en la vida real
 11. Desvaneciendo fronteras entre lo público y lo privado
 12. Todos en Uno:
 - a. Internet como medio para la producción, publicación, distribución. promoción, diálogo, consumo y crítica

b. Desintegración y mutación entre las figuras de artista, curator, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo

2. Breve guía del DIY (do it yourself) net.art

A. Preparando tu medio ambiente

1. Obtener el acceso a un computador con la siguiente configuración:

a. Macintosh con un procesador 68040 o superiores (o bien PC con un procesador 486 o superiores)

b. Al menos 8 MB RAM

c. Módem u otra conexión de Internet

2. Requisitos de software

a. Editor de texto

b. Procesador de imágenes

c. Al menos uno de los siguientes clientes de Internet: Netscape, Eudora, Fetch, etc.

d. Editor de vídeo y audio (opcional)

B. Elegir modo

1. Basado en contenido

2. Formal

3. Irónico

4. Poético

5. Activista

C. Elegir género

1. Subversión

2. La Red como objeto

3. Interacción

4. Streaming

5. Travel Log

6. Colaboración telepresencial

7. Buscador en red

8. Sexo

9. Narrador de historias

10. Pranks y construcción de identidades falsas

11. Producción y/o deconstrucción de interfaces

12. ASCII Art
 13. Browser Art, On-line Software Art
 14. Arte Formal
 15. Ambientes interactivos multi-usuario
 16. CUSeeMe, IRC, Email, ICQ, Mailing List Art
- D. Producción
3. Lo que deberías saber
- A. Estado actual
1. El net.art está emprendiendo transformaciones cada vez mayores debido al reconocimiento institucional y a su nuevo estatus.
 2. De ese modo el net.art se está metamorfoseando en una nueva disciplina autónoma con todos sus complementos: teóricos, curadores, departamentos museísticos, especialistas y consejos de dirección.
- B. Materialización y fallecimiento
1. Movimiento desde la impermanencia, la inmaterialidad y la inmediatez hasta la materialidad
 - a. La producción de objetos, su muestra en galerías.
 - b. Archivo y preservación
 2. Interface con las Instituciones: El loop Cultural
 - a. Trabajar fuera de la institución
 - b. Declarar que la institución es malvada
 - c. Retar a la institución
 - d. Subvertir la institución
 - e. Convertirte tu mismo en institución
 - f. Atraer la atención de la institución
 - g. Repensar la institución
 - h. Trabajar fuera de la institución
 3. Interface con las Corporaciones: Actualización
 - a. La demanda de seguir la estela de la producción corporativa con el fin de mantenerse visible y al día.
 - b. La utilización de estrategias artísticas radicales para la promoción de productos.
4. Consejos y trucos críticos para el net.artista moderno y triunfador
- A. Técnicas promocionales

1. Asistir y participar en el mayor número posible de festivales de media art, conferencias y exposiciones.

a. Físicas

b. Virtuales

2. Bajo ninguna circunstancia consientas en pagar tickets de entrada, gastos de viaje o alojamiento en hoteles

3. Evita formas tradicionales de publicidad p.ej: tarjetas de negocios

4. No aceptes de buenas a primeras la afiliación a instituciones

5. Crea y controla tu propia mitología

6. Contradícete periódicamente en emails, artículos, entrevistas, incluso en conversaciones informales off-the-record

7. Se sincero

8. Impacta

9. Subvierte (a ti mismo y a los demás)

10. Mantén la consistencia de tu imagen y tu trabajo

B. Indicadores de éxito: Actualización 2

1. Ancho de banda

2. Novias o novios

3. Hits en buscadores

4. Hits en tus sites

5. Links a tu site

6. Invitaciones

7. E-mail

8. Billetes de avión

9. Dinero

5. Apéndice utópico (after net.art)

A. Con lo que las actividades creativas individuales son más valoradas que la afiliación a cualquier movimiento artístico de moda

1. Resultado en su mayor parte de la distribución de información horizontal más que de la vertical en la Red

2. Que no permite el ascenso de una sola voz dominante sobre las diversas expresiones múltiples y simultáneas

B. El ascenso del Artesano

1. La formación de organizaciones que evitan la promoción de nombres propios

2. La desviación de la institución artística y la dirección hacia productos corporativos, mainstream media, sensibilidades creativas e ideologías hegemónicas

- a. No anunciadas
- b. No invitadas
- c. No esperadas

3. No necesitar términos como "arte" o "política" para legitimizar, justificar o excusar las actividades de uno mismo

C El Internet después del net.art

1. Unos grandes almacenes, un sex shop y un museo

2. Un útil recurso, herramienta, lugar y punto de reunión para un artesano

a. Que muta y se transforma tan rápida y astutamente como aquello que intenta consumirle

b. Quien no teme ni acepta ser etiquetado o desetiquetado

c. Quien trabaja libremente en formas completamente nuevas junto con formas más tradicionales.

d. Quien entiende la necesidad continua de una comunicación libre con dos vías y múltiples canales por encima de la representación.

Esta introducción al net.art recoge retazos fundamentales de la producción de los primeros cinco años a partir de la popularización de los navegadores gráficos. Además de situarlo conceptualmente, elucubra sobre el rumbo que la práctica artística y el productor cultural tomarán en la Red. Veamos qué tipo de obras se están produciendo en esa época y sobre qué temas hacen especial hincapié.

⁹⁶ Cuenta la leyenda que el término net.art lo acuñó en 1995 este artista esloveno a partir de un e-mail que le llegó en lenguaje máquina, y del que sólo pudo recuperar dos palabras "net. Art". La leyenda es ficticia, pero otorga un origen mítico al arte de Red, algo imprescindible para convertirse en leyenda viva. El relato puede consultarse en

<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>

A la búsqueda de un lenguaje específico [2.2.1.1]

Las primeras incursiones artísticas en Internet son ejercicios que indagan en torno a sus posibilidades funcionales y comunicativas. Más allá del mítico origen del término net.art a través de un supuesto e-mail defectuoso⁹⁶, Vuk Cosic trabaja desde 1994 en la creación de imágenes

en código ASCII (primer lenguaje unificado de codificación), devolviendo el protagonismo a los caracteres que permitieron la existencia de intercomunicación entre ordenadores. Y la pareja formada por Dirk Paesman y Joan Heemskerk, Jodi.org, realiza una suerte de reivindicación maquiñal. Jodi Subvierte la lógica del navegador, manipulando el código que había de permanecer oculto. Así, sus obras muestran en pantalla imágenes y retazos ininteligibles, mientras el lenguaje HTML representa una imagen reconocible para el usuario, en contra de la lógica de Internet.

En la búsqueda de ese nuevo lenguaje específico, el escritor Mark Amerika presentó *Grammatron* <http://www.grammatron.com/> a mediados de los noventa. Es una de las primeras propuestas de narratividad hipertextual, compuesta por más de 1000 páginas, miles de hiperenlaces, una banda sonora original de más de 40 minutos y una estructura de navegación especialmente compuesta con java script codificados. En esa misma línea de indagación, la artista rusa Olia Lialina investiga y crea en torno a la narratividad del medio comunicacional de la Red en *My Boyfriend Came Back From the War* (1996, www.teleportacia.org/war). En este proyecto Rachel Green encuentra una forma de actualización de las teorías de Eisenstein sobre el montaje dentro de los límites del navegador Web⁹⁷. Pero su trabajo no versa tanto sobre la Red como espacio social, sino como medio que hay que conocer para construir esos mensajes que a ella le interesan, buscando una concordancia entre el contenido de sus historias y la forma de narrarlas cuando han de circular y ser experimentadas en la Red. Por otra parte, Lialina fue una de las primeras artistas en indagar y tratar de construir una dinámica museística y de comercialización del net.art a través de su galería Art.Teleportacia www.art.teleportacia.org. En la primera mitad de los años 90, el net.art transita despistado como un personaje en busca de autor, tratando de concretarse en las formas de actualización de un medio que todavía se está definiendo. El colectivo artístico colabora eficientemente en este ejercicio al detectar sus posibilidades de comunicación y comercio.

⁹⁷ Para ver una breve historia del net art como movimiento artístico específico desde sus orígenes véase Rachel Green: Una historia del arte de Internet, en http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html Original publicado como "Web Work A History Of Internet Art" en Artforum International, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190

Comunidades artísticas [2.2.1.2]

Además de las creaciones específicas, la Red ha propiciado la generación de una comunidad artística que se desarrolla (al menos en sus inicios) al margen de las instituciones oficiales y su maquinaria burocrática. Las posibilidades de contactar y compartir vivencias (ideas, reflexiones, análisis) entre artistas sin precisar de espacios físicos agilizan e incrementan el debate, la investigación y la producción. Las listas de correo (Rhizome www.rhizome.org, Syndicate www.v2.nl/syndicate, y Nettime <http://www.nettime.org/>), han sido de gran trascendencia para los intelectuales de la tecnocultura y los artistas. Los BBS (Bulletin Board System –sistema de información mediante boletines electrónicos) y puntos concretos de la Red como The Thing, aleph-arts, y The Wel (lugares de encuentro que ofrecen recursos y exponen obra de net.art) crean contenido y forman comunidad para los artistas. Irrational.org, 7-11, y ®TMark son otros sitios web en los que se formulan y activan proyectos artísticos específicos mientras se desarrolla la comunidad artística en Internet. Veremos con más detalle estos y otros aspectos de las comunidades artísticas online en el capítulo 3.

Identidad online: vigilancia, cuerpo virtual y género [2.2.1.3]

Las nuevas prácticas sociales de comunicación amparadas en el anonimato de una pantalla opaca no son las únicas consecuencias de la entrega incondicional a la tecnología. Los servicios de telecomunicación en el ciberespacio también facilitan las labores de gobierno y dan lugar a una economía globalizada para mercancías y capital. Las ventajas de Internet en cuanto a velocidad, impunidad y descentralización favorecen la conversión del poder en un flujo de datos cibernéticos, datos pormenorizados propios de una sociedad tecnológicamente desarrollada. Las identidades virtuales reflejan como turbio espejo esos cuerpos y esas vidas de personajes creados al amparo de identidades ficticias. Creerse

impunes a la identificación propicia un juego de confesiones e invenciones sin fin, el desarrollo de las fantasías de un actor sin escenario. Sin embargo, el transitar por la Red genera un registro de datos mediante el que ser controlados.

En 1995, la WWW todavía era un entorno reciente, lo daba lugar a todo tipo de experimentos. Las creaciones artísticas de la Red participan de esa indagación. Pero el paraíso prometido pronto se hace eco de las formas de control tradicionales, convertidas eso sí, en sofisticados sistemas de detección y seguimiento de identificadores personales (IP), números de teléfono, tarjetas de crédito, registros de visitas y rastreo de recorridos. Aaprecen programas como Carnivore y Echelon, redes de vigilancia que rastrean y recogen comunicaciones de la Red que analizan los servicios de inteligencia militar. La tecnología opera entonces no sólo como herramienta libertadora al servicio del ciudadano, sino que se esfuerza en implementar sistemas de vigilancia, cibervigilancia, televigilancia. Las referencias a Orwell y su apocalíptico "1984", y al "Panóptico" de Jeremy Bentham sobrevuelan entonces la reflexión y el análisis que acarrearán las nuevas herramientas tecnológicas y sus derivadas prácticas sociales.

La identidad virtual y su correspondencia en el mundo presencial constituyen una de las particularidades de la Red que los net.artista se apresuraron a cuestionar. Descubrir que en el ciberespacio la identidad y su definición pueden ser opcionales, al menos en determinados casos (no olvidemos el registro burocrático que generamos sin mucha conciencia de ello), originó algunos juegos y proyectos que en un principio apoyaban estos nuevos posicionamientos sociales. Tal es el caso de Identity Swap Database (1999) <http://www.teleportacia.org/swap/> de Olia Lialina y Heath Bunting. Cuando las cosas están mucho más claras y los ambiguos amaneceres legislativos en torno al ciber espacio y sus prácticas de espionaje se han rebelado práctica habitual auspiciada por los organismos del poder, este proyecto aporta la solución idónea a los nuevos tiempos. Identity Swap Database (SWAP) es una base de personalidades reales y ficticias creada por los usuarios. Permite prestar o adoptar una identidad en función de las necesidades. Resulta curioso

que la definición del sujeto virtual y su personalidad partan de las características físicas (talla, peso, color de ojos y cabello), dotando al yo eventual de un correlativo físico, como si resultara inconcebible un ser cibernético desligado de un cuerpo físico. Y los autores de la propuesta son conscientes de ello, evidenciando la dependencia. En definitiva, nos encontramos ante la proliferación de personajes de todo tipo en buscar no tanto de autor como de situación en la que ejercer. Contra el almacenamiento de datos personales sin el consentimiento expreso de su propietario, creamos nuevos propietarios de datos confidenciales sin relación con su artífice⁹⁸.

⁹⁸ Para ampliar la información en torno a las identidades ficticias en la Red, el por qué de tales prácticas y las respuestas artísticas, véase Ana Urroz: El sueño de la vigilancia monitorizada produce monstruos de falsa identidad. Catálogo de la exposición Intimidad desvelada y alter ego, Caja Madrid 2003

Ciberfeminismo: una opción tecnológica para un nuevo discurso

El net.art es un arte de gramáticas sociales que tiene en el desmontaje de las esferas pública y privada, en las colectividades on line y en la (des)construcción de subjetividades potenciales e imaginables, algunos de los campos de acción e investigación artística más recurrentes en los discursos feministas en torno a la red. Así pues, en las obras de net.art hechas por mujeres confluyen, directa o indirectamente, dos metalenguajes: el que pone en escena los desajustes del llegar a ser de las "subjetividades" (mujeres que hablan sobre mujeres) y el que reflexiona sobre el carácter diferencial del medio (códigos que hablan sobre una sociedad en red).

Remedios Zafra,
Habitares reversibles (de la mujer, el arte e Internet)

La fórmula subversiva de establecer significados y experiencias a través del hipermedia, la comunicación sin censura, y la presencia no corpórea, unido a la creatividad del artista en busca de soluciones, ha dado lugar a interesantes apuestas de ciberfeminismo. Rachel Baker, Beth Striker, Josephine Bosma, Shu Lea Cheang, Tina Laporta y las VNSMatrix son sólo algunas de las mujeres que realizan interesantes trabajos en esa instauración de la identidad y el nuevo cuerpo, además de continuar propuestas feministas desde el arte.

Rosi Braidotti, que analiza el cibefeminismo como una consecuencia de la sociedad postmoderna y postindustrial, valora especial-

mente la capacidad artística frente a los metadiscursos deconstruccionistas. Destaca el potencial de la actitud irónica y paródica de algunos grupos (guerrilla girls –chicas [guerilla-http://www.guerrillagirls.com/](http://www.guerrillagirls.com/), riot girls –chicas disturbio) como un aspecto importante de la redistribución contemporánea de la cultura y de lucha contra la representación. En un ensayo titulado "Un ciberfeminismo diferente" expone: "Como dice el Manifiesto of the Bad Girls: 'A través de la risa, nuestra ira se convierte en un arma de liberación'. Con la esperanza de que nuestra risa dionisiaca, negociada colectivamente, pueda en efecto enterrarlo de una vez por todas, el ciberfeminismo necesita cultivar una cultura de desenfado y afirmación. Las mujeres feministas tienen a sus espaldas una larga historia a lo largo de la cual han bailado sobre campos potencialmente minados para buscar la justicia socio-simbólica. Hoy en día, las mujeres tienen que bailar por el ciberespacio, aunque solo sea para que los joystick de los vaqueros del ciberespacio no reproduzcan falismos univocales bajo la guisa de la multiplicidad, y también para asegurarse de que las chicas disturbio, en su ira y pasión visionaria no recreen la ley y el orden bajo el disfraz de un feminismo triunfante"⁹⁹

Desde los años 70, las artistas feministas trabajan más allá de lo simbólico, incidiendo en el contexto social de manera crítica, diluyendo las fronteras entre arte y vida. En este sentido, la creación colectiva no es el menor de sus atributos, en cuanto rompe con el mito burgués del artista solitario en su torre de marfil, pero sobre todo porque colabora en la configuración de un entorno social público para la mujer, y porque subvierte las normas de actuación que se espera de ella. Al alejarse de los esquemas de dominación y jerarquía, Remedios Zafra denomina a este tipo de actuaciones la feminización de la cultura. La elección del medio comunicacional para acceder al mayor público es otra de sus actuaciones críticas, la necesidad de ser públicas, difundidas y formativas de otras conciencias. VNSMatrix o GuerrillaGirls son muestra de este trabajo colectivo que reivindica desde el arte un uso propio de la Red, un uso que escape de la apropiación masculina y que amplíe su ámbito de difusión.

⁹⁹ Rosi Braidoti:
Un ciberfeminismo diferente, en http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_braidoti.htm

Entre los proyectos de net.art realizados por feministas, destaca la figura de Doll Yoko, una identidad virtual creada por Francesca da Rimini en 1997, a raíz de una excursión al lago Midori-gaike, en Japón. Este lago, que durante siglos fue el lugar al que se arrojaban las niñas recién nacidas, impresionó sobremanera a la artista y le inspiró la figura de esa niña fantasma inmersa en el fondo del lago. Seis meses más tarde nacía Dollspace www.thing.net/~dollyoko, un hipertexto en colaboración con Ricardo Domínguez y Michael Grimm, con cerca de 700 páginas de animaciones, textos, imágenes y audio. En este complejo laberinto se desarrollan los pensamientos y deseos de Doll Yoko, alter ego de Gashgirl, alter ego de Francesca da Rimini, una muñeca literalmente extraída del fango de una ciénaga japonesa que se nos presenta muerta desde el inicio, y con unos deseos sexuales monstruosos por los jovencitos. Una muñeca/niña fantasma que no nace humana sino copia posthumana, esencia envuelta en el abismo del patriarcado capitalista que la violenta y veja, y frente a lo que se revuelve presentándose como violada, asesinada, llena de fantasías de poder, sexo y muerte, o siendo asesinada y violada, o violando y asesinando¹⁰⁰.

¹⁰⁰ En

http://www.medienkunstnetz.de/themes/cyborg_bodies/unruly_bodies/12/

figura un complejo análisis del proyecto.

Otra artista inmersa en la investigación de las relaciones entre mujer, cuerpo y tecnología es Tina Laporta, que con sus trabajos indaga entre las formas de representación y de percepción de la mujer en la Red. Desde que en 1994 presentara Translate { } Expression, dejó clara su inquietud en torno a la configuración del imaginario femenino, y a la alienación que supone la comunicación mediada a través de la tecnología. Tema este de la alienación que también transita por Distance <http://www.turbulence.org/Works/Distance/> (1999), un hipertexto/hiperimagen sobre la intimidad, una reflexión sobre el modo en que nos gusta presentarnos en el ciberespacio, y la manera en que percibimos fragmentos capturados en las conversaciones con web cam. Esta suerte de fotonovela web hilvana una historia a partir de frases sencillas acompañando retazos de intimidad hecha pública, esa forma de inversión paradójica de Internet. En Future Body Version 1.0 <http://users.rcn.com/laporta.interport/map.html> (1999) la artista explora la relación entre el cuerpo de la mujer, que vemos flotando en el

ciberespacio gracias a una representación en tela metálica, y la interfaz tecnológica. A través de esta interacción que permite penetrar el cuerpo, la artista indaga en la compleja subjetividad femenina. El viaje al que nos dirige nos lleva a la contemplación del código, metáfora perversa del interior femenino.

Respecto a la idea de comunidad como proyecto que anima y colabora en la formación de un discurso abierto, Lea Cheang realizó en 1997 Brandon www.brandon.guggenheim.org, la primera website del Guggenheim. Basada en la vida de Brandon Teena, una transexual de Texas asesinada por sus compañeros cuando descubrieron que era una mujer, se desarrolló durante un año y mantuvo el juego del género en red, con Cheang y su grupo de charla¹⁰¹. Se trata de continuar una labor crítica bajo nuevos parámetros, los que aporta la herramienta: comunicación abierta y múltiple, reflejo social ampliado, cuestionar la identidad y el género en un medio que permite la suplantación. En palabras de Remedios Zafra, "Shu Lea utiliza la Red, un media donde el cuerpo se (re)hace con palabras y código a gusto del usuario, no sólo como máscara tecnológica sino también como lugar de encuentro y debate sobre cuestiones de género"¹⁰².

Reutilización y cooperación: ecología online [2.2.1.4]

En 1996, cuando la red de redes deja de ser una desconocida y el net.art comienza a buscar su camino, Amy Alexander presenta The Multicultural Recycler <http://recycler.plagiarist.org/>, un proyecto que aún a diversos puntos de interés, tanto artísticos como sociales. Se trata de una obra que ofrece imágenes de cámaras web, "casi en directo", para realizar un compuesto que recicle esas imágenes en forma de "obra de arte". Si los caminos de Internet permanecían inexplorados, el discurrir de un arte específico buscaba su camino mientras reflexionaba sobre el medio.

¹⁰¹ "Mientras que la mayoría de los participantes se enorgullecían de su relativa determinación como net.comunidad, el ciberfeminismo se convertía en un asunto de interés para unos pocos. Hubo chispas de conflicto cuando en junio de 1996 se envió el manifiesto de Anne de Haan "The vagina Is the Boss on the Internet" (La vagina Es el jefe de Internet) a Nettime. (El texto está archivado en www.rhizome.org/cgi/to.cgi?q=698). Los moderadores de la lista dijeron que aquellos que se interesaran por el feminismo llevaran la discusión a otra parte, a plataformas de mujeres como Old Boys Network (www.nettime.org/old-boys)." Rachel Greene: *Una historia del arte de Internet*, en http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html

¹⁰² Remedios Zafra: *HABITARES REVERSIBLES (de la mujer, el arte e Internet)*, en http://www.2-red.net/habitar/tx/text_rz_e.html

Uno de los puntos comunes a las creaciones net.artísticas es el aprovechamiento de sus particularidades vehiculantes. La WWW permite, por encima de otras consideraciones es: 1. la interacción del usuario; 2. la captación y manipulación de los datos que por ella circulan; 3. la difusión ilimitada. Así, *The Multicultural Recycler* de Amy Alexander expone la existencia de cámaras de vigilancia conectadas a la Red, como el gran ojo que todo lo ve, no tanto en forma de aparato electrónico, sino en forma de millones de observadores desde sus pantallas. Poder hacer un uso lúdico de esa información es sólo un giro bien humorado de la autora, una expresión de su inutilidad tal vez, y una apuesta por su conversión en lápices de colores para el ciberespacio, apostando por la participación abierta del usuario.

En definitiva, vemos cómo el net.art se formula buscando lo específico del medio, en tanto vehículo y herramienta, para elaborar propuestas con temáticas universales (el amor, el dolor, las pasiones, la guerra). Por extensión, reflexiona sobre el propio medio, como otro universal en la era de la información (conectividad, interacción, comunidades, apropiación de datos, reutilización de contenido online). En este sentido, reconocemos la oposición, o cuando menos cierta desconfianza por los valores y reglas establecidos. Y es aquí donde arte y activismo de Red confluyen y operan de forma paralela, donde surge la figura del artista, el artista politizado que opera en la Red. Un "productor cultural" crítico con el sistema, lo que incluye el funcionamiento de la Red y la manipulación que ejercen los poderes económicos. En un momento en el que parte de la dinámica empresarial y gubernamental se desarrolla en la Red, el net.art, como lo hiciera el vídeo arte y la Guerrilla TV, se revuelve y opera de forma beligerante desde el centro del poder, en el seno de la Red.

Juan Martín Prada lo considera " la definición social de los nuevos medios": "El net.art, por tanto, no puede ser entendido como algo a lo que se accede a través de Internet, que es presentado en Internet o que Internet contiene, sino como algo que contiene a Internet, que la estudia, indica y presenta. Su estrategia central tendría, en este sentido, una

estrecha relación con la estrategia de invaginación derridiana: Contener el espacio en vez de ser contenido por él, apropiarse del espacio en vez de ser presentado por él. En vez de crear un espectáculo que comenta las condiciones sociales, el net.art más crítico expone el espacio social de las redes en sí mismo como espectáculo, interviniendo el lenguaje de sus lugares y procesos, haciendo obvios los modos en los que se articulan los sistemas de producción y circulación de significados y las formas en los que éstos administran las prácticas de poder"¹⁰³. Así pues, el net.art será crítico, o no será, y en ese discurrir, hace gala de una beligerancia convencida.

Decíamos que el concepto de medios tácticos define la unión del artista y un activismo eficaz, en cuya sinergia los medios tácticos operan como campo de trabajo de unos artistas con una actitud positiva hacia la tecnología digital contemporánea, con un espíritu crítico e innovador. Todavía más, el concepto que manejan el Critical Art Ensemble, Geert Lovink y David García, se explica en la hibridación de especialidades, esto es, en la desespecialización de una mezcla de artistas, científicos, ingenieros, diseñadores, artesanos, activistas etc., con una concepción positiva y creativa de los medios digitales como vehículo óptimo para la crítica social: "los medios tácticos que tienen el deseo y la pasión de superar determinadas barreras sociales y culturales"¹⁰⁴.

¿Cuál es pues el papel del net.artista? Si su vehículo es la Red y, como tal forma parte del contenido de su mensaje, el net.artista no permanecerá indiferente a las contingencias operativas de la tecnología, máxime cuando las utópicas promesas de libertad y anarquía en Internet se van revelando falsas. Gran parte del arte de Red se circunscribe en ese carácter autorreflexivo, tomando como propias las premisas de los medios tácticos respecto a la necesidad estética en el activismo medial. Una necesidad estética entendida como concepción estratégica, por cuanto los terrenos del arte, la metáfora y la simulación se ocupan de la acción simbólica y la fractura de delimitaciones. El net.art más crítico es aquel que aboga por una comunicación diversa en la creencia de que tal posibilidad ayuda a la consecución de sociedad más democrática. El

¹⁰³ Juan Martín Prada: *El net.art, o la definición social de los nuevos medios*, en http://www.Aleph-arts.org/pens/definicion_social/html

¹⁰⁴ Entrevista de Victor Abellon, editor de elbatiscafo.iup.es, con Geert Lovink, en http://www.manueltalens.com/ultima_hora/54lovink.htm

net.art más beligerante y corrosivo que se involucra en las operaciones de intercambio informacional es el artivismo.

En 1985 Fred Forest se preguntaba extrañado la razón por la que los artistas no se sumaban a los cambios sociológicos que la tecnología estaba provocando en todos los ámbitos sociales. Exponía los cambios sociales que se estaban dando en la sociedad a partir del desarrollo tecnológico de las herramientas comunicacionales, y cómo el artista, en su papel de productor de significados que se adelanta a sus contemporáneos en la comprensión y aprehensión de los cambios sociales, debía centrarse en el trabajo comunicacional. De hecho, denunciaba las dificultades que el artista tenía en aquella época para acceder a la tecnología pues estaba restringida a los sectores sociales vinculados a la economía y la ciencia. En cierto modo propugna la accesibilidad de las tecnologías a todos los estamentos sociales. La popularización de Internet ha conseguido realizar algunas de las premisas que enunciara como "Estética de la comunicación"¹⁰⁵.

¹⁰⁵ Para el autor: "Se trata sobre todo de intentar comprender cómo nos afecta directamente el mundo de lo sensible en cuanto individuos. Aunque nunca hayamos tenido conciencia de ello, la estética de nuestro tiempo es una estética que revela una sensibilidad comunicacional. Lo que se juega actualmente, aunque nunca lo hayamos percibido, es la renovación de nuestro concepto de Realidad. A través de una modificación progresiva de nuestros sistemas de valores, de nuestros sistemas de pensamiento, de nuestras percepciones, pasamos de una visión mecanicista de la realidad a una concepción holística. El mundo de la comunicación, la estructura en malla de las redes, las nociones de interactividad que nos son próximas, nos introducen en otros tipos de esquemas mentales. La Estética de la Comunicación se inscribe de manera natural en este movimiento" Fred Forest: "Manifiesto por una estética de la comunicación" en http://www.webnet-museum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr.htm#text

Artivismo: Formulaciones artísticas en lucha (entre los medios tácticos y el terrorismo poético) [2.2.2]

La evolución popular de los medios de (tele)comunicación resitúa al artista en el rol de un generador de sentido que analiza y propone los nuevos modos de interacción. Este rol no puede ser otro que el de la expresión de la "disconformidad y la disensión"¹⁰⁶ ya que "L'artiste est aussi un homme et un témoin engagé dans l'aventure d'une époque. Il ne peut ignorer, il ne peut échapper aux transformations radicales qui la secouent. Sa qualité d'artiste le place devant la nécessité impérieuse d'en saisir le "sens" et d'en formuler les 'langages'".¹⁰⁷ El artivista no se puede limitar a utilizar un medio para publicitarse, ha de formar parte de la realidad social de ese medio y colaborar en su construcción. Cuando este artista permanece atento al devenir social y toma posiciones, su trabajo

contribuye a la crítica del medio y de la sociedad que lo secunda.

Hemos visto también que Hakim Bey escribe y reflexiona sobre un modelo de vida, una intensificación del vivir y un alejamiento del capitalismo imperante como sistema organizativo. No es un gurú de Internet y las actividades ilegales. Ciertamente aboga por ambas cosas, pero desde la legitimidad de quien piensa en voz alta. Podría decirse que la importancia de los textos de Hakim Bey en relación al artivismo se da a posteriori. Sus ideas principales serían la formación de Zonas Autónomas Temporales como situación de desarrollo, y el Inmediatismo, la eliminación de intermediarios y mediadores, como intensificador de la experiencia. En esa búsqueda destaca como un buen aliado el empleo de la Red marginal y sin jerarquía. Pero, al menos inicialmente, la nueva tecnología comunicacional no es más importante que cualquier otro sistema que permita la transferencia de información entre distintos grupos, igual que funcionaría el correo, los fanzines o el teléfono. Lo que sí le interesa de manera especial es la posibilidad de actuar al margen del sistema¹⁰⁸, la ilegalidad de las acciones de un hacker. Y también es cierto que menciona con insistencia qué tipo de arte se dará en ese nuevo modo de vida que constituye la TAZ, negando que la TAZ sea una obra de arte. Más bien, la abolición de la mercantilización del hecho artístico y que el arte aparezca "por el puro placer de la acción creativa" es algo que sólo puede ocurrir en la TAZ.

De las argumentaciones de Bey se deriva, sin duda, su rechazo a la situación socio-política, la necesidad que ve de encontrar otro modo de vida y organización social, y la importancia de la actividad artística en este proceso. El papel de la tecnología comunicacional en todo ello resulta poco menos que circunstancial y a la vez imprescindible. El hecho de que exista y las posibilidades que ofrece la convierte en útil. Dicho de otra forma, la propuesta de Bey acoge y celebra la existencia de Internet y, dado que ya es, la asume como necesaria. Pero sin ella, es decir, en otro tiempo y lugar, su utopía social también sería posible, aunque de otra manera. La potencialidad de la Red es informativa, pero también y con especial relevancia, es de actuación. Sin embargo, las tecnologías

¹⁰⁶ "Nunca fue tan propio del net.art la creación de obras como el análisis de las condiciones sociales de su experiencia. Una extrema dificultad desde la que el propio net.art se genera, y desde la que se justifica como práctica no caduca, dado que su tiempo es el interminable de la disconformidad y la disensión." Juan Martín Prada: El net.art, ...

¹⁰⁷ Fred Forest: *Manifeste pour une esthétique de la communication* (1984), en http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr.htm#text

¹⁰⁸ También Marcel Duchamp declaró en algún momento que el verdadero artista del futuro sería clandestino. La anécdota la recoge Ken Friedman, en VVAA: Fluxus y fluxfilms 1962-2002. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002. pág. 79

comunicacionales sí se revelan imprescindibles desde un punto de vista conceptual para un activista. Para Hakim Bey el principal aliciente está en las acciones del hacker, ese empleo insurgente, vocacional y autónomo en defensa de la libertad en la Red. Y es aquí donde convergen unas teorías más o menos premonitorias o con el interés de artistas y activistas sociales, en su concepción de una forma de terrorismo poético que sorprenda, instigue, desconcierte y confunda: "Arte como crimen; crimen como arte"¹⁰⁹. Artistas que sienten la necesidad de participar en las decisiones políticas, y hackers con conciencia social se dan la mano para abastecerse en el oasis vislumbrado por Bey, creando un cóctel de acción y representación útil y habitable.

¹⁰⁹ Hakim Bey:
CAOS: *Los pasquines del anarquismo ontológico*, en <http://www.merzmail.net/caos.htm#Prefacio> (NYC, 1 de mayo-4 de julio, 1984.)

La utilización de un medio de comunicación por parte de artistas y activistas obedece sobre todo a razones prácticas ligadas a la efectividad y a la pertinencia de las características de los medios tácticos. Cuando nos referimos a las manifestaciones artísticas como procesos comunicativos, hablamos de una función social del arte por cuanto provoca la reflexión del espectador. Entendemos la obra artística como el vehículo para la transmisión de ideas y cuestiones que motiven la reflexión del público en torno a asuntos de toda índole. La obra es sólo un transmisor de significados (intelectuales, sensoriales) en aras de provocar la reacción voluntarista de la sociedad. La motivación política de las manifestaciones artísticas viene de antiguo, y no es preciso elaborar una "nueva" teoría al respecto. Las luchas sociales han encontrado eco y motor en los ámbitos culturales y artísticos desde mucho antes de que fuera cuestionada tal relación. Las nuevas prácticas artísticas, que son nuevas por lo actual y si se quiere porque se valen de las herramientas tecnológicas que han dado en configurar la llamada sociedad de la información, tan sólo actualizan viejos modos y viejas intenciones mediante una herramienta de absoluta actualidad social. En cualquier caso, el cambio de paradigmas informacional, de consumo y social provoca un análisis y una reestructuración desde la estética y la crítica del arte.

La dificultad de definir el arte en la actualidad, una vez anunciadas y enunciadas las muertes del arte, la obra y el artista, pasa por su

contextualización en la era de la información. Tras la aportación duchampiana de que el arte es poner en cuestión el arte (desde los *object trouvés* al *ready-made*, que convierten los objetos en arte a través de un proceso de re-contextualización), y con la dilución de fronteras entre la alta cultura y la cultura popular que propugnara el Pop-art (en la era de la intromisión de los medios de comunicación de masas en todos los ámbitos sociales, el arte pasa a ser también una parte de la cultura de los media), la teoría estética se centra en ampliar la definición del arte más allá del arte mismo. El foco de interés es la emancipación del arte del propio arte.

Para Claudia Giannetti, "la estrategia de definir el arte más allá del arte mismo significa, en efecto, negar cualquier posibilidad de desarrollo de una nueva comprensión del arte en base a conocimientos acumulativos e históricamente lineales desde la tradición formal y estética"; y resume: "las explicaciones del arte son constitutivamente no reduccionistas y no transcendentales; la función del arte es la dilatación de nuestra(s) realidad(es), conocimientos y experiencias"¹¹⁰.

En este sentido, nos aproximamos a una concepción y una práctica artística basada en cuestiones sociales, y que busca como fin último de la propia obra una defensa del cambio social, o cuando menos provocar la reflexión del receptor en torno a cuestiones que tienen que ver con los límites del arte y la tecnología comunicacional como estamento social contemporáneo. En la era postfordista, (la era de la información, la sociedad del espectáculo, la era del trabajo inmaterial), una parte importante de la producción es intelectual y afectiva, destinada a alimentar las necesidades de sentido y deseo, de significado y placer. Y este ámbito está controlado por las industrias culturales fundidas con las del ocio y la comunicación. El artista se convierte en estas nuevas sociedades del conocimiento en un elaborador de producción simbólica con un papel protagonista, absoluta y seriamente prioritario. El artista como productor ya no opera en ellas como una figura simbólico-totémica, sino como un genuino participante en los intercambios sociales.

¹¹⁰ Claudia Giannetti:
Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Ed. Associació de Cultura Contemporània L'Angelot. Barcelona 2004. pág. 76

Para La Société Anonyme: "En las nuevas economías de la falsa opulencia sostenida el artista no puede aceptar que su práctica se inscriba de ninguna manera en los registros de forma actualizada alguna del lujo"¹¹¹. Su trabajo se asimila a la de "cualquier otra actividad, de la actividad cual sea. Es, como todo el resto del trabajo que realizan cualesquiera otros ciudadanos, una mera actividad productiva y su espacio de inscripción no es otro que el dominio público, el espacio social, definido por los actos de intercambio". Los miembros de La Société Anonyme se refieren a la contextualización del papel del artista, ya no figura excelsa sino productor, en una sociedad que basa gran parte de su intercambio económico en la producción simbólica y de significados. Ya no sólo se ha perdido la aurática excelencia de la obra y el concepto de autoría con los nuevos medios de comunicación, reproducción y difusión, sino más aún, que la producción simbólica ha dejado de ser exclusiva del contexto cultural para convertirse en materia del mercado general. En este contexto el productor se reditúa, asume su función integrada en lo social y su trabajo podrá versar sobre sueños o palpables realidades Pero si su compromiso ético se actualiza en lo vivido, su producción no podrá mantenerse al margen de dichas inquietudes. Que las prácticas artísticas contemporáneas (de hoy, de ayer y mañana, no del asumido epíteto clasificatorio) se dirijan a la consecución de un cambio en lo social, o cuando menos al planteamiento crítico del entorno, forma parte pues de la realidad del productor artístico y de su trabajo.

No hay de qué escandalizarse, no hay fractura entre el mágico mundo del arte industrial y la creación crítica y activista. Cuando las producciones simbólicas y de significado ostentan el papel de producto económico en la sociedad de la información, nuevas informaciones culturales se generan desde el artista hacia su enfrentamiento. Más aún: "No existen "obras de arte". Existen un trabajo y unas prácticas que podemos denominar artísticas. Tienen que ver con la producción significativa, afectiva y cultural, y juegan papeles específicos en relación a los sujetos de experiencia. Pero no tienen que ver con la producción de objetos particulares, sino únicamente con la impulsión pública de ciertos efectos circulatorios: efectos de significado, efectos simbólicos, efectos intensivos, afectivos..."¹¹²

¹¹¹ Véase al respecto La Société Anonyme: *Redefinición de las prácticas artísticas* s.21 (LSA47), en <http://www.aleph-arts.org/pens/redefinición.html>, en donde elaboran un minucioso análisis de las nuevas sociedades del conocimiento y el papel del artista en dicho contexto.

¹¹² ídem.

El cambio de paradigma tecnológico, informacional y social, obliga a replantear el papel del artista y de su producción. Ante las nuevas formas de socialización en el ciberespacio (cuando se cumple el vaticinio de William Gibson y el mundo telemático es ya una forma social en el que aparecemos como identidad virtual real, con datos y números, identificatorios todos, desde cuentas bancarias hasta partidas de nacimiento), se cuestionan las relaciones humanas establecidas a través de ingenios técnicos y modos de telecomunicación. Y surge el nuevo cuerpo, el cuerpo virtual y su reflejo físico, cuestionando cómo reaccionar a estas nuevas identidades que pueden ser no coincidentes con la presencial pero no por ello falsas, sino otras, diversas, elegidas y opcionales. Un nuevo cuerpo que podemos elegir y configurar, que perturba la identidad de género y dotando a la mujer de la posibilidad de reivindicarse e inventarse bajo nuevos parámetros.

En esta coyuntura, surge la búsqueda del lenguaje específico de las herramientas comunicacionales desde el arte, desde la creación de una nueva narrativa que explique el medio, la herramienta, la forma de circulación y transmisión. Y así, algunas cuestiones relativas al uso de las máquinas y las tecnologías comunicacionales han sido analizadas desde la estética: la interacción hombre máquina, máquina-máquina, hombre-máquina-hombre, o la posibilidad de la retroalimentación, el ansiado feedback entre el artista productor y el receptor. El activista ofrece después la crítica, la cuestión, la denuncia, el descubrimiento feliz de que la tecnología comunicacional también sirve para comunicar, para unir, para agrupar y colaborar. Y respondido desde los estamentos de poder con la prohibición y la restricción, entonces se enfrenta, se organiza y contraataca, contra el poder, contra el dominio del medio, contra la institución museística que trata de apropiarse de la manifestación artística que surgía independiente, abierta y libre.

Todas estas cuestiones surgen a partir de la incursión del colectivo artístico en la Red. La reflexión artística de temas comunes o personales se difunde por la Red e inmediatamente busca lo específico del medio para la creación con sentido, donde forma y contenido (medio y

tratamiento en definitiva) cobren sentido. Podríamos elaborar un recorrido transicional desde la búsqueda del lenguaje específico hasta la formulación de tácticas de enfrentamiento y lucha social desde el arte, basadas en esas especificidades actualizadas con la dominación del sistema económico en su nuevo reino-Red.

Con estas premisas de arte de Red comprometido analizaremos las producciones de net.art que cuestionan el medio comunicacional y los contextos sociales desde los que se articulan, tomando como baremo el empleo específico del medio (la Red) en sus producciones. Y qué hay más específico que la comunicación? Distribuir información, compartir información, ampliar información, destruir información, bloquear información. El net.art crítico opera en todos los sentidos, aportando información alternativa (contra-información) o bloqueando y apropiándose de datos ajenos, en una estrategia de ataque y lucha sin bajas humanas pero que permite por esta vez pasar de la producción de significado a la lucha real, por poco que dure el efecto y quede convertido en acción simbólica al final. Superada la primera fase de indagación (años 94 a 96) surge con fuerza el net.art que se centra en la crítica al medio comunicacional y al contexto social, y en este tipo de manifestación artística en el que nos centraremos, el denominado artivismo. Tras la popularización de Internet el artista recoge el testigo de activistas políticos que recurren a las posibilidades, primero comunicativas y después de acción, para asumirlas como propias. Si la función del arte tiene que ver con la compresión y la generación de sentido, cuánto más en la era de la economía informacional.

3.

Uso táctico de la comunicación

Ampliar la información y la comunicación [3.1]

Sin embargo, es posible que la propuesta social más ambiciosa y compleja del net.art no parta de una intención de crítica o de denuncia explícita sino de la creencia en que es posible solucionar los problemas de la sociedad a través de una comunicación pública diferente.

Juan Martín Prada

El artista activista utiliza las TIC por diversas razones: posibilidad de comunicación y difusión ilimitada, capacidad de la tecnología para crear de forma colectiva intangibilidad de la obra, pérdida del AURA.... Todos ellos atributos de contenido social, con una carga política de entrega y ofrecimiento a la sociedad. Todos ellos específicos del medio-herramienta tecnológica, abierta, accesible, libre y asequible. Pero el marco de comportamiento previo que sirve de inspiración, o cuando menos de instrucción en cuanto a otro uso del medio máquina computacional, nace del comportamiento avezado y experto, alternativo ya desde los años 60, del colectivo hacker. Y esto se da a dos niveles, uno más superficial, de uso y manejo se podría decir, en cuanto a técnicas concretas de asalto y apropiación de datos; y otro mucho más conceptual sobre el que se asientan ambas prácticas, hacker y activismo, que se sustenta en una corriente de comportamiento, en una suerte de filosofía de la decencia: la ética hacker . Para Manuel Castells "...Internet ha producido la cultura hacker , porque es la cultura de comunicación horizontal y libre sin control"¹

Aquí nos referimos a lo específico del net.art y al carácter crítico que le es inherente, bien a través del empleo de la herramienta, bien a través del tema de la obra, bien a través de la intencionalidad del quehacer artístico. Las obras que destacamos son las que abordan de manera directa cuestiones sociales empleando las características del medio comunicacional y útiles al activista. Las estrategias de utilización de la Red por gobiernos y empresas (el sistema de poder de la era de la información y la llamada economía globalizada) son contestadas por el colectivo artístico en su provecho, para la reflexión y como espejo que expone en reflejo público los hilos que mueven la maquinaria del poder.

¹ Eduardo H. Castañeda y Myriam Vidriales.; *Manuel Castells: alma de hacker y anarquista catalán*, entrevista en <http://www.sala-deprensa.org/art234.htm>

Más allá de los temas tratados, que evidencian el contenido social de la obra y la intención del autor, lo que convierte en activista cierto tipo de proyectos es el uso que se hace de las posibilidades técnicas. La crítica tecnológica, la identidad virtual, la vigilancia monitorizada, el feminismo, el sentido mismo del arte, son cuestiones sociales que aborda el artista, pero en sus proyectos establece un uso social de la tecnología. Aquí radica la participación política de la producción artística: favorecer la participación del usuario, la identidad múltiple (caso de Luther Blissett y Keiko Suzuki) y la creación de comunidades. Mientras se cuestiona la débil frontera entre arte y activismo político, el artivismo define en sus producciones su función social: colaborar en la construcción de un entorno habitable y público. De su carácter artístico da cuenta la elección del medio para la enunciación temática. Si la cualidad artística de una obra pasa por cierta correspondencia entre mensaje y herramienta, al tratarse de un medio de comunicación, de una tecnología de información y comunicación, la elección de ese medio y su uso estarán absolutamente ligados al proceso comunicativo. Por lo tanto, un proyecto político desde el arte presentará un uso político del proceso de comunicación. La subversión de los términos está en la base de este tipo de producciones culturales: ofrecer información, interrumpir la comunicación, y participar en la dinámica social del espacio público.

Desde nuestra perspectiva de análisis, destacamos tres tácticas subversivas en el empleo de la Red para el arte crítico: el uso de las posibilidades comunicacionales e informativas, en cuanto descubren o subvierten las manipulaciones de los grandes grupos mediáticos e incluso erosionan la industria editorial al proporcionar libros de forma gratuita; la conversión electrónica de la sentada tradicional, es decir, la adecuación tecnológica de las tácticas de resistencia civil; y la utilización de la Web como fórmula efectiva y paralela de guerrilla de la comunicación.

Para ello, partimos de dos premisas. La primera es que consideramos la comunicación uno de los fines fundamentales de toda propuesta artística. Se dan las circunstancias y los elementos que definen el proceso comunicativo: emisor (el artista), mensaje (la obra y todos los

significados que transmite), receptor (el público, usuario, espectador), el código (compartido por emisor y receptor), y un canal (dependiendo del tipo de producción, pintura, escultura, vídeo,...). Segunda premisa: la Web es un vehículo de comunicación. Cambian algunos detalles, pero se dan las circunstancias y los elementos que definen el proceso comunicativo: emisor (uno o varios, el cambio principal propiciado por Internet es que por primera vez la comunicación es de lo múltiple a lo múltiple), receptor (en correspondencia con lo anterior), mensaje (infinitos, con más o menos censura, de distintas tipologías) y un canal (eminentemente la Web, Internet). Con esto queremos decir que toda obra de arte de Red comunica, informa, transmite una serie de conocimientos, conceptos, reflexiones, críticas, apostillas y todo el largo etcétera que se nos ocurra. Pero aquí nos vamos a referir a aquellas producciones que basan su mensaje en las capacidades comunicativas e informacionales, aquellas obras que versan sobre las posibilidades comunicacionales de la herramienta que utilizan, del vehículo a través del cual se transmiten. Es decir, obras críticas con Internet en cuanto herramienta de información / comunicación, y que actúan en la construcción de la Red desde un punto de vista activista, como herramienta pública y accesible.

Para la aproximación a este uso de la Red, hemos seleccionado obras y autores que ofrecen información útil para el ciudadano, desde la creación de sitios de encuentro, discusión y creación sobre arte y tecnología (Aleph, Nettime, ädaWeb, Rhizome), hasta propuestas que recopilan y otorgan datos sobre el uso social y activista de la Red (CAE, El transmisor), y todo tipo de proyectos que ofrecen información silenciada por los estamentos de poder (They Rule)

Comunidades artísticas: conexión y visibilidad para el arte [3.1.1]

Una de las aportaciones fundamentales que el arte ha hecho a la sociedad Red ha sido favorecer, iniciar y mantener comunidades de y

para artistas. También podría decirse que una de las principales aportaciones de las tecnologías de información y comunicación al arte ha sido la de favorecer el contacto y la relación de comunidad entre artistas. "Crear comunidad" se convierte en una necesidad en el caos circulatorio de la Red y permite visibilidad en un entorno de saturación de datos, direcciones y proyectos online de todo tipo. Pero además de esa función pragmática, la adhesión a sitios de artistas se realiza en busca de un entorno común de aprendizaje y de colaboración en el acceso a los servicios. En este sentido destaca la labor realizada desde The Thing (<http://bbs.thing.net>, ahora <http://www.thing.net>), que comenzó como un BBS (Bolletín Board System) para comunicar e intercambiar información entre artistas. Creada en 1991 por Wolfgang Staehle, ofrecía ayuda para que las comunidades se establecieran, mandando información entre ellas y colaborando en la creación de nuevas prácticas artísticas derivadas del arte conceptual y de la performance.

Con el desarrollo de los navegadores gráficos, los boletines de BBS quedan en cierto modo superados y, en 1995, The Thing evoluciona hacia la formulación de una comunidad que además de compartir información proporciona servicios de ISP (Internet Service Provider), como alojamiento (hosting) de proyectos artísticos y activistas. De esta forma se introduce en el ámbito de la comercialización en la Web, pero manteniendo la independencia que las corporaciones coartan. Se trata de un lugar de encuentro para artistas, comisarios, activistas, editores y cualquier persona interesada en estos temas y en el desarrollo de las TIC, y adopta la forma de organización sin ánimo de lucro, ya que se mantiene a través de los servicios ofertados. Entre sus miembros se encuentran Ricardo Domínguez (co-editor) y el Teatro del Disturbio Electrónico (EDT), además de numerosas organizaciones y artistas que se alojan en su servidor 0100101110101101.org, artforumclassifieds.com, rtmark.com, lutherblissett.net, artforum.com, o tractionmediagroup.com

² Irrational.org aparece la biografía de Irrational junto a la de sus componentes:

<http://www.irrational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=irrational>

Irrational se define como "an international system for deploying "irrational" information, services and products for the displaced and roaming"² Iniciada por el activista británico Heath Bunting, el nombre del

espacio se posiciona claramente contra la lógica de la industria capitalista. Este sistema de información "irracional" apoya organizaciones y artistas independientes en la producción de vías alternativas al sistema de circulación habitual de bienes e información. A medio camino entre la empresa, el arte y la ingeniería, aprovecha y potencia las posibilidades de comunicación de Internet creando un punto de encuentro, pero también un lugar en el que conseguir apoyo tecnológico para la elaboración de proyectos críticos. Además de Bunting, figuran artistas activistas de la Red como Daniel García Andujar, Minerva Cuevas y Rachel Baker, y entre todos ellos llevan a cabo proyectos que atentan de alguna manera contra el sistema establecido.

En realidad, Irational aparece como una organización comunitaria de apoyo y realización de proyectos contra-culturales desde el arte, al igual que Cultural Terrorist Agency, una "agencia" para la realización de terrorismo cultural a cargo de Bunting y Baker; o Net.Art Consultant, una consultoría para la donación de obras de net.art, algo a lo que se enfrentan como artistas. Irational no deja de ser una producción artista para la difusión y el apoyo del activismo, que trata de difundir y apoyar el arte de Red, la colaboración entre artistas y activistas, y el enfrentamiento con los poderes económicos que tratan de apropiarse del Internet con vistas empresariales. Heath Bunting, uno de sus principales valedores, es un activista artístico de corte anarquista, aunque algunos de sus proyectos son tachados de broma pesada por el carácter lúdico que en ocasiones adquieren sus propuestas. Tanto es así que crea listas de discusión bajo el nombre de American Express o 7-11, poniendo de manifiesto la obsesión de las empresas por su imagen corporativa. Huelga decir que la respuesta de la compañía American Express contra Heath Bunting e Irational por utilizar su nombre fue inmediata y con amenaza de demanda legal.

Más allá de obras irónicas y proyectos simulatorios, el compromiso social de Bunting le ha llevado a recopilar y ofertar todo tipo de información útil para el activista, y ofrece espacio a aquellos proyectos de corte activista que le parecen interesantes, desde el convencimiento

de que Internet es el lugar propicio para compartir información, cualquier tipo de información. Así, la lista 7-11, organizada en 1997 en el transcurso del Festival Ars Electronica, se convirtió una obra de "meta net.art colaborativo", ya que además de las funciones de intercomunicador y organizador de proyectos comunitarios (como el concurso de Mister Net.art), posibilitaba intercambiar información de forma libre y no regulada, pues se podía participar en la lista sin estar previamente suscrito a la comunidad, y su interfaz permitía a cualquier persona hacer las veces de moderador o alterar el sello de identidad electrónico que acompaña a todos los e-mail del grupo. Al contrario que Nettime o Rhizome, "7-11" se convirtió uno de los puntos de encuentro de artistas más anárquico y libre de la Red, poniendo en práctica muchas de las premisas defendidas por la comunidad net.artística, desde la libertad de información hasta la suplantación de identidades: durante un tiempo, la lista apareció "moderada" por una supuesta artista japonesa, Keiko Suzuki, una identidad virtual bajo la que se escondían artistas vinculados a la lista. Además de espacio de encuentro, "7-11" fue un proyecto de arte colaborativo, un exponente de autoría desjerarquizada y una forma de identidad colectiva.

Otro espacio fundamental para la formación del discurso crítico es Nettime. Durante la Bienal de Venecia de 1996, dentro de las actividades del club de Berlín, un grupo de activistas europeos denominados Medien Central Komitee (ZK) se propusieron dar una respuesta europea alternativa a la ideología dominante en Internet, encarnada entonces por la revista californiana Wired. De ese encuentro, al que asistieron entre otros Vuc Kotic, Heath Bunting, David García, Paul Garrin y Geert Lovink, surgió la lista de correo Nettime (<http://nettime.org>). En forma BBS, Nettime se ha convertido en el principal escenario virtual del debate sobre arte y cultura en Internet. Todavía operativa, con secciones en distintos idiomas (francés, ruso, chino, italiano y español hasta 2004, entre otros) recoge reflexiones y debates en torno al papel de un arte específico de la Web. A partir de sus textos, el primer año se organizó un encuentro independiente en Ljudmila, denominado ZKP, donde se reunieron más de cien artistas y activistas. En posteriores encuentros,

ZKP4 o ZKP5, los artistas e investigadores del net.art y los medios tácticos han colaborado en la realización de una teoría o cuando menos una aproximación al debate abierto en torno a las nuevas prácticas artísticas y su papel en la sociedad red.

Surgido en 1996, Rhizome se considera el núcleo del debate artístico más importante de la Red. Tras él están Mark Tribe, su fundador y Rachel Green, historiadora del arte que lo sustituyó como directora ejecutiva cuando Tribe dejó el proyecto. Rhizome comenzó siendo una lista de e-mail que ha crecido hasta integrar todos los servicios que la Red puede ofrecer a la comunidad artística interesada en los nuevos medios: una revista de arte, una lista de correo, un extenso archivo de arte de Red (Artbase) en continua expansión y organización, y una completa biblioteca de textos sobre temas de arte, cultura y nuevos medios. Al final, a causa de las dificultades económicas que suponía su mantenimiento cerraron el acceso restringiéndolo a los usuarios registrados con una cuota. Desde 2003 está asociado al New Museum of Art de NY

En la misma línea, dentro del contexto español surge Aleph-arts (1997-2002), un web site dedicado al net.art, el pensamiento y la crítica de las nuevas prácticas en Internet. Concebido como un punto de encuentro e información, propuso textos críticos, obras de net art, muestras expositivas y una lista de correos (::eco::), que con unos mil suscriptores consiguió ser un importante instrumento de comunicación. Dirigido por José Luis Brea, se convirtió en el lugar de referencia para artistas, críticos y activistas de habla hispana, al publicar textos y traducir otros escritos fundamentales aparecidos en Nettime o Rhizome en su sección "pensamiento". Además de aportar material para la reflexión teórica, Aleph operó como lugar de exhibición de obras de net.art, organizando exposiciones en su sección "e-shows"³. En la actualidad se mantiene visible en la Red aunque sus artífices han abandonado la producción de contenidos.

Caso aparte es el de äda Web (<http://adaWeb.walkerart.org/project/>). Creada en 1995, esta web surge como un espacio para el arte adaptado a los nuevos tiempos. A medio camino entre el museo y la

³ Para un análisis más completo de lo que supuso aleph-arts.org en el panorama net artístico de habla hispana, véase DOPICO ANEIRO, María Dolores: El arte en la época telemática. Net art, formas de colectivización y acción social. Tesis doctoral, Dpto. Dibujo. Universidad de Vigo, Mayo 2003

galería, se inicia en 1995 con la voluntad de servir de punto de encuentro entre artistas y usuarios de Internet, alojando proyectos de arte basados en la Red. En un principio formaron parte del proyecto obras de Michael Samyn (GroupZ), Jenny Holzer (Please change beliefs), JODI (%20Demo) o Julia Scher ([Securityland](#)). El equipo formado por Benjamín Weill y John Borthwick trataba de encontrar un modelo económicamente rentable de mantener online un sitio dedicado al arte, por lo que se pusieron en contacto con instituciones financieras. Tres años después, pasaron a formar parte del Walter Art Center de Minneapolis cuando Digital Cities Inc. (un proveedor local de contenidos) fue comprada por AOL, que no acababa de entender el uso comercial de äda Web. Eventualmente, la plataforma encontró un hogar que se convertiría en permanente en el Walker Art Center ([adaWeb.walkerart.org](#)). Desde 1998 mantiene las obras artísticas que alojara en esos tres años, pero ha cesado su actividad .

De alguna manera, Benjamín Weill trataba de encontrar una fórmula de mantenimiento del net.art dentro de la Red, pero la propia dinámica del medio frustró sus expectativas ya que, a día de hoy, las empresas continúan observando con precaución las propuestas de generación de contenido en la Web sin terminar de obtener resultados satisfactorios. Por otra parte, desde los terrenos del arte no se vio con buenos ojos esa voluntad mercantilista y en su defensa, Benjamín Weill advertía de los peligros que el caos de la Web acarrearía para el arte, pues los proyectos podían pasar a formar parte de la cultura marginal e invisible. Desde la distancia del tiempo transcurrido, äda Web se percibe un esfuerzo por institucionalizar el net.art, pero igual que pasara con otras propuestas (Hell.com o Art.Teleportacia) no consiguió formalizar un ámbito museístico en un medio que se caracteriza por la velocidad, la apropiación, la donación gratuita y el debate crítico (sobre el medio y sobre el arte). Robbin Murphy, artista y cofundador de artnetWeb (un BBS fundado en 1993) respondía en 1998 a Weill con su ejemplo: artnetWeb se mantiene gracias al trabajo que sus miembros realizan dando clases de tecnología aplicada a la Web, pero sin recibir becas ni ayudas para el mantenimiento de una red de trabajo (network) que existe porque funciona.⁴

⁴¹ Véase la respuesta de Robbin Murphy a Weill en <http://artnetWeb.com/iola/journal/history/1998/980304.html>

Información y difusión [3.1.2]

En el apartado 2.1.2.1 del capítulo 2 veíamos en la llamada info-war, la capacidad de aportar información alternativa por la Red, una de las armas más útiles para el activismo. Analistas militares y gubernamentales avisaban de los peligros de la contaminación con información alternativa y de las posibilidades de organización hostil gracias a una herramienta de comunicación. Desde el arte, la Red es contemplada como un magnífico medio de difusión de sus mensajes, y en este sentido es utilizada por numerosos artistas. No se trata únicamente de elaborar obras para la Red, sino que utilizan la tecnología como escaparate abierto y ampliado en una suerte de empleo de los medios tácticos. En este sentido, uno de los grupos que más relevancia tiene es el Critical Art Ensemble, que ofrece en su sitio web desde libros fundacionales para la formulación de la resistencia digital, hasta documentación abundante sobre sus propias acciones y sobre uno de los temas sociales que más les preocupan en la actualidad, las investigaciones en biotecnología. Para CAE, la información es un arma defensiva que debe estar al alcance de todos, y en tanto artistas activistas, sus proyectos se elaboran en la intersección de dos coordenadas: el uso táctico de los medios de comunicación y la investigación en tecnologías para defenderse de la manipulación que ejercen sobre ella los estamentos de poder.

Divulgación de contenido crítico.Critical Art Ensemble [3.1.2.1]

Los trabajos del colectivo Critical Art Ensemble (<http://www.critical-art.net/>), que utilizan la Red para difundir sus escritos y para publicitar sus acciones off line, ocupan un papel fundacional en el desarrollo del activismo político a través de las TIC y en la formulación del activismo como forma de arte comprometida con lo social. Las aportaciones de sus libros a la exposición del activismo en Red resultan imprescindibles para comprender la génesis y el posterior desarrollo de la llamada

Desobediencia Civil Electrónica, por el contenido y por su temprana aparición. Aquí destacamos es su sitio Web como ejemplo de proyecto que utiliza la Red como vehículo de información y difusión desde el arte.

La labor artística de este colectivo surgió en los años 80 transita por la crítica social y el compromiso político a través de la incidencia de la tecnología en la sociedad. Su site es utilizado para difundir masivamente sus proyectos, por lo que responde a una estructura sencilla y de fácil usabilidad. Dividido en tres partes, presentan sus libros entendidos como proyectos (book projects), publicitan sus acciones en el terreno de la biotecnología (biotech projects) y difunden sus proyectos tácticos (tactical projects). Sobre estos últimos explican: "These projects are a small but representative simple of CAE's use of the Tactical Media model. Tactical Media is situational, ephemeral and self-terminating. It encourages the use of any media that will engage a particular socio-political context in order to create molecular interventions and semiotics shocks that contribute to the negation of the rising intensity of authoritarian culture"⁵. Se trata pues de la aplicación práctica de las teorías enunciadas en sus libros: "The Electronic Disturbance" (1994), "Electronic Civil Disobedience and other Unpopular Ideas" (1996), "Flesh Machine" (1997-98), "Digital Resistance" (2000) y "Molecular Invasion" (2002).

⁵ Critical Art Ensemble
<http://www.critical-art.net/index.html>

Para este grupo, el uso de la tecnología en general y de la comunicacional en particular conlleva una carga ideológica, social y política. Así, lo expresan en la introducción de "Flesh Machine" con una cita de R. C. Lewontin: "Once again, what appears to us in the mystical guise of pure science and objective knowledge about nature turns out, underneath, to be political, economic, and social ideology.". Siendo pioneros en detectar y exponer las posibilidades tácticas y activistas del nuevo medio, sus proyectos tácticos transgreden las normas establecidas de uso de cualquier medio de comunicación mientras comparten sus posibilidades con el mayor público posible.

La Red, herramienta táctica

Además de ofrecer libros sobre el uso social de la Red, el CAE uti-

liza la web como vehículo y herramienta en la elaboración de proyectos artísticos cuyo objetivo es ofrecer información, empleando las estrategias comerciales propias de la Red. Ya no se trata sólo de aprovechar la capacidad informativa, sino que suplantando el aspecto y los tics específicos de la empresa a la que cuestionan. Así, en *The therapeutic state* (1992) (<http://www.critical-art.net/tts/index.html>) crean una página web de aspecto comercial para explicar cuestiones que tienen que ver con los tratamientos médicos agresivos, su coste, y el trato que se dispensa a los pacientes. El contenido semántico de la obra se centra en la relación entre sanidad y nivel económico del paciente, pero también se encuentra en las posibilidades tácticas de la Red, en tanto permite ofrecer una serie de datos socialmente omitidos y emplear la simulación como táctica de suplantación. Cuando Internet es el medio de información más importante y sus contenidos son tenidos por ciertos, una página web de empresa se convierte en reflejo revelador de mentiras y engaños, en un personaje disfrazado en una obra de teatro dedicada a desenmascarar al bandido. Todavía más, en su crítica a la ciencia y la tecnología, desenmascaran el uso institucional de la medicina y la televisión para anular la voluntad individual.

En la primera página del sitio, Public Domain, nos presentan un logo medicinal (Fórmula Institucional) con un copy: "Hipnogénesis es sólo el comienzo". A partir de ahí tenemos acceso a una historia, la de una mujer inmigrante tras la segunda guerra mundial y el proceso que provoca su caída en una profunda depresión. Una depresión producida por promesas incumplidas, por la pérdida de su identidad y de su legado cultural (peaje para poder ser institucionalizada, entregando su vida a la crianza de los hijos y a esperar), mientras se anula abandonando sus intereses. Las distintas secciones, (Public Domain, Group Material, Full Disclosure, Transgenics, Inc., X-Communications, Critical Art Ensemble, Theatre Of The Oppressed, The Aggressive School Of Cultural Workers), se pueden visitar por separado accediendo desde la página principal, o como una historia lineal, ya que se enlazan entre ellas. En definitiva, se trata de un proyecto informativo basado en la multidifusión de la Web para ofrecer información alternativa a la de los medios oficiales, que se



The therapeutic state (1992) <http://www.critical-art.net/tts/index.htm>
Critical Art Ensemble

Diseases of Consciousness, <http://www.critical-art.net/doc/index.html>
Critical Art Ensemble

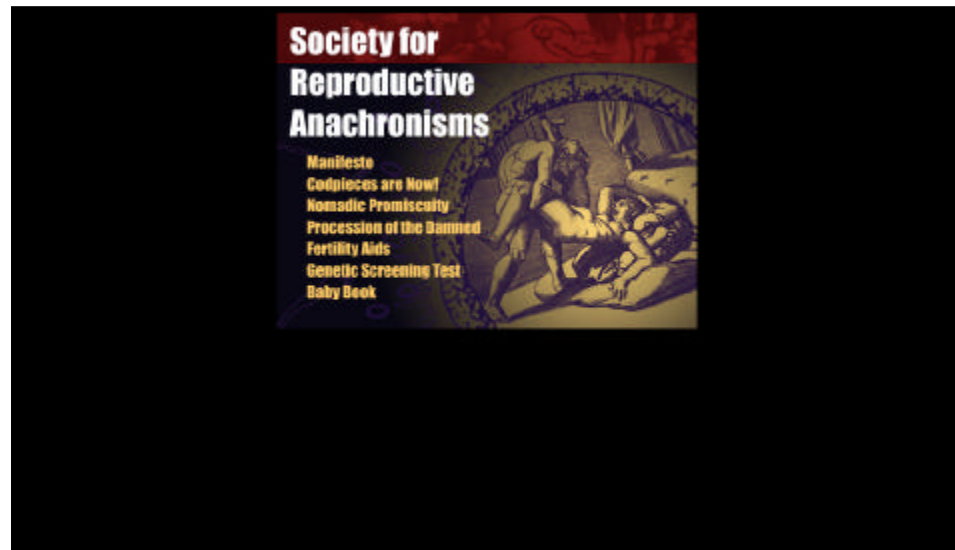


apoya en la verosimilitud, en la confianza que genera el sitio web de un laboratorio para transmitir esa otra información.

En la línea de su investigación en torno a las potencialidades de la Web como medio de lucha para la guerra de la información, presentan Diseases of consciousness (Dolencias de conciencia): "una presentación web a escala humana diseñada como el equivalente a un caballete de pintura y opuesto a los trabajos web predominantes de escala monumental" (<http://www.critical-art.net/doc/index.html>). El proyecto consta de una sencilla página web con una lista de enfermedades y sus definiciones y síntomas: Síndrome del cerebro irritable, psico-congestión, secreciones conceptuales prematuras y paroxismo emocional profundo son algunas de las dolencias presentadas como consecuencias del modelo social predominante. Todos estos proyectos son muestra de la importancia que tiene la información en la defensa del individuo. En el trabajo de CAE subyace la voluntad informativa, una actitud beligerante frente al control de datos que convierten al usuario en dependiente de los estamentos de poder. En la misma línea, sus anuncios radiofónicos Accursed share y Western recliner (1993), Electronic civil disobedience, Printed Matter, NY (1994), Campaña Internacional para la gratuidad del alcohol y el tabaco para los parados, Sheffield (1998) o Tactical Media Workshop, Eyebeam, NYC (2002) ahondan en las posibilidades combati-vas de todos los medios de comunicación mientras utilizan la Web para ampliar su difusión y efecto.

La web, tablón de anuncios

Hemos visto el uso de la Web como herramienta para la creación, pero también se utiliza para divulgar acciones off line. La página del colectivo funciona como tablón de anuncios de performances artísticas de contenido crítico, desde la difusión de convocatorias hasta la divulgación de acciones pasadas. Es el caso de Halifax Begs Your Pardon!, (Halifax, Novis Scotia. Tactical Media Workshop 2002) (http://www.critical-art.net/tactical_media/halifax/index.html), un proyecto creado por el CAE y Beatriz Da Costa en colaboración con artistas y activistas locales –lo firman como TAC



Society For Reproductive Anachronism , Critical Art Ensemble
<http://www.critical-art.net/SRA/index.html>

(Tactical Art Coalition).

Gen Terra <http://www.critical-art.net/genterra/index.html>
Critical Art Ensemble



El proyecto consistía en una serie de acciones inofensivas en torno a puntos concretos de Halifax, una ciudad turística de Nueva Escocia, los días 7 al 13 de julio. Anunciada en las radios piratas del lugar, se trataba de colocar banderas, carteles y artefactos diversos en lugares de la ciudad cuya historia ha sido manipulada o silenciada históricamente, y de esta manera mostrar un uso social distinto en la esfera pública. Igual que en otros proyectos, la Web tan sólo explica la acción, pues a pesar de la importancia que tuvo su trabajo para la comprensión de las posibilidades tácticas de los medios, CAE no se limita a esta tecnología concreta (Internet) para la creación, sino que investiga y trabaja en otros ámbitos que resultan igual de políticos y que por lo tanto tratan desde el arte.

En la misma línea, aprovechan la Web para difundir sus proyectos sobre biotecnología (biotechnical projects), un tema que les preocupa especialmente y sobre el que pretenden alertar. Denuncian la utilización del ser humano como mercancía y fuerza de trabajo, y así, los esfuerzos gubernamentales para la investigación en ese campo no serían sino mejoras de productividad en un sistema capitalista. El interés por los aspectos y las consecuencias sociales de la investigación tecnológica son parte fundamental para este colectivo, y de la misma manera que formularan sus reflexiones sobre el uso de la Red, apuestan por la respuesta activista en el campo de la biotecnología. De nuevo utilizan la Web porque sirve a sus intereses para fomentar el conocimiento. Es el caso de Flesh Machine, <http://www.critical-art.net/biocom/index.html>, una página web con aspecto de empresa comercial, BIO.COM, dedicada a apoyar y fomentar la investigación en tecnología genética que favorezca la aparición de mejores trabajadores cuyos descubrimientos sirvan para aumentar beneficios empresariales. Esta forma de suplantación permite a los autores situarse en los parámetros de aquello que critican, evidenciando la manipulación genética y los intereses empresariales, y las posibilidades de emplear la Red para usos relacionados con la info-war. Si decíamos que la unión entre arte, tecnología y ciencia obedece a planteamientos políticos, los proyectos sobre biotecnología de CAE son la mejor muestra de ello. No se limitan a informar, aunque también lo

hacen, sino que realizan investigaciones científicas para sustentar sus planteamientos críticos y para ofrecer alternativas de respuesta social.

Otras acciones que han realizado aparecen en su web referenciadas con el objetivo de una mayor difusión: Society For Reproductive Anachronism <http://www.critical-art.net/SRA/index.html>, Cult Of The New Eve <http://www.critical-art.net/biotech/cone/index.html>, Gen Terra <http://www.critical-art.net/genterra/index.html>, Contestational Biology <http://www.critical-art.net/biotech/conbio/index.html>, o Free Range Grain <http://www.critical-art.net/biotech/free/index.html>. Las webs de estos proyectos son un compendio de información silenciada que los autores obtienen a través de la investigación y que ofrecen mediante un juego de espejos perversos, suplantando el carácter y el aspecto de esas empresas e instituciones que tratan de venderse como fundadores del mejor de los mundos posibles.

Facilitar el acceso. El Transmisor [3.1.2.2]

Un proyecto con vocación enciclopédica, fundamental para conocer los caminos transitados por el arte y el activismo social a través de la Red, es El transmisor de Laura Baigorri. Se trata de un directorio online que recoge todo lo relacionado con las actividades de vindicación de la Red como espacio social. Desde artistas, espacios y exposiciones para el arte crítico, hasta todo lo relacionado con la contrainformación, hackers, activismo, guerras, propiedad y privacidad. Realizado enteramente por la autora, ofrece una catalogación exhaustiva y comentada de proyectos relacionados con el activismo social que operan en la Red y fuera de ella, además de las actividades artísticas de vocación social y crítica. Si alguien quiere saber algo sobre Internet y sus posibilidades vindicativas, sólo tiene que visitar <http://www.interzona.org/transmisor.htm>. Cuando la mayor dificultad de la Red es encontrar información discriminada en el maremagnum de datos, El transmisor ofrece respuesta y solución, al

ser un proyecto que resuelve las dificultades de localización y comprensión primera de los proyectos.

Información subversiva.

Institute for Applied Autonomy [3.1.2.3]

El Institute for Applied Autonomy (www.appliedautonomy.com), fundado en 1998, es un colectivo de ingenieros, diseñadores, investigadores y activistas provenientes de los campus universitarios estadounidenses. Standford, Princeton o el MIT son universidades en las que gran parte de la investigación científica y tecnológica se orienta hacia el diseño de aparatos militares, desde robots de combate hasta aparatos de detección de objetivos. En contrapartida, el IAA investiga y diseña robots de colaboración para el activista callejero: Contestational Robotics, Little Brother, Graffiti Writer o StreetWriter son ingenios que colaboran o sustituyen a las personas en el enfrentamiento directo con las fuerzas de seguridad. Igual que el ejército utiliza máquinas para salvaguardar la vida de sus soldados, el IAA propone utilizar robots o vehículos que realicen las funciones del manifestante: pintar consignas, hacer graffitis.

Esta inquietud por el uso social de la tecnología es la que ha llevado al colectivo a trabajar en el uso social de la Red. Con los proyectos ISee y TxtMob¹ tratan de poner a disposición del público información y posibilidades de comunicación, a través del teléfono móvil. Ambos forman parte de Inverse Surveillance, un proyecto que "intervenes in the process of surveillance and attempts to undermine or reverse the authoritative power associated with the technology"⁶. Hemos visto cómo Internet y los medios de comunicación tecnológicos eran utilizados por el colectivo activista y cómo desde los estamentos militares y de gobierno se advertía de los peligros de los mismos. Cuando estar en contacto permanente y proveer de información se convierte en un arma de lucha, el IAA diseña y ofrece de forma gratuita el TxtMob a los participantes de

¹ I See,
<http://www.appliedautonomy.com/isee/>
 TxtMob
<http://www.txtmob.com>
 /
 Inverse Surveillance
<http://www.appliedautonomy.com/projects.html>

las protestas durante la convención Demócrata de Boston y la Convención Nacional Republicana de Nueva York. Se trata de un sistema de mensajería para grupos, vía teléfono móvil, que permitía a los manifestantes comunicarse de manera fácil y rápida, similar a los email board system, y que en la actualidad mantiene Tad Hirsch, un investigador del Computing Culture Group del MIT. El interés y la dedicación del grupo por las cuestiones sociales arrancan con la gestación del colectivo, tal y así se definen en su página web: "The Institute for Applied Autonomy (IAA) was founded in 1998 as a technological research and development organization dedicated to the cause of individual and collective self-determination. Our mission is to study the forces and structures which affect self-determination and to provide technologies which extend the autonomy of human activists"⁷

⁷ Institute for Applied Autonomy (IAA)
<http://www.appliedautonomy.com/mission.html>

Este intento de ampliar la autonomía del ciudadano pasa por el conocimiento de los lugares desde los que es vigilado. En ISee informan de la ubicación de las cámaras de vigilancia (CCTV) por distintas ciudades y proponen rutas alternativas en los recorridos que preserven la intimidad del viandante. En este caso se trata de utilizar las herramientas del sistema al servicio del ciudadano en forma de comunicación y defensa, pero el tema de la vigilancia por circuito cerrado de televisión constituye un ámbito de enfrentamiento continuo entre artistas y activistas frente a los sistema del poder, ya que viola el principio de intimidad en aras de una no resuelta prevención de daños mayores.

Denuncia:

The Surveillance Camera Players y ciberzapatismo[3.1.2.4]

En esta cruzada por la información distribuida a favor del ciudadano destaca la labor de The Surveillance Camera Players (SCP), grupo formado en 1996, que se define como situacionista y que manifiesta su oposición a los sistemas de video vigilancia realizando actuaciones fren-

te a las cámaras instaladas en lugares públicos. Activistas políticos desde posiciones anarquistas, rechazan el uso de los sistemas de vigilancia amparándose en la Cuarta Enmienda de la Constitución de los Estados Unidos, y ofrecen desde la página web de Not Bored (<http://www.notbored.org/the-scp.html>) información sobre la situación de las cámaras de seguridad en la ciudad de Nueva York, y todo tipo de documentos legales sobre el uso y abuso de estos sistemas de vigilancia. Sus performances tiene un carácter reivindicativo en cuanto son realizadas sólo ante estos sistemas de seguridad, y por lo tanto, para un público muy concreto: vigilantes, policías, agentes de seguridad privada. Un grupo heterogéneo y distinto al público habitual del arte y del teatro, que sin embargo presencian sus actuaciones inevitablemente, como una forma de constatación de la opresión que representan.

Los SCP han adoptada y adaptado las ideas y las formas de los situacionistas, el teatro de agitación y el activismo en la Red consiguiendo una formulación artística (representan fragmentos de distintas obras: "1984" de G.Orwell, "The Mass Psychology of Fascism" de Wilhelm Reich o "El cuervo de Edgar Allan Poe"), ante un medio espectacular (las videocámaras de vigilancia), y con una difusión poco habitual (un público inesperado, Internet y los medios de comunicación masivos que se hacen eco de sus actuaciones); y todo ello desde una posición contestataria. Ante la aseveración del comisionado de la policía de Nueva York, Howard Safir: "Only someone completely distrustful of all government would be opposed to what we are doing with surveillance cameras", los SCP responden: "The Surveillance Camera Players: completely distrustful of all government."

Ciberzapatismo

Ricardo Domínguez, además de diseñar y participar en proyectos relacionados con la Desobediencia Civil Electrónica, ha creado algunas obras que se fundamentan en el poder comunicador de la Red para incidir socialmente. Centrado en los conflictos sociales de México, país de procedencia de su familia, además de involucrarse en el movimiento zapatista, trabaja sobre las desapariciones de las mujeres en Ciudad

Juárez y los conflictos que surgen en la frontera con los Estados Unidos. En los primeros años de la web y el movimiento zapatista inició su actividad fomentando el uso de la comunicación y la información que facilitaba el medio (el proyecto Robinal Achi Zapattista Report y la aparición de una red zapatista internacional son muestra de ello). Después también ha contribuido al desarrollo de las acciones de Desobediencia Civil Electrónica desde la redacción de textos fundacionales con el colectivo CAE ("The Electronic Disturbance" y "Electronic Civil Disobedience"), hasta el diseño de herramientas específicas. Pero no por ello ha abandonado la utilización de la Red como medio de lucha por su capacidad de transmitir información crítica.

Así, en Zap Text, Zapatistas, the recombinant movie (<http://doll-yoko.thing.net//zap/zapata.htm>), presenta un guión para una película en el que se entremezclan diversos episodios de violación de derechos humanos, comunicados zapatistas, supuestas declaraciones del presidente Zedillo y una voz en off (virus voice) que explica la intencionalidad de la obra y/o de la lucha zapatista. De esta forma se expresa el poder de la información para rebelarse frente a la actuación incorrecta de los gobiernos, posicionando la comunicación y los espacios virtuales como alternativa al dominio de los intereses del pan-capitalismo. De alguna manera, denuncia la guerra de baja intensidad que sufren las comunidades indígenas de Chiapas, una estrategia bélica que resulta mucho menos espectacular y pasa casi desapercibida. De ahí la necesidad de darla a conocer de algún modo, publicitándolo a través de la metáfora, en forma de película que tendría repercusión pública de ser realizada. Sin ataques militares a gran escala, ni millares de muertos por explosión, el sufrimiento de los campesinos se pierde en el silencio. Ricardo Domínguez realiza un llamamiento, otorga una explicación y una información que ha sido silenciada, y lo hace en forma de hipertexto/hiperimagen hablando de la guerra, de las mujeres y del sexo. Y en Zapatista Sites. An accion zapatista reports, Domínguez abunda en la estrategia zapatista de la comunicación y el diálogo como solución a un conflicto. A partir del Encuentro Intergaláctico de 1996, en donde se dieron cita convocados por el EZLN, unos 3000 intelectuales y activistas de los 5

continentes, surgieron diversas propuestas de intercomunicación. Entre ellas, crear una red de asociaciones y grupos vinculados a través de la red que aparecen listados y enlazados en este proyecto.

En la misma línea de publicitar lo que silencian los medios corporativos se mueve Los Dias Y Las Noches De Los Muertos. A ghost work, by los fantasmas (<http://dollyoko.thing.net//LOSDIAS/INDEX.HTML>). Obra gráfica, hiperimagen de enlace múltiple que difunde y critica los acontecimientos ocurridos en Génova durante la cumbre del G-8, en julio del 2001, que acabaron con la vida de un manifestante a manos de los carabinieri.

Información encubierta:Heath Bunting [3.1.2.5]

Otro de los principales instigadores del uso de la tecnología comunicacional con fines sociales y activistas es el británico Heath Bunting. Artista, okupa, graffiter, activista, hacker ..., fue uno de los pioneros en el uso de la Red con fines sociales y reivindicativos, y por ello un experto en detectar las posibilidades y los entresijos del medio. Difícil de catalogar, su trabajo aborda el uso de la tecnología en la misma medida que la ocupación del espacio público. En definitiva, Internet no deja de ser un espacio social donde participan y se sociabilizan individuos y empresas. Gran conocedor de las herramientas informacionales (durante un tiempo trabajó en una compañía de diseño multimedia en Londres), sus propuestas facilitan desde los años 90 la comprensión del medio y la usurpación interesada que realizan los estamentos de poder económico.

Bunting hace públicas y notorias las prácticas de control económico y social que ejerce el Sistema. Y utiliza sus recursos para ampliar el eco de su denuncia. En Cctv-World Wide Watch (http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main_page) de 1997, se apropia

de la imagen de cuatro cámaras de seguridad situadas en calles y plazas, y anima a los usuarios a utilizarlas y a colaborar con la vigilancia ciudadana. En *Readme. Own, be owned or remain invisible* (http://www.irational.org/heath/_readme.html) de 1998, expone la comercialización abusiva de los dominios en la Web, y realiza una labor casi didáctica mientras denuncia o parodia el uso institucional de un medio que había de ser libre y democrático.

También es un firme defensor de la comunicación entendida como un modo de aproximación ciudadana, y en este sentido, la apropiación de las TIC se convierte en derecho y deber, ya sea Internet, radio, o teléfono. Dos proyectos aplican esta postura apropiacionista y subversiva: King's Cross Phone-In proyecto de 1994 www.irational.org/cybercafe/xrel.html y London pirate listening station (<http://scanner.irational.org/index.html> de 2004. En ambos, la información se distribuye en busca de la comunicación, ofreciendo los números de teléfono de las cabinas públicas próximas a la estación de King's Cross o los diales de las radios piratas que emiten en Londres. Todo para conseguir ampliar el espectro de la comunicación independiente, igual que creara Irational, y en la misma medida que su página personal ofrece toda, absolutamente toda, la información relativa a su labor artística y activista, activista, como él mismo definiría .

BorderXing Guide ahonda en el ofrecimiento de información como herramienta de defensa ("la información os hará libres") <http://irational.org/cgi-bin/border/clients/deny.pl>, y ofrece datos sobre puntos fronterizos en Europa que permiten pasar de un país a otro saltándose los controles arancelarios y policiales. Más allá de otorgar datos que el autor ha conseguido cruzando él mismo a pie esas fronteras, en este proyecto se incide en que el acceso a la información es el privilegio de unos pocos, aquellos que pertenecen o se encuentran en los lugares autorizados para ello. Cuando la frontera se convierte en un tránsito controlado por estamentos policiales y burocráticos, y la Red promete ser el lugar de la libertad informativa, Bunting subvierte los términos y obliga al usuario a desplazarse a un lugar concreto o a iden-

tificarse como cliente registrado para conocer más. Internet se convierte entonces en un lugar con fronteras. Quizás la estrategia obedezca a razones prácticas, en un intento por mantener a salvo la localización de esos pasos, pero también es una llamada de alerta sobre lo que puede llegar a ser la Red si los mecanismos de poder se apropian de ella y establecen cotos privados.

El último aspecto a señalar en la especial cruzada de Bunting en torno al uso social de los medios de comunicación tiene que ver con la veracidad y la credibilidad del medio. Heredero del componente más lúdico del espíritu Fluxus, muchas de sus obras rozan lo verosímil por improbable y paródico. Hay que recordar que la actividad creativa del autor no se limita al uso de la Red, que muchas de sus acciones se realizan en el espacio público físico y que su concepto de comunicación abarca toda expresión susceptible de alcanzar al mayor número de usuarios. El graffiti, y en su caso la utilización de un material tan vulnerable y efímero como la tiza, son un medio habitual de expresión. Y respecto a la Web, el autor nos recuerda con sus bromas (fakes) que no todo lo que aparece es cierto.

Comunicación y participación [3.1.3]

Anteriormente hemos destacada el cambio de paradigma informacional que supone la capacidad de la Web para permitir la comunicación de ida y vuelta. Internet, y de manera especial la Web, posibilita en ese proceso la incorporación del espectador en la creación de proyectos de toda índole. Este giro del proceso creativo implica cierta corrupción del sistema museístico y del mercado del arte tradicional que hasta ahora se apoyaba en la exclusividad de la obra y en la plusvalía generada por el concepto de autoría. La incorporación del usuario en la elaboración de la obra artística representa, en los proyectos online, la posibi-

lidad de dar voz al espectador. De esta forma deja de ser sujeto paciente para convertirse en creador activo que a la creación del espacio social en la Red.

Arte colaborativo. The File Room [3.1.3.1]

The File Room (<http://www.thefileroom.org/>), de Antoni Muntadas, es un proyecto artístico que habla sobre arte, sobre los mecanismos de control en el arte y en la difusión del arte. En base a estos parámetros, el autor propone al espectador una rebelión, para que deje de ser sujeto pasivo (de la obra, del sistema del arte, de los medios de comunicación), y pase a constituirse realizador de la obra, actor social y participe de la dinámica comunicacional. Concebido como un archivo/escaparate, el autor nos invita a enviar los casos de censura en la historia del arte que conozcamos para reivindicar y expresar el derecho al conocimiento. De nuevo, la Web es herramienta informativa y espacio de lucha que permite a Muntadas proponer una reflexión amplia sobre el mundo del arte y sobre el papel de los artistas en la sociedad que los censura. Pero, por encima de esto, The File Room aporta un componente específico de la Red, la creación colectiva de la obra, ya que son los usuarios quienes suben al site los casos de censura que conocen. El autor no es, pues, más que un iniciador, el propulsor de una idea, mientras que el proyecto crece y se mantiene gracias a los usuarios. No sólo se enfrenta al silencio impuesto por los mecanismos de control, sino que otorga al espectador la facultad de ser creador colectivo en una obra, e individuo político en la difusión artística.

El usuario-creador.They Rule [3.1.3.2]

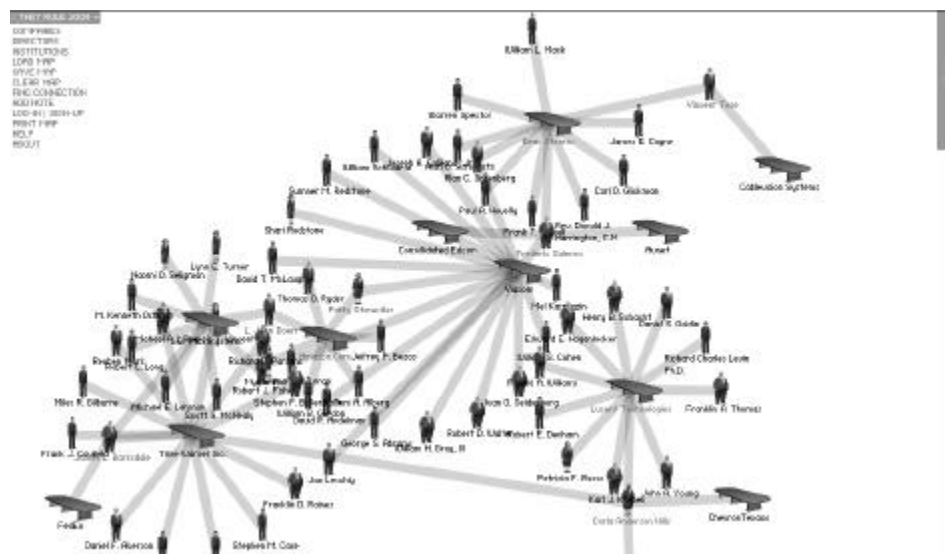
Igual que hiciera en 1956 C. Wright Mills en "The Power Elite" documentando las relaciones entre los más poderosos de Estados

Unidos en su época, el artista neozelandés Josh On propone en They Rule (<http://www.theyrule.net/>) un trabajo de investigación y creación abierto a la colaboración. Con una interfaz sencilla, la obra ofrece la posibilidad de conocer las relaciones entre miembros del gobierno y de las juntas directivas de las principales empresas del país. Sea a partir de los nombres propios de los personajes, sea a partir de las corporaciones empresariales, quien visita la página puede investigar los vínculos entre la clase política y las empresas en las que participan, además de elaborar un diagrama que los relacione.

Este proyecto representa una de las mayores virtudes de la Red y recoge las principales inquietudes artísticas y activistas del autor. Mientras opera como fuente de información silenciada, permite hacer partícipes del proceso comunicativo y de la creación artística al usuario. Josh On trabaja con máquinas informacionales porque: "My theme is that computers have become political and designing computer networks is a political act"⁸ Y además, le interesa de forma especial la participación del público, el facilitar herramientas que posibiliten la participación política del internauta y que sean ellos, los internautas, quienes investiguen según sus criterios y extraigan sus propias conclusiones. Con una puesta en escena gráfica limpia, se ofrecen distintas alternativas de conocimiento e investigación. El objetivo es conocer los vínculos entre personas, empresas, instituciones y gobiernos, de manera que podemos elegir un personaje o una empresa (Coca-Cola, Pepsi, Microsoft, etc.) y a través de ese nombre inicial, ir buscando sus nexos según el itinerario que más nos interese. Después, la página ofrece la posibilidad de guardar el mapa que hemos configurado, consultar los que otros han configurado antes que nosotros y proponer nuevos datos. A partir de directorios y motores de búsqueda, el usuario incrementa la base de datos del proyecto, e Internet se convierte en el medio perfecto para hacer visible el intrincado entramado de relaciones que se establecen entre las cada vez menos compañías que controlan el cada vez mayor porcentaje de capital.

⁸ Presentación de su trabajo en <http://www.futurefarmers.com/josh/rca/school.html>

They Rule utiliza las características de las tecnologías de redes



They Rule <http://www.theyrule.net/>
Josh On

(creación de mapas dinámicos, hiper enlace, y buscadores instantáneos) para crear su propia subred de los sistemas del poder; y hace uso del potencial de datos y transparencia de Internet para crear una descripción cualitativa de esas relaciones. En el momento en que la expansión del e-commerce nos convierte a todos en consumidores transparentes, They Rule subvierte el uso de la Web y sustituye su función comercial por el uso democratizador que auguraba en sus inicios.

Aunque no era un proyecto artístico en su concepción original, tampoco pretendía ser una experiencia meramente didáctica. Al autor le interesa explotar, señalar y utilizar Internet para construir un espacio social, tanto o más que rebelar las relaciones entre los miembros del poder. No intenta utilizar un proyecto artístico para transmitir un mensaje político, sino que el carácter social del medio empleado es parte fundamental de la vocación social del autor/artista/activista. La obra no la completa el autor, ni la clausura semánticamente, sino que ofrece, favoreciendo así la posibilidad de que los ciudadanos sometidos al arbitrio de gobiernos y empresas puedan conocer a aquellos que manejan

los hilos, cómo se relacionan, cuánto poder acumulan. Y todo gracias a un uso social del medio: "They Rule uses a social filtering system. Visitors to the site can arrange and annotate the corporate connections they find, hiding some, stressing others and adding URLs to add to the qualitative information (and misinformation!) on the site. One of the easiest ways to browse the site is to view the maps that other visitors to the site have created. Some of the most interesting and startling connections are shown on maps produced by visitors to the site. While it was not the most innovative format, it does show the potential of what can happen when tools are developed that encourage lasting participation from users"⁹. Concebida e iniciada en 2001, obtuvo el premio Golden Nica en la categoría Net Excellence en el certamen Ars Electronica 2002, pero ha continuado creciendo y en la actualización de 2004 cuenta con decenas de mapas creados por los usuarios y una sección de enlaces con sitios de activismo, arte y política, socialismo, vigilancia y otros temas de interés para el autor.

Otro proyecto que pretende colaborar en el esclarecimiento de la posesión del poder, en este caso en relación al influyente mercado del arte, es Dangerous Liaisons <http://www.action.at/~ricardo/manual/relaciones/index.php?currDir> de Ricardo Iglesias. Se trata de una propuesta de colaboración entre el artista y los usuarios para evidenciar los vínculos de la clase política y la élite financiera que se dan cita en las inauguraciones artísticas del mundo presencial. Mediante un sencillo sistema de intercambio de datos, los usuarios pueden colgar en la página las fotos que tengan de inauguraciones en las que aparezcan personajes relevantes del mundo político y empresarial, de tal manera que se configura un mosaico de intereses económicos más que artísticos, siendo el público anónimo el auténtico protagonista de la creación online. Una idea sencilla que permite subvertir el orden de las relaciones entre artista, obra y público y que adquiere todo su significado en el intercambio comunicativo inherente a la Red.

⁹ Josh On: From They Rule to We Rule: Art and Activism, en http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjektID=11803, para el catálogo del Ars Electronica 2002 "UNPLUGGED. Art as the scene of global conflicts"

Comunicación activa. e-barcelona/ e-valencia [3.1.3.3]

La trayectoria de Daniel García Andujar en la Red se inicia en 1996 con Technologies To The People® <http://irational.org/ttpt/TTP/>, una suerte de compañía sin ánimo de lucro que se aloja en Irational y que ofrece información a artistas, activistas y usuarios sobre el uso de las herramientas informáticas. Desde cómo realizar una página web hasta cómo asaltar una cuenta ajena o realizar sustracciones económicas, pasando por la creación y la difusión de virus informáticos. La opción de García Andujar es ofrecer toda la información al usuario para que sea él quien decida qué hacer con ella. En las distintas secciones del proyecto cuestionaba la pretendida liberalización de los derechos de autoría en la Red, proporcionando el acceso a una excepcional colección de videoarte (Video Collection) provocando una expectativa que se revela insatisfecha, como tantas otras net promesas. Y en The Famous Art Power Database for ARTIST deja en manos del usuario la legalidad del uso que éste haga de la información que aparentemente suministra (en realidad es un enorme fake, una broma) bajo los epígrafes de Delito Informático y Propiedad Intelectual, Diccionario de Hacker s o Glosario Linux.

La evolución del activista que se declaraba escéptico con las posibilidades democratizadoras de la Red ha derivado en la realización de espacios de participación ciudadana e-valencia.org y e-barcelona.org. Tras declarar que: "Nunca he compartido la idea generalizada de que en Internet se está creando un nuevo espacio más democrático en el cual la gente juega bajo las mismas reglas. No es más que una nueva utopía de libertad y acceso global al conocimiento. Como artista no quiero esperar a que las expectativas abiertas por la introducción del comercio electrónico, el consumo y la globalización electrónica limiten la capacidad de comunicarnos abiertamente y modifique lo que hasta ahora ha sido sustancialmente una buena herramienta de trabajo, y no me refiero sólo en el caso del arte"¹⁰; y tras plantear propuestas de documentación que más que respuestas ofrecían preguntas sobre la conveniencia de distribuir la información sin límites, el autor promueve y prepara unos portales en los que los ciudadanos pueden expresar sus críticas, opiniones e ideas en el ámbito cultural de sus ciudades.

¹⁰Extraído de R, Bosco,/ S, Caldana : Los artistas hablan, en http://www.elpais.es/especiales/2003/netart/artistas_hablan.html

Este tipo de proyectos (e-valencia.org, e-barcelona.org, y después Individual-Citizen Republic Project™, realizado con ocasión de la exposición El Banquete¹¹) apuestan abiertamente por la inclusión del usuario/espectador en la creación no sólo de la obra de arte (eliminando en consecuencia la figura del artista hacedor único), sino del entorno social y artístico a través de la participación directa (aprovechando las posibilidades comunicativas del medio). Una propuesta, la de García Andujar, que recoge la crítica y la opción activista de lo que puede significar la inclusión de las TIC en el quehacer diario.

¹¹ García Andújar define este proyecto como "un proyecto en progreso basado en la construcción y exploración de un prototipo social de ciudadano autónomo que promociona, usa y desarrolla recursos obtenidos de fuentes de información pública que ofrece a la comunidad como parte integrante del proceso social colectivo

Metáforas informativas [3.1.4]

El empleo de la Web para difundir mensajes críticos se ha convertido en una de las principales formas de expresión para muchos artistas. Más allá de la transmisión directa de datos, hemos visto cómo artistas y colectivos investigan en el uso de las herramientas propias de la Red para dotar de significado la obra de arte en cuanto unidad de forma y contenido. En la misma línea, pero abogando por la sencillez, se sitúan Andrej Tisma (<http://members.tripod.com/~aaart/>), Jenny Holzer en la obra Please Change Beliefs (<http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>), o en Novus Extinctus del colectivo Transnational Temps (<http://www.artcontext.org/novus/docs/indexA2.php?march=on>), buscan la metáfora para hacer llegar al usuario una posición personal ante el American Way of Life, en el caso de Tisma, o la desaparición de especies animales mientras proliferan los dominios en la Red, en el caso de estos últimos.

También la Soci t  Anonyme utiliza la Web para exponer comentarios, im genes y reflexiones en torno a temas de su inter s. En su p gina http://aleph-arts.org/lisa/index_esp.html# presentan una serie de obras (La imposibilidad de los panoramas, Por qu  seguir hablando de arte), que juegan con el lenguaje del hipertexto en su elaboraci n,

pero que no contribuyen tanto a la comprensión del medio ni a la exploración de sus posibilidades tácticas, sino a la enunciación de un mensaje crítico.

En la línea de la difusión informativa, los holandeses The Somniloquy Institute aprovechan la credibilidad de la Web y el alcance de su difusión para proponer una serie de proyectos irónicos sobre temas que van de la genética (The Missing Gene Project, 2000 <http://somniloquy.online.fr/MGP/index.html>) a los prejuicios artísticos (Latenta, 1999, <http://www.xs4all.nl/~cuckoo/LATENTA/index.html>), pasando por The Pinocchio Files, <http://somniloquy.online.fr/TSI3/pinocchio.html>, donde presentan un compendio de artículos desmitificadores sobre verdades y mentiras y cómo reconocerlas. Un trabajo centrado en el carácter informacional, y como tal subversivo, en cuanto ofrecen documentación poco conocida, útil para la autonomía del usuario y en ocasiones presentada con ironía.

Interrumpir la comunicación: Desobediencia Civil Electrónica [3.2]

En el apartado 2.1.2. del capítulo 2 (La Red como espacio social para el activismo y el arte) veíamos que la Red, convertida en espacio social, devenía campo de batalla en las reivindicaciones sociales. La circulación de datos en el lugar protagonista de la nueva economía globalizada es atacada, colapsada, manipulada o secuestrada en la guerra de la información (net war, cyber war). En este contexto social, el productor cultural actúa como generador de contenido y partícipe en la construcción de sentido dentro de la dinámica comunicacional y, por lo tanto, las críticas al medio y a la dinámica económica y gubernamental forman parte de su quehacer artístico. La conversión electrónica de los movimientos de resistencia civil tradicional (denominada Desobediencia Civil Electrónica, una forma pacífica de Resistencia Digital), constituye una

forma de de contestación y oposición desde el centro de la Red hacia la propia Red. Uno de sus máximos representantes, que aboga por la producción artística como forma de colaboración social, es Ricardo Domínguez, integrante del grupo Electronic Disturbance Theatre <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>. A partir de la creación de un software llamado Flood Net, presentado en el Festival Ars Electronica de 1998, este colectivo de artistas, críticos e ingenieros sitúan en los terrenos del arte la oposición política en el ciberespacio.

Ricardo Domínguez y The Electronic Disturbance Theater [3.2.1]

El Electronic Disturbance Theater (EDT en sus sigla en inglés) está formado por Ricardo Domínguez, Carmin Karasic, Brett Stalbaum y Stefan Wray, quienes se definen como un pequeño grupo de ciberactivistas y artistas involucrados en el desarrollo de la teoría y la práctica de la Desobediencia Civil Electrónica¹². Según sus palabras, el grupo surge a partir de un interés común, la formulación teórica y práctica de la Desobediencia Civil Electrónica que toman su nombre del primer libro de CAE, "The Electronic Disturbance"¹³. Su actividad política de rechazo al gobierno de EE.UU y de México, y especialmente en apoyo a la causa zapatista en Chiapas (México), es el motor primigenio de desarrollo de su trabajo, una producción artística de contenido político, social, que busca visibilidad y ofrece materia para la reflexión en torno al nuevo orden mundial y al papel de las TIC en él¹⁴.

La implicación de Ricardo Domínguez en la causa zapatista se remite al primero de enero de 1994. Ricardo Domínguez, desde Nueva York, recibió el mensaje del Subcomandante Marcos anunciando el levantamiento y entró a formar parte del comité para la democracia en México de NY ese mismo mes. El Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) había comenzado una forma de resistencia denominada después Zapatismo Digital, que hace un uso político de la Internet de

¹² The Electronic Disturbance Theater (EDT) is a small group of cyber activists and artists engaged in developing the theory and practice of Electronic Civil Disobedience (ECD). Until now the group has focused its electronic actions against the Mexican and U.S. governments to draw attention to the war being waged against the Zapatistas and others in Mexico. But ECD tactics have potential application by a range of political and artistic movements. The Electronic Disturbance Theater, working at the intersections of radical politics, recombinant and performance art, and computer software design, has produced an ECD device called Flood Net, URL based software used to flood and block an opponent's web site. While at present a catalyst for moving forward with ECD tactics, the Electronic Disturbance Theater hopes to eventually blend into the background to become one of many small autonomous groups heightening and enhancing the ways and means of computerized resistance"

Extracto de su definición que puede encontrarse en la página web del grupo: <http://www.thing.net/~rdom/ecd/EDTECD.html>

¹³ Critical Art Ensemble, The Electronic Disturbance (Brooklyn, NY: Autonomedia 1994); también en su web: <http://www.critical-art.net/books/index.html>

¹⁴ Véase información complementaria en el apartado 2.1.2.2.2. Desobediencia Civil Electrónica

gran efectividad, al convertirlo en medio de comunicación y de actuación. Cuando promulga sus manifiestos por comunidades, e-mail y páginas web, el EZLN consigue evitar los filtros de los medios de comunicación convencionales y crear una red de más de 300 nodos autónomos de apoyo. Este respaldo consiguió frenar la llegada masiva de fuerzas militares a su territorio.

En 1996, Domínguez y algunos de los componentes que luego configurarían el EDT crearon Robinal Achi/ Zapatista Port Action, un proyecto progressive video/audio, (antecedente del real video). Tres veces por semana, diferentes personajes leían durante cuatro horas fragmentos del "Robinal Achi", una de las obras fundamentales de literatura maya. Después de la lectura intercambiaban información con distintos grupos, configurando así una red zapatista en el ciberespacio. Este uso inicial de la Red como medio de comunicación fue extendiéndose y ampliando su alcance, particularmente a partir de diciembre de 1997, tras la masacre de Acteal en la que murieron 45 indígenas tzotziles (18 niños, 22 mujeres y 6 hombres). Es entonces cuando las acciones de protesta y condena aumentan y comienza a plantearse el uso de Internet como medio de acción directa y de Desobediencia Civil Electrónica (DCE).

Este proyecto, estético en su planteamiento, coincide con el empleo político de la red que se acuerda en el verano de 1996 en el marco del I Encuentro Intercontinental por la Humanidad y Contra el Neoliberalismo. Organizado por el EZLN, urdido a través del mail y realizado en comunidades de la selva chiapaneca, establece en sus conclusiones la idea de crear una red de colectivos y grupos que difundan la situación de los indígenas chiapanecos y la actuación y situación del EZLN. Esta red se mantendría a través de la WWW y continúa en funcionamiento a través del entramado de IndyMedia por todo el mundo (<http://chiapas.mediosindependientes.org/>) y del sitio del EZLN (<http://www.ezln.org/>)

A comienzos de 1998, la información sobre lo acontecido en Chiapas y los anuncios de protesta frente a embajadas y consulados de

México se transmiten velozmente por la red, consiguiendo concentrar entre 5000 y 10 000 personas en algunos lugares. Esta primigenia forma de DCE fue generando de forma simultánea llamadas a la acción en las comunidades online, en principio animando a enviar correos electrónicos a determinadas direcciones del gobierno mexicano, y también organizando sentadas virtuales (virtual sit-in), que fue la propuesta de Anonymous Digital Coalition contra sitios web de instituciones financieras en México D.F. Este grupo italiano ofreció la información necesaria para que todo aquel que quisiera tomar parte en la propuesta coincidiera a las 10:00 am, hora de México supiera cómo solicitar una recarga de las páginas hasta que éstas se colapsaran.

Electronic Disturbance Theater adaptó esa idea para que la recarga aconteciera de manera automática cada 3 segundos, y más veloz cuanto más gente se uniera, gracias al Flood Net (<http://www.thing.net/~rdom/zapsTactical/zaps.html>). Carmin Karasic y Brett Stalbaum, integrantes del grupo, formularon un applet de Java que enviaba de forma continua comandos de reload (recarga), y el 10 de abril presentaron la versión 1.0 en una prueba contra la página del presidente mexicano Ernesto Zedillo como una acción de Desobediencia Civil Electrónica. Aquel día, más de 8.000 personas se adhirieron a la propuesta y consiguieron bloquear la página. La siguiente acción electrónica con un dispositivo similar al Flood Net se realizó contra la página del presidente Clinton, el 10 de mayo, aunque no quedó constancia del número de personas que participaron ni si la página fue bloqueada¹⁵.

¹⁵ Los datos sobre esta acción y otras de EDT aparecen en http://messmedia.rootmedia.org/disconnection/disco_2_1/digital.htm

Flood Net (política de acción directa) [3.2.1.1]

El acto con mayor repercusión de convocatoria para el empleo de Flood Net tuvo lugar el 9 de septiembre el Festival Ars Electronica 98 INFOWAR <http://web.aec.at/>, bajo el nombre de Swarm¹⁶, y a él se sumaron 20.000 personas de todo el mundo. La acción consistía en bloquear

¹⁶ Ricardo Dominguez, "SWARM: An ECD Project for Ars Electronica Festival '98", en la página de Ricardo Dominguez 1998 (<http://www.thing.net/~rdom>)

la página web del Gobierno Mexicano (en apoyo al zapatismo), la del Pentágono (contra el ejército de los EE.UU) y la de la bolsa de Frankfurt (símbolo del capitalismo internacional). Pocas horas después de ser activado el proyecto Swarm, el Flood Net quedó inutilizado y un portavoz del departamento de Defensa informó a un redactor de Wired que el departamento había tomado medidas contra el Flood Net. Al mismo tiempo, un cofundador del EDT recibió un mensaje de correo electrónico informándole que la Agencia de Sistemas de Información para la Defensa se había quejado del contenido de su sitio en la red. La conversión electrónica de la sentada tradicional adquiriría de esta manera una formulación práctica y acorde al nuevo medio, y la Red dejaba de ser un mero medio de comunicación e información para convertirse en un medio y una herramienta de actuación política desde el territorio del arte. No sólo una gran cantidad de personas de todo el mundo podían ponerse de acuerdo para acceder a una página concreta, sino que el Flood Net multiplicaba exponencialmente esas peticiones mediante una solicitud ininterrumpida de recarga. El hecho de que la acción pudiera ser interceptada y anulada por parte del gobierno estadounidense al poco de iniciarse no hizo sino resaltar su efectividad. No se trataba de asaltar y destruir los sitios web, sino de bloquear el acceso, algo que dada la respuesta de los organismos afectados, les suponía tanto o mayor perjuicio, con la diferencia de que resultaba difícil concretar qué tipo de delito habían cometido. Además, la acción se había llevado a cabo desde un festival de arte y sin estrategias de ocultamiento, algo que echaba por tierra la posibilidad de culpar a un grupo "terrorista". Otra de las consecuencias directas que produjo Swarm fue un gran eco informativo, la noticia apareció en Wired, ZDTV, Defense News, y la National Public Radio, entre otros. El 31 de octubre, el EDT apareció en la primera página del New York Times¹⁷.

¹⁷ Para una completa cronología de SWARM, véase: <http://www.thing.net/~rdom/ecd/CHRON.html>

¹⁸ El llamamiento del Electronic Disturbance Theater para la Desobediencia Civil Electrónica el 22 de noviembre de 1998, aparece en: <http://www.thing.net/~rdom/ecd/November22.html>
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/block.html>

A partir de ese momento, el se ha utilizado el Flood Net en distintas acciones. El 22 de noviembre de ese mismo año, EDT realizó un llamamiento contra la Escuela de las Américas¹⁸ y para finales de año propusieron una versión pública del Flood Net a las 12:01 a.m. del 1 de enero de 1999. Así, desde la página web de EDT se puede acceder libre-

mente al software y recibir las instrucciones básicas sobre su instalación y empleo¹⁹. El proyecto se denomina The Zapatista Tactical FloodNet (<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>), y se define como obra de arte de Red colaborativa, activista y conceptual, utilizando el applet Flood Net para distintas acciones de protesta, de manifestación de disconformidad contra la política neoliberal del gobierno mexicano.

En otra acción, esta "Desbordada Red Zapatista" (The Zapatista Tactical FloodNet) utilizó la lógica con que la Red devuelve al usuario documentos 404 (Files Not Found / Documentos No Localizados) y en las acciones enviaba a los servidores del gobierno mexicano preguntas políticas como: "¿puedo encontrar "justicia.html" en este servidor?". El servidor del gobierno mexicano respondía entonces: "<justicia> no se encuentra en este servidor". Utilizaba así la lógica del sistema para generar una contra-crítica dentro del circuito de funciones que Ricardo Domínguez denomina el "alto performance"; por otra parte, "también servía como un reflejo de las condiciones políticas de Chiapas, México"²⁰. De esta manera, el EDT utilizó una obra de JODI, el "error 404", en forma de escultura negativa, uniendo política social y estética del net.art "como haciendo agujeros en el sistema inmaterial que refleja una realidad: que no hay justicia, que no hay democracia en esos sistemas"²¹. Tras la matanza de Acteal también realizaron una acción con el mismo sistema, colocando los nombres de los fallecidos en las solicitudes de recarga para que la respuesta fuera que no existían el site del gobierno de México.

La colaboración del EDT en las luchas sociales alcanza también la lucha que las mujeres de la frontera de México con Estados Unidos llevan a cabo para acabar con el feminicidio. Desde 1993 han muerto en el norte de México más de 300 mujeres y ha habido otras 500 desaparecidas por el mero hecho de ser mujeres. Las familias de las víctimas, especialmente las madres, se han organizado para denunciar la pasividad de las autoridades ante estos hechos y promover acciones de protesta que tratan de conseguir apoyo nacional e internacional. Ricardo Domínguez y el EDT se unen a estas acciones desde la Red ofreciendo dos tipos de

¹⁹ Para obtener el Flood Net y las instrucciones, además de ciertos contenidos teóricos al respecto: <http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

²⁰ Ricardo Domínguez, *Comunicados del Futuro: Una Conversación sobre Hacktivismo*, en http://suburbia.sindominio.net/article.php3?id_article=1

²¹ Entrevista con Ricardo Domínguez, en anexo.

22

Los enlaces son:

<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html><http://www.thing.net/~cocofusco/FloodNet.html>,<http://www.thing.net/~cocofusco/dignaspa2.html><http://www.thing.net/~rdom/ecd/hijas2003/help.htm>

colaboración, la difusión de la situación y la organización de sentadas virtuales. Mientras las organizaciones de mujeres en lucha contra la situación de las jóvenes en Ciudad Juárez y Chihuahua organizan manifestaciones en las calles de sus ciudades, desde sus páginas web se invita a participar en ellas, y la página del EDT aporta el Flood Net²². También desde mayo de 2005, el EDT colabora en una campaña de denuncia contra los grupos que operan en la frontera de Estados Unidos amenazando y agrediendo a aquellos que tratan de cruzar desde México. Gracias al Flood Net y a la difusión realizada en listas y grupos, las páginas de MinuteMenProject.com y WakeUpAmericaFoundation han estado colapsadas en señal de protesta y enfrentamiento, contra las actividades ilícitas que dichos grupos llevan a cabo. Mientras desde sus páginas se ensalza la pureza de la raza y el desprecio por los trabajadores inmigrantes, miembros de las organizaciones hacen redadas en la frontera para impedir la entrada de los "espaldas mojadas" a base de amenazas, disparos y golpes. Colapsar su presencia en la Red se ha convertido en la manera de devolverles el golpe y de aparecer en los medios de comunicación con explicaciones sobre sus verdaderas actividades.

Otro de los proyectos en los que ha tomado parte este autor se encuentra en la dirección <http://www.huntingdonsucks.com/ecd/>. Se trata de una acción online contra una compañía de investigación y desarrollo de componentes industriales en farmacia, biotecnología y agroquímica, Huntingdon Life Sciences (HLS). La acción remite a los Electrohippies y Ricardo Domínguez, aunque las herramientas necesarias para llevarlas a cabo están alojadas en Free Range Activism Website <http://www.fraw.org.uk/index.shtml>, un sitio dedicado a desarrollar la capacidad activista de la población en el Reino Unido. Asimismo, su directorio abierto provee una home para cierto tipo de contenidos controvertidos en expresión positiva del Artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos. La acción, que comenzaba el 14 de junio de 2002, consistió en bloquear los puertos electrónicos de HLS y más tarde los de algunos de sus colaboradores. Los organizadores de la protesta la definían como un acto físico de desobediencia civil que no pretende causar ningún daño, sino llamar la atención sobre el maltrato

que reciben los animales en los laboratorios de dicha empresa. De hecho, consideraban más importante la atención que esperaban atraer hacia el verdadero problema que el efecto de la acción en la web.

Matriz Preformativa: teatro, disturbio y simulación (política de la cuestión) [3.2.1.2]

Además de las sentadas virtuales, otra de las performances online producidas por EDT que entronca con el concepto de DCE es Zapatista Tribal Port Scan <http://switch.sjsu.edu/web/v6n2/ztps/>. Esta acción se inspira en un "ataque" que las bases de apoyo zapatista realizaron contra los acuartelamientos del ejército mexicano el 3 de enero de 2000 mediante aviones de papel (las "fuerzas aéreas zapatistas"). Los campesinos de las cañadas, bases de apoyo del EZLN, se manifestaron ante los campamentos militares y "bombardearon" a los soldados, en gesto simbólico, con mensajes escritos en aviones de papel. El proyecto del EDT consiste en escanear los puertos de una computadora para ver cuáles están abiertos. Sencillamente propone "bombardear" los puertos de seguridad de máquinas conectadas a Internet con mensajes. Es una acción inofensiva, ya que hay cerca de 65.600 puertos en cada ordenador conectado y el hecho de comprobarlos desde otro ordenador no supone amenaza. De alguna manera, es "como contar las puertas y ventanas de un edificio público"; no es peligroso, excepto bajo un sistema fascista, según el autor. El objetivo es simbólico, no tiene nada de amenazante "observar" los puertos de un ordenador conectado a Internet, pero suele ser el precedente a un ataque hacker, de manera que los sistemas de seguridad dan la alarma.

Ricardo Domínguez defiende el simbolismo de sus acciones, como formas de activismo político desde los terrenos del arte. Y lo hace enlazando con el tipo de lucha que realizan los indígenas del EZLN, un grupo que vive una situación de guerra de baja intensidad y que perma-

nece en lucha contra el gobierno de su país. No hay que olvidar que declararon la guerra al gobierno de la República de México en 1994 y continúan en conflicto aunque sin emplear armas de fuego ni tácticas guerrilleras tradicionales.

El simbolismo ha caracterizado las acciones de los zapatistas desde el momento mismo del levantamiento. Un grupo de indígenas, desarmados en su mayoría, atacaron y ocuparon las localidades más importantes de la zona de las cañadas de Chiapas, y anunciaron que pensaban llegar hasta el Distrito Federal. Les faltó decir que después se harían con el mundo entero. Consiguieron sorprender a autoridades, ejército y vecinos de la zona, ocupar las emisoras de radio y difundir su mensaje. Tras doce días de enfrentamientos con el ejército, se proclamó un alto del fuego y los insurgentes se retiraron a sus territorios. Fuera de los tiroteos iniciales, la máxima violencia que ejercieron consistió en secuestrar al general Absolón Castellanos, un terrateniente que había sido gobernador del estado con crueles consecuencias. Lo retuvieron durante 45 días, lo juzgaron y lo encontraron culpable de "robo, despojo, secuestro, corrupción y asesinato"²³. Sin causarle daño físico alguno, lo dejaron ir tras sentenciarle a "tener que vivir hasta el último de sus días con la pena y la vergüenza de haber recibido el perdón y la bondad de aquellos a quienes tanto tiempo humilló, secuestró, despojó, robó y asesinó"²⁴.

²³ Carlos Tello Díaz, "Chiapas. La rebelión de las cañadas", Acento Editorial, Madrid 1995, pág 195.

²⁴, Ídem

Este tipo de actos simbólicos y el uso de Internet como medio de difusión útil (y en cierto modo de actuación) constituyen parte de la identificación de Ricardo Domínguez y The Electronic Disturbance Theater con el zapatismo. El apoyo internacional que han logrado los zapatistas radica en gran parte en la masiva información que han difundido por la Red, ya que desde el 12 de enero de 1994 no han realizado acciones violentas. Toda su actividad se limita distribuir información por Internet, a ciertos gestos simbólicos, y sobre todo, a la literatura del Subcomandante Marcos. Una literatura en forma cartas, comunicados y relatos que gracias a su extensa difusión han conseguido mermar la credibilidad y el poder del gobierno mexicano en los medios de comunica-

ción, ganando una batalla simbólica, la batalla de los medios. La revuelta del EZLN ha sido definida por el New York Times como la primera revolución postmoderna, al situar el campo de batalla en el terreno simbólico y espectacular.

Para EDT la efectividad de las acciones se mide en la definición de su simulación, en que no se trata de acciones políticas en su acepción más escueta. Ricardo Domínguez pone de ejemplo las manifestaciones de autodefensa de las bases de apoyo zapatista, los avioncitos de papel, el campo de fuerza ("force field") que las mujeres indígenas "crearon" contra el ejército en el 96 con palitos de madera. Gestos simbólicos que poseen la fuerza de "la política real, de la realidad"²⁵. En el caso del EDT, el concepto de simulacro entronca con el plano estético, componiendo un espacio más amplio y abierto, que abarca distintos sectores más allá del plano lógico de la política y tecnología. La capacidad de formular preguntas y proponer alternativas (formas de la política de la cuestión²⁶) en las simulaciones zapatistas inspira a EDT formas creativas de oposición. La aspiración de Domínguez de encontrar una matriz preformativa en la que la revuelta política desde el arte consiga efectividad, parece cumplirse en la Red gracias a los retazos del realismo mágico zapatista²⁷.

Además de la victoria en el plano simbólico, estas actuaciones de DCE consiguen provocar desconcierto y estupor en quien las recibe, un disturbio psicológico que debilita la respuesta enérgica. Para este colectivo, sus actuaciones son performance art en Internet, persiguen remover las clasificaciones y los posicionamientos habituales de distintos colectivos. El hecho de no enmarcarse en un contexto u otro, no ser un partido político, no ser hackers, no ser una guerrilla militarizada, sino estar caracterizados por el empleo de los medios tácticos, permiten la identificación de distintos sujetos y grupos, compartiendo la parcela que les es común. El hecho de tratarse de un simulacro débil, en el sentido de que los efectos inmediatos y materiales, son mínimos, ha provocado que desde el ámbito hacker se elevaran protestas por emplear sólo código html para interrumpir la comunicación, en lugar de elaborar

²⁵En cuanto al concepto de simulación, Ricardo Domínguez, en entrevista personal menciona: "...Bueno, esto es algo que me han enseñado los zapatistas, no estamos hablando de un simulacro total, como la televisión, que ya no es ni simulacro, es otra cosa... Estamos hablando de un simulacro menor, un simulacro pobre, un simulacro débil. No es una fuerza super atómica. Por ejemplo, cuando la Comandante Ramona y otras mujeres, durante el primer ataque de Zedillo contra ellos en el 96, cuando mandan aquella nota que decía "Mátenlos a todos", ellas se meten allí con sus palitos, dicen: "Esto es una fuerza electrónica, un force field, y si lo cruzan van a desaparecer todos". Y ellos piensan: "¿Qué diablos están diciendo?". O cuando usan esos aviones chiquitos,... todas esas cosas para mí son un tipo de simulacro. Porque consigues que haciendo una cosa débil, resulte algo muy grande, que representa la política real, la realidad." Véase Anexo

²⁶Ricardo Domínguez se refiere al colectivo ACT UP cuando explica sus primeras incursiones en el activismo político y social, y a sus acciones para crear el "disturbio". ACT UP, acrónimo de AIDS Coalition to Unleash Poweres, un colectivo surgido en los EEUU en 1987 como reacción a las medidas represivas del gobierno ante la crisis que se produjo al hacerse pública la gravedad y la extensión del síndrome de inmunodeficiencia adquirida (SIDA). Sus principios de acción entroncan con la filosofía de la Desobediencia Civil Pacífica (no violenta) y los movimientos por los derechos civiles.. Véase también anexo

²⁷ "Lo que enseñan los zapatistas es que la simulación no es una cosa postmoderna sino algo más que realismo mágico, en el que la simulación se usa para enfocar una realidad específica: cómo se vive, cómo se existe" Citado en Mercé Molist: Entrevista a Ricardo Domínguez. Revista **a:mínima** , 8. ISSN 1697-7777, pág.150

²⁸ Ricardo Domínguez y Electronic Disturbance Theater están vinculados a la historia del teatro de Bertold Brecht, The Living Theater, El Teatro Campesino, Bread and Puppet Theater, y específicamente con el trabajo de Gran Fury (grupo activistas en torno a la problemática del SIDA).

²⁹ La idea de que la "transparencia" ofrece seguridad cuando se opera en la red es compartida también por el escritor y lingüista Noam Chomsky. En una entrevista para *The Guardian* en octubre de 2002, al preguntarle si encriptaba sus mensajes contestaba de la siguiente manera: "I stay transparent. When I was organising resistance against the government I was open - that's the best protection. Somebody will be able to overcome any encryption technique you use! Our only weapons are truth, honesty and openness".

complicadísimas líneas de programación para manipular un sitio web. Por otra parte, al realizar performaces se sitúan el campo de la estética, contando con una defensa y una plataforma libre de sospecha. La suma de todos estos componentes, actuación en un medio de comunicación abierto, formulación artística, y creación del disturbio convierten la Red en la matriz preformativa en la que el simulacro obtiene efectividad.

En palabras de Ricardo Domínguez, la posibilidad de la DCE surge porque la Red, Internet, aparece y permite moverse en los márgenes de lo virtual. La principal inquietud de Ricardo Domínguez cuando actuaba en grupos de teatro de calle²⁸ era conseguir que sus obras tuvieran repercusión real. En el momento en que el capitalismo se convierte en virtual y las calles dejan de tener valor para el poder, se hace necesario un medio de actuación bien difundido, accesible y fuera del control de los gobiernos. El arte político en la Red consigue satisfacer algunos de los anhelos revolucionarios del siglo XX: difusión extendida, retroalimentación y resonancia social.

En aparente paradoja, EDT utiliza la transparencia como táctica de defensa²⁹. En el medio de la falsa identidad (Internet permite elegir identidad y mantener el anonimato), Domínguez y su grupo anuncian sus acciones antes de que ocurran con su nombre, apellidos y dirección. En el medio de la ocultación, la transparencia choca con la comunidad electrónica, y provoca una situación perturbadora, entre los hackers (siempre ocultos bajo su alias), y entre los estamentos militares (acostumbrados a los grupos terroristas se parapeten en el anonimato colectivo).

EDT encuentra raíces en el teatro clásico para fundamentar las ventajas de actuar desde el disturbio y la política de la cuestión: "(...) La Orestíada, la primera obra en la que al final entran las Furias, algo que nunca habían visto. Y dice la historia que las mujeres embarazadas daban a luz, y que se desmayaban los soldados. La gente se volvía loca porque no podían entender el disturbio. Así que yo siempre veo el disturbio como una forma de hacer un drama sociológico, estético, psicológico y político. Que no es muy fácil de entender, de ahí viene la defi-

nición de disturbio, porque no queríamos que fuera una crítica total"³⁰

³⁰ Véase Anexo

La efectividad del FloodNet (de la sentada virtual, el bloqueo de un sitio web) se mueve en esos mismos parámetros: aunque el bloqueo de las páginas atacadas es fácilmente contrarrestado por los sistemas informáticos del organismo atacado, la interrupción temporal de los servicios de comunicación provoca suficientes inconvenientes como para ser calificada de acción terrorista. Según las leyes estadounidenses, el terrorismo es un acto de violencia que persigue intimidar o coaccionar a un gobierno o a la población civil. También entrar en el sistema de un ordenador y alterar sus datos se considera felonía. Por este motivo los componentes del EDT hacen especial énfasis en señalar que el software que usan para atacar un sitio web interrumpe la circulación de datos, pero no los destruye. En todo caso, utilizan tecnología sencilla, código html (han estado marginados y atacados por la comunidad hacker durante mucho tiempo por esta razón), porque "nuestro trabajo no es tecnológicamente eficiente sino que se trata de ser simbólicamente eficaz"³¹. Son artistas implicados en su contexto, político y tecnológico, y actúan en esos márgenes.

³¹ Mercé Molist: "Entrevista a Ricardo Domínguez". Revista a:mínima, 8. ISSN 1697-7777

Apreciamos cierto concretismo Fluxus en las net protestas que precisan de la colaboración y participación activa del público para representarse, para ser. La herencia de Fluxus la encontramos también en la preocupación y el interés por lo social, pero también en el componente humorístico, en la presentación "a modo de" partituras (applet de Java) que se cumplen cuando las emplea el espectador/ejecutor, en la importancia de la tecnología para formar el mensaje y la práctica, y en la identificación arte/vida, siendo la vida un camino hacia una mejora social. El traslado del performance a la red sólo evidencia la expansión de lo real y vivido al terreno virtual, cibernético, cuando Internet y las máquinas computacionales forman parte indisoluble de nuestra vida. Una estética que trata de ser, ante todo, un modelo de práctica social, de resistencia crítica dentro de la red

Se trata de un posicionamiento eminentemente político, tanto

como lo fuera el de Beuys al aspirar a otro modelo social, al no diferenciar vida, arte y compromiso social (propugnando la escultura social), al definir "cada hombre un artista". Pero también se trata de un trabajo eminentemente artístico, tanto como lo fuera el de Beuys, al aspirar a otro modelo social, al no diferenciar vida, arte y compromiso social (proponiendo alternativas informacionales y de actuación), al definir a cada hombre como un artista (convocando masivamente a la participación en la performance online). Las obras activistas recogen la herencia artística del siglo XX y la actualizan a través de una tecnología que opera como vehículo para el arte y para la lucha social. La simulación, en el caso del EDT, no es el concepto de Baudrillard, sino más bien el de Genet, y en cuanto al papel del usuario/actor, Domínguez explica: "The role of the actor/audience network for EDT is to become aware of the pragmatic use of simulation that is concerned not only with what simulation can mean, but with the narratives of empathy that it might create."³²

³² Coco Fusco:
"On Line Simulation/Real Life Politics: A Discussion with Ricardo Domínguez" on Staging Virtual Theater, in *The Drama Review*, T178, vol. 47, no. 2, pp. 151-162.

Ricardo Domínguez sitúa la matriz performativa en la tecnología comunicacional por la necesidad de entorno propiciatorio para la realización de una obra política y comprometida desde la estética, con repercusiones reales. Una tecnología que no siempre resultaba asequible a principios de los años 90, de ahí que la búsqueda de un entorno que permitiera realizar una labor efectiva llevara a Ricardo Domínguez de Tallahassee, Florida, a Nueva York. Los antecedentes artísticos y activistas de Ricardo Domínguez se encuentran en el teatro de calle, pero durante los años 80 buscaba una matriz que permitiera articular de forma conjunta cuestiones sociales y performativos. Para él y para el colectivo Critical Art Ensemble del que formaba parte, esa matriz performativa debía darse en el contexto del ciberespacio. Cuando supo que en Nueva York había artistas que intentaban crear comunidades online, se trasladó a esa ciudad y se puso en contacto con la principal comunidad que funcionaba entonces, bbs.thing.net, creada en 1991 por Wolfgang Staehle. Para Staehle las comunidades electrónicas previas a la web, llamadas bulletin board systems (BBS), eran la continuación de la escultura social beuysiana. Así, The Thing (<http://bbs.thing.net>) ofrecía ayuda para que las comunidades se establecieran, mandando información entre

ellas y colaborando en la creación de nuevas prácticas artísticas derivadas del arte conceptual y de la performance.

La matriz preformativa a la que aspira Domínguez se encuentra en el interior de la Red ya que permite la actuación y la difusión. Sus performances arrancan con la tradición teatral de la teoría del "teatro invisible" de Augusto Boal y del teatro de Erwin Piscator, quien se limitaba a leer el periódico en la calle o a recrear historias para la gente que pasaba; del Teatro Épico de Bertolt Brecht, el Living Theater, y el Teatro Campesino de Cesar Chávez, etc. Este tipo de manifestaciones artísticas que implosionan la realidad diaria y crean nuevos modos de representación teatral y manifestación política directa inspira a Domínguez en la búsqueda de nuevas formas de actuación en el espacio digital. En este espacio, la representación teatral no es mimética como el teatro social, pero sí que actúa como reflejo de lo que acontece en la Red. Igual que pasara con el performance latinoamericano de los 70 y 80, que trataba de reapropiarse del espacio público en una época de extrema represión política (la Avanzada chilena durante la dictadura de Pinochet, Grupos en México tras la matanza de Tlatelolco, o el Taller de Arte Fronterizo), el EDT se apropia de las particularidades de la web, del funcionamiento de los navegadores (Netscape, IExplore) y utiliza una de sus herramientas intrínsecas, el botón de recarga (reload) para convocar a la participación de los usuarios del nuevo espacio social.

Para Domínguez, el Flood Net es una obra en tres actos: el anuncio de lo que se va a realizar, la realización de la performance y las consecuencias y reacciones posteriores. El hecho de que las performances online no sean tan visibles como el teatro, ya que se actualizan en una abstracción, permite asimilar formas externas. Por otra parte, la performance en sí es sólo una parte de la acción. La respuesta social a la acción ofrece el teatro social más instructivo, en donde participan distintos actores sociales: net.artistas, net.activistas, hackers, empresas punto.com y gobiernos. El Flood Net posibilita la escenificación pública y transparente del funcionamiento controlado de la Red, de esa nueva Ágora en la que se gestan las nuevas formas sociales y empresariales. Sólo que esta vez, a diferencia de

lo que ocurría en la Antigua Grecia, todos los individuos son convocados a la participación. Esta otra subversión de los modelos sociales (presenciales y virtuales) motiva al EDT a ofrecer de manera gratuita el software para la realización de sentadas virtuales a cualquier individuo o colectivo que quiera manifestarse contra un organismo público o privado en la Red. El "The Disturbance Developer Kit" o DDK es utilizado por distintos grupos, como Queer Nation o The ElectroHippies.

Para el EDT, la performance tiene una importancia capital. Domínguez considera el concepto "performance" la contraseña útil para establecer conexiones entre diversas disciplinas, ya que desde la II Guerra Mundial se han generado multitud de valencias performativas³³. Desde las artes, las humanidades, las organizaciones empresariales, o desde la ciencia y la tecnología, se ha atribuido un valor a la performance, al alto performance ("peak performance"), y explica: "Hay que mencionar, que en las dos décadas pasadas, estas esferas de performance culturales, organizativas y tecnológicas se han comenzado a mezclar entre sí, generando creciente contacto y conflicto, y estableciendo a su vez compromisos "satisfactorios." Para mí esta mezcla anuncia la definitiva aparición del performance como estrato cultural, una formación onto-histórica de poder/saber que desplaza los mecanismos disciplinarios analizados por Foucault. Paradójicamente, las reglas del poder performativo demandan la trasgresión de los límites del sistema que lo implementa en función de medir dichos límites, "probar" el medio ambiente, e innovar constantemente."

Frente este alto performance, acciones, Swarm y Zapatista Flood net operan con actividad performativa de baja fidelidad que se manifiesta de tres maneras diferentes: física, sintáctica y semántica. Física, en tanto es capaz de anular la funcionalidad de un sistema a través del DDoS (Distributed Denial of Service); sintáctica, cuando es capaz de redirigir sistemas de alto performance manipulando la estructura sintáctica del código, y revirtiendo la lógica del sistema, haciéndolo funcionar de una forma para la cual no está diseñado; es el caso de "Zapatista Flood Net"; y semántica, en cuanto funciona como "resistencia semántica" (Infowar), y subvierte los términos de la lucha ofreciendo información y

³³ Ricardo Domínguez,
"Comunicados del futuro....."

con herramientas tan sencillas (baja fidelidad) como el correo electrónico.

En definitiva, podríamos decir que Swarm alcanza la matriz preformativa porque colapsa la Red con el Flood Net, y que Zapatista Flood Net, es una performance que se apropia de una respuesta del sistema, el archivo 404. El artista Ricardo Domínguez y el colectivo EDT trasladan su trabajo estético, el teatro social, el performance art, a la Red y lo hacen basándose en lo específico del medio, convocando a la participación (otra de las particularidades de la Red) e inspirándose también en un movimiento político como el levantamiento zapatista y el comportamiento que un grupo guerrillero, el EZLN, mantiene desde 1994. Arte, política, activismo social y adecuación al medio elegido que aporta una reflexión sobre el medio mientras colabora en su construcción como ámbito para lo social. Y sin que para ello sea necesario el uso de la fuerza o la destrucción.

"Vimos que nuestro silencio fue escudo y espada que hirió y desgastó al que la guerra quiere y guerra impone. Vimos que nuestro silencio hizo resbalar una y otra vez a un poder que simula paz y buen gobierno, y que su poderosa máquina de muerte una y otra vez se estrelló contra el silencioso muro de nuestra resistencia. Vimos que en cada nuevo ataque menos ganaba y más perdía. Vimos que no peleando peleábamos."

--Quinta Declaración de la Selva Lacandona, (Ejército Zapatista, 1999.)

Toywar, una acción simbólica de consecuencias reales [3.2.2]

Entre los ejemplos de DCE y el uso específico del Flood Net, merece mención especial el caso de Etoy, un grupo de artistas austro-suizos que trabajan en la Red que son muy críticos con el sistema de las grandes corporaciones empresariales. Su primer reconocimiento llegó en 1996 con el proyecto "The Digital Hijack ("el pirateo digital") por el que obtuvieron el premio Golden Nica en el Festival Ars Electronica (Linz). Después, en 1999, fueron protagonistas de una de las acciones que

acostumbran a denunciar, al recibir los ataques de una compañía online llamada eToys.com que pretendía quedarse con su dominio. La compañía juguetera intentó comprarles el dominio etoy.com por 500.000 \$ y ante su negativa presentaron una demanda judicial acusándolos de confundir a sus clientes y ofrecer pornografía. Un juez de Los Ángeles falló a favor de la compañía juguetera y obligó a etoy.com a cerrar su site y a dejar de usar el dominio, incluso prohibió la venta de sus producciones en los EEUU. En respuesta, un equipo de diseñadores creó The Etoy Fund Online Game <http://www.rtmark.com/etoycampaigns.html>, una plataforma en forma de videojuego que permitía atacar simbólicamente a la compañía juguetera en su propio terreno, la Red.

Etoy.com inició una campaña a la que se unieron grupos de artistas como [®]TMark, The Thing, Rhizome, Nettime, l'Electronic Disturbance Theater, Hell.com y hasta un total de 1798 participantes reclutados entre 1999 y febrero de 2000. Esta guerra de los juguetes (TOYWAR) se basó en tácticas de DCE: informar, conseguir apoyos y participantes, bombardear con correos electrónicos a empleados de eToys.com, y realizar sentadas virtuales gracias a una modificación del Flood Net. El resultado tras dos meses fue que las acciones de la compañía bajaron de 67\$ (el día que comenzó la batalla) hasta los 15\$ el día que eToys.com abandonó el litigio. Toywar fue la performance más cara de la historia del arte, con un coste de 4,5 billones de dólares. La atmósfera de ansiedad e inestabilidad en torno al negocio propició una caída del 70% del valor de sus acciones. Lo cierto es que los artistas tan sólo realizaron gestos simbólicos, como escribir mensajes a los accionistas y colapsar su servidor en un par de ocasiones, nada que pudiera ser considerado delito pues no producían daños irreparables, pero fue suficiente para conseguir un efecto real obligando a eToys.com a reconocer el derecho del grupo suizo a utilizar su dominio (que habían registrado antes incluso de que existiera la compañía de juguetes), y a hacerse cargo de los gastos del litigio.

En el juego que formularon, cada participante que se registraba se enrolaba en un ejército de soldaditos Lego, dotado con transmisor de radio

y con la capacidad de enrolar más combatientes. Entre otras funciones, la plataforma permitía publicar música en mp3, ganar acciones de etoy.com, enviar mensajes a los dirigentes de eToys.com, leer los "partes de guerra" y publicar enlaces a los sitios de apoyo (al final de la batalla eran más de 250). El site ofrecía una representación simbólica eficaz del arte de la conexión practicada a nivel global; como escribía Rheinold Grether, uno de los artífices de la iniciativa, la Toywar era un nuevo tipo de escultura social plasmado a través de los instrumentos de la era digital:

"Siguiendo a Beuys, que utilizó todo el tiempo y los medios disponibles para la creación de la escultura social, etoy.com, al idear una serie de acciones y la plataforma Toywar, desarrolla una modalidad para la participación artística que, haciendo pleno uso del potencial de trabajo en red por Internet, propicia un espacio virtual para la información, la comunicación y la transacción, un conjunto de instrumentos para la acción y para "la intervención en el proceso de reproducción simbólica" de la sociedad (Frank Hartmann) y un órgano de auto articulación para la virtualidad"³⁵

En este contexto, el networking creativo de programadores, artistas, diseñadores y activistas lleva a la proliferación de un nuevo instrumento para la acción. Tras éste, había un software denominado Virtual Shopper que operaba como un consumidor virtual que adquiría un juguete del sitio de eToys.com, pero que se arrepentía en el último momento anulando el registro final. El alto número de procedimientos nulos ralentizaba la base de datos de la compañía.

A esto hay que sumar la decisión del EDT de lanzar una sentada (netstrike) contra el sitio de eToys.com entre los días 15 y 25 de diciembre. Este lapso de tiempo hacía evidente que la intención no era bloquear el servidor de la juguetera, sino incrementar tácticamente la presión sobre la corporación. Durante la primera hora del netstrike, la tienda virtual dijo no tener mayores problemas en el server. El gestor del sitio había desarrollado una serie de contra medidas para eliminar las consecuencias del uso del Flood Net. Los hacktivistas respondieron con una modificación de la herra-

³⁵ Marco Deseriis/ Giuseppe Marano: Net art. L'arte Della coesione. Ed . Shake Edizioni Underground. Milán 2003. Págs.: 182-183

mienta. De todas formas, el 16 de diciembre Verio, el proveedor de banda ancha de The Thing desde donde se realizaba la sentada virtual, bloqueaba su sitio a requerimiento de eToys.com. Así se evidenciaba el carácter piramidal de la organización concéntrica de Internet: un proveedor pequeño se quedaba sin servicio por haber hospedado un ataque tipo denial of service, considerado ilegítimo por el reglamento interno de Verio. Obviamente no había ninguna ley que estableciera la ilegalidad de tal ataque, tan sólo era política de la empresa decidir a quién otorgan servicio y a quién no. No debemos olvidar que The Thing nunca había tenido problemas mientras atacaba el sitio web del presidente mexicano Zedillo. En este caso, al tocar intereses económicos concretos, las consecuencias fueron inmediatas. Domínguez y sus socios decidieron suspender la acción y un par de días después volvían a estar operativos.

Para entonces, la CNN se hacía eco de la netstrike y citaba una posible intervención del FBI. En esos días, vísperas de Navidad, las acciones de eToys.com habían caído a un valor nominal de 31\$ (frente a los 67 que costaban al inicio de la campaña). La dificultad de efectuar compras, la campaña de disuasión y la pésima cobertura recibida de los medios on y off line habían contribuido a redimensionar notablemente el coloso virtual. Se imponía pues tomar alguna decisión y así, el 29 de diciembre, Ken Ross, vicepresidente del sector de comunicaciones de eToys.com, anunciaba la voluntad de abandonar la causa "en atención a los numerosos mails recibidos que invitaban a coexistir con el grupo etoy.com". Cumplidas las condiciones de etoy.com (retiro de la causa, pago de los costes legales y rehabilitación del sitio etoy.com) los meses de enero y febrero se dedicaron a la celebración y a la "retórica de la guerra". Como escribía Rheinold Grether, "un proyecto de net.art existe sólo cuando los nodos de la Red lo nutren. Y ahora (los guerreros) están en su camilla, con su sepultura como puro artefacto artístico. No acabarán en el mercado del arte"³⁶. Por otro lado se organizaba una gran parada de celebración, incluyendo la asignación de medallas al valor y títulos honoríficos. Desde el inicio hasta el fin de la campaña, los protagonistas de la TOYWAR habían demostrado que podían organizarse rápidamente, sin que hubiera un mando central y unificado de la operación, y

³⁶ Rheinold Grether, "How the Etoy Campaign was won, 25/02/2000", Nettime <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-bold-0002/msg00018.html>

también que eran mucho más dinámicos y eficaces que un gigante que había hecho fortuna a través de Internet, pero que no estaba preparado por su propia organización piramidal para moverse de verdad en la Red. El gigante había demostrado que tenía pies de barro.

A través de esta batalla observamos dos representaciones de la web. La parasitaria de eToys.com, que organiza la circulación de objetos que existen fuera de la Red, y la autóctona de etoy.com, que utiliza los instrumentos de la Web para empujar procesos reales y virtuales a revelarse y modificarse. Se contraponen dos modelos de participación, uno que mira por el valor de las acciones en bolsa y otro que premia con acciones la participación en el proyecto. De este modo, se daba un conflicto entre dos modos de vida, uno consumista con prioridad absoluta en la adquisición (en este caso de un dominio) y otro artístico que expone la complejidad de la práctica social, más que del objeto artístico, del objeto del arte. Y además, mostraban que un juego era el futuro de la Web. La respuesta a la demanda de Grether está implícita en el derrumbe de la nueva economía que llegó al poco tiempo³⁷.

Toywar fue una acción artística que arranca de la crítica a las estrategias empresariales. A los artistas de etoy.com les pasó lo mismo que les ocurre a individuos y empresas pequeñas cuando se enfrentan a las mega-corporaciones que se parapetan tras el poder que otorga el capital que las respalda. Lo curioso del caso es que etoy.com era un proyecto artístico de 1994 que pretendía desvelar los entresijos empresariales del e-commerce, y para ello había adoptado y materializado las mismas pautas de actuación: había registrado la marca, etoy.brand; tenía accionistas: etoy.shareholders; y funcionaba como una corporación: etoy.corporation. Dos años después aparecía la eToy.Inc, cosa que se cuidaron mucho de mencionar en el juicio, ya que si ellos alegaron que etoy.com representaba una amenaza de competencia desleal pues confundía a sus clientes, también el colectivo de artistas podía haber utilizado el mismo argumento, ya que su dominio se había registrado con anterioridad y también sus accionistas y clientes se confundían cuando buscaban un sitio de arte y se encontraban con una tienda virtual de

³⁷ Para esta narración del proceso de la TOYWAR nos hemos basado en una traducción libre relato que realizan Marco Deseriis/ Giuseppe Marano: *Net art. L'arte Della conessione...*

³⁸ En la publicidad del juego sus autores planteaban como finalidad hacer caer el precio de las acciones de la compañía: The game's blurb read: "On your team, thousands of players. Your opponents: eToys and its shareholders--as long as they still own shares. The stakes: art, free expression and life on the Internet."

<http://www.rtmark.com/etoy-main.html>

juguetes. Que la contienda fuera formalmente un juego online colabora a reforzar el simbolismo de una acción que nace en un contexto artístico y que se vale de las tácticas de interrupción de la comunicación, fórmula de Desobediencia Civil Electrónica por excelencia³⁸.

Alterar la comunicación. Tácticas de Guerrilla de la Comunicación [3.3]

"¿Acaso la mejor subversión no es la de alterar los códigos en vez de destruirlos?".
Roland Barthes:

Además del uso táctico de la Red para la comunicación y la difusión, los activistas trabajan en la Red de manera crítica en la línea de lo que el grupo Autónomo A.F.R.I.K.A., la identidad múltiple Luther Blisset y Sonja Brünzels, denomina "guerrilla de la comunicación"³⁹. Si el artista elige un medio de comunicación, cual es la Red, como vehículo de realización y transmisión de su mensaje, el posicionamiento crítico ha de emparentarse necesariamente con el proceso comunicativo. Y es aquí donde el análisis sobre gramática cultural y guerrilla de la comunicación encuentra acomodo. Las prácticas artísticas más críticas con el empleo comercial e institucional de la Web juegan a subvertir las normas de uso para evidenciar aquello que consideran nocivo para los intereses de los usuarios, en tanto coartan su libertad de acción y/o tratan de controlar el uso público de la Red.

Entre los temas abordados, o ámbitos de actuación, encontramos una severa crítica a los video juegos y juegos online como herramientas que transmiten valores y actitudes no siempre recomendables; son tema común las estrategias y tácticas publicitarias y de marketing online, desde la recogida de datos por parte de las empresas sin el consentimiento de los usuarios (cookies) hasta la publicidad masiva no deseada (spam); también es cuestionada la comercialización onerosa de dominios

³⁹ Grupo Autónomo A.F.R.I.K.A.; Luther Blisset/Sonja Brünzels: *Cómo acabar con el mal. Manual de guerrilla de la comunicación.* ED. Virus, Barcelona 2000.

y, desde una posición heredera directa de la ética hacker, se realiza una defensa y oferta del software libre (free software) que implica la libre circulación (gratuita) y el código abierto (open source). Además, en la sociedad Red, en la era de la información, aparece un nuevo concepto social en el espacio virtual, un nuevo cuerpo con una identidad virtual que se enfrenta a los mecanismos de control gubernamentales en el ciberespacio. La respuesta que se ofrece es cómo escapar a ellos, cómo abolir las fronteras, y la teorización de un nuevo (ciber)feminismo. La posición crítica ante estos modelos de dominio empresarial y de gobierno toma forma, desde el net.art, de resistencia cultural en la línea la "guerrilla de la comunicación". Esta crítica con el uso de la tecnología, vehiculada desde un medio de comunicación, incide en la comunicación como tal y en la gramática cultural que sustenta, mientras trata de validar la apropiación ciudadana del medio.

El activista suplanta, plagia, sabotea, subvierte las normas de uso y consumo, recoge la inspiración del situacionismo y el terrorismo poético de Hakim Bey y altera los códigos de la comunicación online. Y lo hace desde el arte, desde la metáfora, y también en la línea barthesiana de la subversión: "¿Acaso la mejor subversión no es la de alterar los códigos en vez de destruirlos?". Si Humberto Eco abogaba por una Guerrilla Semiológica⁴⁰ en 1967 instando a la aparición de comandos enfrentados a actos de comunicación masiva ("Habría que aplicar en el futuro una solución de guerrilla. Es preciso ocupar, en cualquier lugar del mundo, la primera silla ante cada aparato de televisión, pantalla cinematográfica, cada transistor, cada página de periódico"), el concepto de Guerrilla de la Comunicación se enfrenta a las normas de la gramática cultural. Por gramática cultural se entendería la convención de normas que estructura las relaciones e interacciones sociales. Asumir una serie de roles y actitudes implica aceptar una serie de condicionantes políticos, y en tanto la gramática cultural atraviesa todos los aspectos de expresión humana incluida la política, enfrentarse a esos condicionantes a veces es sólo subvertir las reglas de la gramática cultural.

⁴⁰ Para una guerrilla semiológica en *La estrategia de la ilusión*, Umberto Eco. Editorial Lumen. Barcelona 1986

Partiendo del análisis de las sociedades del capitalismo tardío

que realizara Herbert Marcuse en "La tolerancia represiva", según el cual el enfrentamiento en el seno de las democracias burguesas es reintegrado para constituir la ficción de tolerancia, la figura crítica debe moverse en los terrenos de los significados simbólicos, alterándolos, desnudándolos y exhibiendo sus propias contradicciones. Tal y como mencionábamos al hablar de la teoría de los medios tácticos (Tactical Media), convienen aquí las teorías de Michel de Certeau, basadas en un "análisis de la cultura tomado de las ciencias de la guerra", que "considera la cultura como un campo de tensiones, a menudo violentas, donde se legitima, se desplaza o se controla el derecho del más fuerte"⁴¹. Y así, se distingue entre ESTRATEGIAS utilizadas por el poder para perpetuar su dominación y poder dirigir las relaciones de fuerza y determinar y ocupar los espacios sociales; y las TÁCTICAS SUBVERSIVAS que no tienen lugar propio, que actúan en el terreno del otro y reinterpretan y reutilizan los fundamentos del poder. Se trata de una apropiación que transforma el sistema, para la que De Certeau menciona "jugadas logradas, artimañas de caza, simulaciones múltiples, hallazgos, ocurrencias felices tanto de índole poética como guerrera"⁴². Tácticas subversivas en cuanto se trata de utilizar las tácticas cotidianas, de hacerlas conscientes y articularlas de manera políticamente efectiva. Y es que la crítica social no es sólo lo que se dice, sino cómo se dice. Enfrentarse al sistema no resulta tan efectivo cuando se hace dentro de sus márgenes y reglas de actuación.

⁴¹ Grupo Autónomo A.F.R.I.K.A.; Luther Blisset/Sonja Brünzels, ibídem.

⁴² ídem

Este tipo de tácticas cotidianas reinterpretan y reutilizan los fundamentos del poder para evidenciarlos. Puesto que el poder en las sociedades burguesas desarrolladas se ejerce y se mantiene también según el concepto de "hegemonía" elaborado por Antonio Gramsci, romper la manera en que las normas sociales determinan la vida cotidiana (al nivel de la gramática cultural) constituye una forma de crítica y subversión contra el sistema hegemónico. En cualquier caso, estas prácticas sociales críticas con el sistema establecido toman sus ideas y formas de realización en gran medida de las prácticas artísticas, especialmente de la Internacional Situacionista, el teatro invisible de Augusto Boal y de los Neoístas. Lejos de la simulación espectacular, tratan de constituir una forma de práctica efectiva cuando menos en lo vivencial para la reflexión.

En cuanto a las prácticas artísticas más críticas, encontramos la actualización de las fórmulas de subversión en la comunicación con los mismos métodos de suplantación, fake y pranks, (falsificación, imitación, engaño) tergiversación y afirmación subversiva.

Guerrilla de la Comunicación y práctica artística [3.3.1]

Hemos visto cómo las tendencias artísticas de la segunda mitad del siglo XX comienzan a plantear la idea de que el significado de una obra de arte tiene que ver con el contexto en el que se desarrollan, tanto físico como institucional o social. Y cómo el espíritu Fluxus o los planteamientos de Joseph Beuys pasan por la identificación arte/vida, la máxima de que cada hombre es un artista en su lucha por la consecución de una democracia efectiva. En este sentido, De Certeau plantea una concepción del arte como repertorio de "modos de hacer" y plantea dos supuestos en torno a los cuales se posicionan las prácticas artísticas de vanguardia:

A- Concepciones "formales" de la obra. De carácter autorreferencial, es decir referencias a otras obras y referencias al mismo mundo del arte concibiéndolo como universo estanco.

B- Concepciones "agónicas" de la obra. Anunciando esforzadamente una y otra vez la "muerte del arte" y su disolución en la vida cotidiana, la política, etc.⁴³

Esta disolución en la vida cotidiana entronca con los dispositivos de apropiación y tergiversación que se realizan desde el arte y desde la actividad pública de resistencia de los ciudadanos. Arte y activismo social encuentran un buen terreno de actuación en las técnicas y métodos de la guerrilla de la comunicación. De hecho, al analizar el desarrollo de la "Guerrilla de la Comunicación", encontramos una importante

⁴³ Michel De Certeau,; *L'invention Du Quotidien 1. Arts De Faire*. Ed. Gallimard, Paris 1990

⁴⁴ Guy Debord: *Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional*. Documento Fundacional (1957) En <http://www.sindominio.net/ash/informe.htm>

⁴⁵ Uno de nuestros camaradas ha avanzado una teoría de los barrios estados-de alma, según la cual cada barrio de una ciudad habrá de intentar provocar un sentimiento simple, al cual el sujeto se expondrá con conocimiento de causa.

El juego situacionista se distingue de la concepción clásica de juego por la negación radical del carácter lúdico de competición y de separación de la vida corriente. El juego situacionista no es distinto de una elección moral, que es la toma de partido para el que asegura el reino futuro de la libertad y del juego. Esto está ligado a la certeza del aumento continuo y rápido del tiempo libre al nivel de fuerza productiva al que se encamina nuestro tiempo...

En este momento, la clase dominante ha conseguido servirse del tiempo libre que le ha arrebatado el proletariado revolucionario, desarrollando un vasto sector industrial del ocio que es un incomparable instrumento de embrutecimiento del proletariado mediante los subproductos de la ideología mistificadora y de los gustos de la burguesía.... Hay que arrojar nuevas fuerzas en la batalla del ocio, y nosotros tendremos nuestro lugar... " Guy Debord, *Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional*. Documento Fundacional (1957) En <http://www.sindominio.net/ash/informe.htm>

herencia de la Internacional Situacionista, más aún, el reconocimiento explícito del valor creativo y libre del arte en sus actuaciones como práctica política subversiva. En este sentido, habían proclamado que "el aburrimiento siempre es contrarrevolucionario", considerando el aburrimiento como una forma moderna de control en lo que Guy Debord llamara la "sociedad del espectáculo".

Para el situacionismo de mitad de los años 50 el urbanismo unitario es el objetivo revolucionario a conseguir, un urbanismo que "se define en primer lugar por el uso del conjunto de las artes y las técnicas como medios que concurren en una composición integral del medio"⁴⁴. La creación de "situaciones" que intensifiquen el vivir, la ruptura de las normas de interacción en el entorno urbano y la superación de las formas de ocio alienantes de la burguesía dominante son los ejes que proponen en 1957 como práctica revolucionaria⁴⁵. Estas "situaciones" pasan pues por eliminar la figura del público para convertir a todos en partícipes, en vividores activos. Las técnicas que desarrollaron para llevar a la práctica este proyecto fueron la TERGIVERSACIÓN y la TEORÍA DE LA DERIVA, entendiendo por tergiversación un método de distanciamiento que cambia la manera de ver objetos o imágenes generalmente conocidos, sacándolos de su contexto usual y poniéndolos en un contexto nuevo, inusual⁴⁶; y por Deriva (Dèrive) "una actividad lúdica colectiva que no sólo apunta hacia la definición de las zonas inconscientes de la ciudad, sino que también se propone investigar, apoyándose en el concepto de "Psicogeografía", los efectos psíquicos que el contexto urbano produce en los individuos. Pretende ser una construcción y experimentación de nuevos comportamientos en la vida real, la materialización de un modo alternativo de habitar la ciudad"⁴⁷. Una actitud que había de extenderse a "todas las formas conocidas de relaciones humanas, e influenciar, por ejemplo, la evolución histórica de sentimientos como la amistad y el amor"⁴⁸.

En definitiva, para la teoría situacionista la revolución, el cambio en las relaciones de poder, debe realizarse en todas las instancias de la vida y para ello el individuo ha de superar, en primer lugar, los modos

de actuación que se esperan de él, partiendo de la interacción social y llegando a la mística de desobediencia que heredaran generaciones posteriores tras el "Mayo francés" de 1968. El net.art, como forma artística centrada en la utilización de la Red, propone formas de liberación de los mecanismos de control que operan en ella, lo que incluye estrategias comerciales, control del individuo y su actuación por parte de gobiernos y corporaciones, y los intentos de comercialización del arte.

Principios y métodos de la Guerrilla de la Comunicación [3.3.1.1]

Las intervenciones en el proceso comunicativo que buscan confrontar al espectador con la realidad social que se oculta tras las formas de dicho proceso (base de la gramática cultural y de la ostentación del poder), operan principalmente a partir de dos principios: el principio de distanciamiento y el principio de sobreidentificación.

Por DISTANCIAMIENTO se entiende: "cambios sutiles en la representación de lo habitual que sacan a la luz nuevos aspectos de lo representado, crean espacios para una lectura no habitual de acontecimientos habituales y producen, por medio de desplazamientos, unas significaciones no esperadas ni previstas". Consiste en trastocar, tergiversar formas, acontecimientos, imágenes e ideas existentes, cambiando su representación usual y provocando una confusión inicial al incidir en las bases de la gramática cultural que se esperan ver reproducidas.

Al asumir que existe un nexo semántico entre los mensajes y las situaciones en los que se producen, aumenta la capacidad para la intervención creativa: cualquier variación en el mensaje dentro de un contexto determinado puede producir el efecto deseado, aunque para que ello suceda, el cambio ha de ser suficientemente marcado como para perturbar la percepción normal. La gramática cultural que marca roles y posiciones sociales jerarquizadas (el maestro respecto al alumnado, un político en un discurso) instaura la asunción de esos roles. Un cambio en

⁴⁶ La Teoría de la tergiversación fue definida por primera vez en 1956 por la Internacional Situacionista.

" La creación cultural que se puede denominar situacionista empieza con los proyectos del Urbanismo Unitario o con la construcción de situaciones en la vida, de manera que sus realizaciones no se pueden separar de la historia del movimiento de realización del total de las posibilidades revolucionarias contenidas en la sociedad actual. Sin embargo, en la acción inmediata, a realizar dentro del marco que queremos destruir, ya es posible actualmente hacer un arte crítico con los medios existentes de expresión, desde el cine hasta la pintura. Este procedimiento ha sido resumido por los situacionistas a través de la teoría de la Tergiversación"

Fabrizio Caiazza/Inés Martino; *Guerrilla de la comunicación desde la ciudad de Rosario*.

En

<http://www.liminar.com.ar/jornadas04/programasimposio.htm>

⁴⁷ Véase: *El andar como práctica estética*, Francesco Careri, Gustavo Gili, Barcelona. 2002

⁴⁸ Guy Debord ídem.

tales situaciones permite evidenciar la carga política que conlleva la aceptación de esas situaciones aceptadas como normales, y además invita a vislumbrar las posibilidades de emancipación a tales normas y usos. Un mensaje puede cobrar un sentido diferente en el momento en que es enunciado en un contexto distinto al habitual. En el caso de la Red, los mecanismos de control del medio que se ocultan en la utilización por parte de instituciones económicas y gubernamentales aparecen explicitados al cambiar alguna forma de su dinámica.

Del mismo modo, los mensajes conllevan una carga ideológica que puede ser sacada a luz mediante añadidos o cambios distanciados. Al atacar la publicidad, se pueden introducir cambios en el texto o la imagen, aunque los cambios han de ser sutiles para que se reconozca el referente pues de otra manera se pierde el efecto distanciador y pasa a ser otra cosa nueva y distinta. Además, los publicitarios también llegan a hacer uso de este tipo de técnicas: "En el libro "SpasGuerrilla" (La guerrilla divertida) – SpasGuerrilla, Münster, 1994 (Berlín 1984) pp 75-84- se constata a regañadientes que la publicidad utiliza también métodos de distanciamiento (...) El mejor ejemplo lo constituyen las campañas de Benetton (...) Este ejemplo pone claramente de manifiesto que el método del distanciamiento no va unido a un concepto político (...) El distanciamiento no es subversivo en sí y por sí. Únicamente el contexto y la forma de su aplicación determinan su efecto"⁵⁰. Así, el artivismo, que sí es político en cuanto versa sobre el papel del ciudadano que habita la polis, entendida ésta como cualquier sociedad actual, utiliza el método del distanciamiento desde un contexto artístico, mutando, añadiendo o descontextualizando los métodos y formas que pretende evidenciar.

⁵⁰ Grupo Autónomo A.F.R.I.K.A.; Luther Blisset/Sonja Brünzels, pág. 52

En el extremo opuesto de actuación encontramos un método que trata de romper la ideología del cinismo, identificándose con la lógica y las formas del sistema dominante. El objetivo del método de SOBREIDENTIFICACIÓN es enunciar aquellos aspectos que permanecen ocultos en la escenificación de la comunicación o en el mensaje. Toma como base las tesis del psicoanalista y discípulo de Lacan, Slavoj Zizek

según las cuales una ideología consta de dos partes: los valores "explícitos", declarados y propagados; y las implicaciones ideológicas que conlleva. Aunque estas implicaciones sean generalmente conocidas, son integradas por el hecho de quedar calladas y convertidas en tabú, de manera que al explicitarlas queden expuestas y deban ser refrendadas o rechazadas por quien mantiene la ideología.

En esta situación, una forma eficaz de subversión consiste en expresar de modo afirmativo dichos aspectos callados y además hacerlo de forma convincente, imitando la lógica del sistema. Esta sobre afirmación evidencia aquello que se pone en cuestión y desarma al sistema de gobierno ante la crítica puesto que el discurso no es contrario en sus formas. Si veíamos en el análisis de Marcuse que las formas de gobierno del capitalismo tardío saben cómo integrar las formas críticas dentro de su discurso, y cómo la gramática cultural otorga unos significados a unas formas de comportamiento – a cierta coreografía y/o escenografía del discurso –, apropiarse del discurso y las formas del organismo contestado para afirmar de manera explícita aquello que subyace en su ideología resulta en ocasiones de gran efectividad. Como ejemplo sirven dos casos: "El informe verdadero acerca de las últimas posibilidades para salvar el capitalismo italiano" que publicara Sanguinetti en 1975, y el grupo de música rock "Laibach" de Ljubljana.

El caso de Sanguinetti sirvió para exponer públicamente la importancia del Partido Comunista Italiano en la normalización política italiana. El informe, enviado a destacados representantes del mundo económico, político y mediático en 1975 y firmado por un tal Censor, realizaba un análisis de los errores de la clase política burguesa de las últimas décadas y concluía que "el sistema capitalista de Italia sólo podía salvarse mediante la inclusión del partido comunista (PCI) en las responsabilidades del estado burgués. El rechazo de este "compromiso histórico" por temores pusilánimes sería inoportuno, puesto que las supuestas tendencias revolucionarias del PCI "nunca han sido otra cosa que "productos de exportación" para el pueblo"⁵¹.

⁵¹ Idem, pág. 54

Medio año después apareció otro texto en el que el situacionista Gianfranco Sanguinetti confesaba su autoría. En ese tiempo las tesis del informe inicial se convirtieron en centro de controvertidas discusiones en las que curiosamente ninguna de las partes cuestionaba las tesis centrales del texto. El hecho de que hubiera sido la integración del PCI la que garantizara la estabilidad del orden (en lugar de la opción fascista) era la verdad oculta que se escondía detrás de la política bipolar anticomunista o antifascista. El hecho de enunciarlo de manera afirmativa evitaba una respuesta colérica y contraria de la opinión pública. Sanguinetti formuló el efecto de la siguiente manera: "Estas verdades son, por lo demás, tan sencillas que una vez pronunciadas, todo el mundo se ve obligado a admitirlas; pero al mismo tiempo son verdades bastante feas e inquietantes, ya que nadie hasta ahora se atrevió a decirlas en voz alta: son las verdades de este mundo"⁵²

⁵² Idem, pág. 57

En cuanto al colectivo de artistas "Neue Slowenische Kunst" (NSK/Laibach), fundado en los años 80 y dedicados fundamentalmente a la música, se han dedicado a cantar sobre la estética del poder y de la sumisión, sobre la escenificación del dominio y la disolución del individuo en el colectivo. Inspirados por las teorías de Slavoj Žižek, el grupo de música "Laibach" se remonta a la vanguardia clásica de los años 20 para la estatización de su puesta en escena, ya que según ellos es de la que se sirven todas las escenificaciones artísticas-estéticas de las ideologías políticas. En lugar de ironizar o criticar abiertamente situaciones fascistas, adoptan el rol y la composición exponiéndolo en toda su extensión. El NSK/"Laibach" se ha dedicado, desde principios de los años 90, a estudiar los mecanismos de construcción de lo nacional con el trasfondo de la disolución de Yugoslavia en diferentes estados nacionales. Y así, desarrollaron un proyecto que fundaba un "Estado NSK" recurriendo a todos los atributos simbólicos del Estado-Nación: pasaportes, construcción de una historia nacional mediante el montaje consciente de partes de la memoria colectiva, etc. El hecho de que el NSK se haya podido convertir (por lo menos en parte) en un "arte estatal" del nuevo estado de Eslovenia confirma los conceptos estéticos de esta lógica que torna muy borrosa la línea de distinción entre sobreidentificación, afir-

mación y deconstrucción. Que ellos no hayan querido normalmente explicar sus proyectos ni adoptar una posición crítica respecto a ellos contribuye al sostenimiento de su efecto.

En el caso del artivismo, la sobre identificación lleva a representar la estética y los discursos de la clase empresarial y gubernamental en la Red, alcanzando extremos de afirmación al convertir en producto comercial la selección genética (Genochoice, Embryo) o al comercializar los votos en las elecciones estadounidenses (Voteauction). Al situarse en el lugar de aquello que se nos oculta, evidencia las estrategias del poder que permanecen ocultas, y así posibilita el conocimiento de las mismas.

Artivismo, entre situacionismos y guerrillas comunicativas [3.3.2]

Hemos visto que los teóricos de la Guerrilla de la Comunicación (GC) remiten a la Internacional Situacionista para situar un antecedente a sus técnicas y métodos de actuación. Del mismo modo, las prácticas artivistas recuperan algunos de los principios y métodos de la GC en sus obras. Sin embargo, en este círculo de retroalimentación hay que destacar aquello que les es común de lo que los separa y, en este sentido, el nexo más significativo se encuentra en la noción de espacio social y en la indiferenciación del compromiso político del resto de las actividades de vida (algo que ya veíamos en los caso de Beuys y Fluxus). Si para los situacionistas el entorno urbano constituía el marco de intervención en el que reivindicar la superación de la lucha de clases, para la GC es la implantación de modelos de actuación discordantes con las normas de la gramática cultural lo que permite elaborar una crítica eficaz. En el caso del artivismo nos encontramos con un nuevo entorno social, la Red, en el que se articulan relaciones de poder en base a la comunicación y al uso social del medio, y es en estos supuestos en donde se establece la

tergiversación, la parodia y el fake, o engaño, como medio de evidenciar las estrategias ocultas del poder.

El artivismo traslada e inicia las posibilidades tácticas del medio a sus obras. Si bien se pueden establecer unos ciertos ámbitos de actuación o modelos de artivismo⁵³, como son la crítica del sistema del arte, el análisis de todo tipo de cuestiones sociales, y la crítica tecnológica; y también se pueden establecer algunas diferencias según ciertas categorías de producción: obras online con repercusiones off line, obras sólo online, etc.; es en el uso táctico de la comunicación donde podemos situar el análisis de su operatividad. Dado que la producción artística es un fenómeno comunicativo (transmisión de un mensaje), y en el caso del artivismo se vale de un medio de comunicación sobre el que elaborar una crítica o subversión, ver la manera en la que utilizan técnicas de guerrilla de la comunicación ilustra mejor que cualquier otra posibilidad la conjunción de activismo y arte en la Red. Más aún teniendo en cuenta que gran parte de su motivación radica en la crítica de la usurpación de la Red como espacio público y libre.

El interés por desenmascarar los usos corporativos del medio y las estrategias de apropiación gubernamental, así como los esfuerzos por ilustrar las implicaciones identitarias del discurrir en la Red, motivan las intervenciones artivistas. En la era de la economía informacional el poder se sustenta a través del control de los flujos comunicacionales, y así, veíamos cómo una posibilidad de resistencia consiste en ampliar la información (infowar) o en interrumpir la comunicación (desobediencia civil electrónica); pero más allá del control de la información y la comunicación, los mismos procesos y dinámicas de establecimiento de dicha comunicación entre emisor y receptor marcan una pauta de comportamiento social y de asentamiento de roles sociales. Y el uso interesado de las posibilidades tecnológicas oculta estrategias de control que el artista hace visibles para que el ciudadano pueda actuar en consecuencia.

Los métodos de guerrilla de la comunicación (sobreidentificación y distanciamiento) se encuentran en la mayoría de las propuestas del

⁵³ Sobre catalogaciones y posibles modelos de artivismo, véase Laura Baigorri (2003). *Recapitulando: modelos de artivismo (1994-2003)*. Artnodes [artículo en línea]. UOC. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html>

activismo, pero su realización se presenta bajo distintas formas o procedimientos. Rara vez aparecen de manera unitaria, sino que el efecto perseguido se alcanza mediante la conjunción de varios procedimientos. Caso especial es el del Fake, o broma, que podría definir la mayor parte de los proyectos en tanto simulan, parodian y confunden. Ante la imposibilidad de clasificar de manera inequívoca los procedimientos, exponemos algunas de las técnicas ejemplificadas con los proyectos que mejor explican los objetivos perseguidos.

Tergiversación/reinterpretación [3.3.2.1]

Concepto heredado de la Internacional Situacionista, el *détournement* se define como el proceso de transformación de lo cotidiano (anuncios, cómics, productos culturales significantes) para ser re-presentados en un contexto artístico nuevo: "Integración de producciones de las artes actuales o pasadas en una construcción superior del medio. En este sentido no puede haber pintura ni música situacionista, sino un uso situacionista de estos medios. En un sentido más primitivo, el desvío en el interior de las antiguas esferas culturales es un método de propaganda que testimonia el desgaste y la pérdida de importancia de estas esferas"⁵⁴. Esta fórmula de apropiación y reinterpretación de productos y comportamientos online permite evidenciar mediante la parodia (en muchos casos) las trampas y los discursos ocultos. Al modificar y sacar de contexto prácticas habituales, el usuario/espectador percibe los entramados latentes que de otra manera es difícil identificar.

⁵⁴ Internacional Situacionista, nº 1, diciembre de 1958

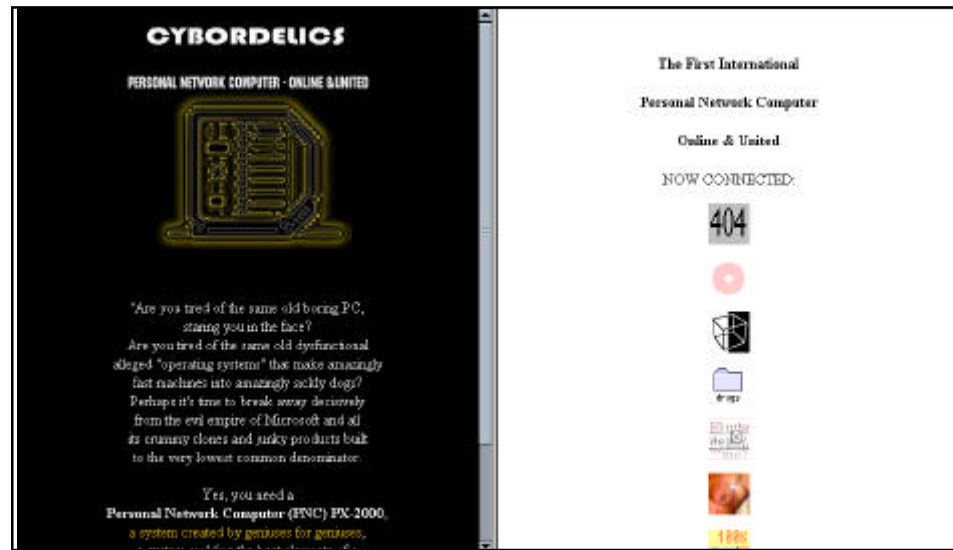
Es el caso de Mejor Vida Corp. Por una Interfase Humana <http://www.irational.org/mvc/espanol.html> de la mexicana Minerva Cuevas, una web empresarial pero que opera como anti empresa, una tergiversación absoluta que ofrece productos gratuitos y la información necesaria para librarse del control económico. En un país como México, que padece la corrupción gubernamental hasta en los mínimos detalles

de la vida diaria, y que cuenta con una "canasta básica" que determina los alimentos y bienes imprescindibles cuyo precio regula el estado, los indicadores económicos muestran un elevadísimo porcentaje de población que vive en los umbrales de la pobreza. Desde esta perspectiva, Cuevas ofrece billetes de metro para la ciudad de México, etiquetas de códigos de barras para sortear los precios abusivos de ciertos productos, credenciales de descuento y otras ayudas de este tipo. Se trata de una crítica a las corporaciones empresariales, desde una página web que simula serlo, pero que ofrece productos gratis (billetes de metro, sobres con sellos...) e informa sobre algunas acciones del colectivo. El proyecto utiliza las reglas de la Web para cuestionarla en lo que respecta a la dinámica publicitaria de los productos comerciales en la Red y para poner en evidencia la situación económica del país mientras aboga por una utilización "más humana" del medio, quizás porque la Web se ha olvidado de las personas en beneficio de la economía y sólo ve consumidores.

Otros planteamientos críticos con el uso comercial de las dinámicas comunicacionales en la Red son los relacionados con el monopolio de las empresas de navegadores y buscadores, como Cybordelics <http://www.thing.de/cybordelics/welcome1.html> de Mario Hergueta. Propuesta de creación de navegadores, propone escapar del sistema impuesto por Netscape e Internet Explorer, los navegadores más utilizados tras una amplia estrategia de competencia desleal. Y no sólo esto es objeto de crítica, sino que propone explorar otras formas de interacción y vivencia de la Red. En Cybordelics se muestran proyectos de artistas que investigan con formas de tratamiento del medio, que tratan de escapar de los sistemas establecidos de acceso a la información ofreciendo navegadores imaginativos que no funcionan como tal sino que aportan imágenes y guiños de entretenimiento. Y proyectos como EasyLife <http://easylife.org/natalie/index.html>, de Natalie Boochkin, aparecen vinculados en esta suerte de compendio. Este proyecto de "vida fácil" de Bookchin permite elaborar un cuerpo virtual a partir de fotografías, a partir de fragmentos de un cuerpo para ser otro, quiera que sea, un cuerpo virtual a elección.

Tema éste, el del cuerpo virtual, que ha sido abordado por otros artistas desde la perspectiva de su incongruencia, y en especial por el ciberfeminismo. Cuando un medio permite la interacción y la vivencia desde el anonimato y la incorporeidad, se busca la reflexión en torno a la identidad y a la representación de uno mismo a través de datos y navegaciones que elaboren un reflejo sobre el que pensar. Bodies Incorporated <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>, de Victoria Vesna, indaga en el proceso de re-conceptualización del cuerpo en la Red. A partir de fragmentos, sonidos y texturas predeterminadas, el proyecto permite crearnos, de manera artificial, un cuerpo y una personalidad a la carta (sujetos posthumanos). Los elementos principales del site se encuentran en tres entornos subsidiarios de Bodies© Incorporated, en los cuales suceden distintas actividades: En LIMBO© Incorporated, una zona gris poco definida, encontramos los cuerpos abandonados y/o rechazados; en NECROPOLIS© Incorporated los propietarios de cuerpos pueden ver o elegir los cuerpos que quieren para morir; y en SHOWPLACE!!!© Incorporated los participantes pueden entrar en forums de discusión, elegir el cuerpo de la semana o entrar en chats vivos o muertos. Más allá del aspecto lúdico del proyecto, la autora reflexiona y anticipa un futuro (no de ciencia ficción) donde las tecnologías permitirán a niveles más cotidianos la utilización de sofisticados cuerpos (interfaces) de usar y tirar.

También The Institute for Media Diseases http://moving-art-studio.com/september/media_diseases_eng.html de Markus Käch participa de esta digitalización del cuerpo y de las consecuencias de la comunidad online en la vivencia identitaria. Más aún, el "hospital" de Käch lleva al extremo la identificación vida presencial / vida virtual y propone hospitalizaciones online para enfermos de dolencias mediáticas, con permiso de visita. En la superabundancia de utilización de los medios digitales y de la Web como espacio de trabajo y ocio, resultaba inevitable y necesario proponer un sistema de salud pertinente para la sociedad de la información. Esta parodia no hace sino reflejar las condiciones de endiosamiento del medio tecnológico en nuestras sociedades.



Cybordelics <http://www.thing.de/cybordelics/welcome1.html>
Mario Hergueta.

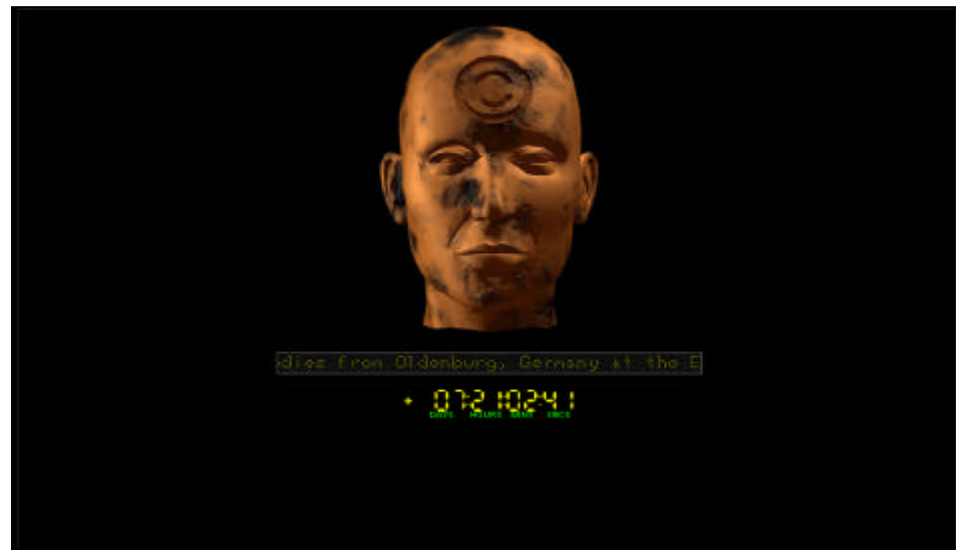
Mejor Vida Corp. Por una Interfase Humana
<http://www.irational.org/mvc/espanol.html>
Minerva Cuevas



La tergiversación como método de distanciamiento puede utilizarse para distintos fines, aunque ha sido utilizado a menudo por artistas para cuestionar las teorías del arte. En la producción artística del siglo XX encontramos desde la musealización de objetos banales por Duchamp, hasta el uso de medios populares como el cómic para diluir las fronteras entre la alta cultura y la cultura popular. En este sentido el net.art ha jugado a cuestionar y subvertir la tradición del artista único y mitificado tanto como la cualidad aurática de la obra. En la época de la digitalización, cuando las obras pueden ser copiadas, reproducidas, transmitidas y mostradas de forma ilimitada, más aún cuando la obra resulta incorpórea y es el resultado de una combinación de datos binarios, hablar de la unicidad de "la obra" se convierte en parodia reveladora de su inexistencia. Y cuando el autor es un productor cultural que precisa de apoyo tecnológico para la consecución de sus proyectos, la figura del artista pasa a convertirse en una parodia de un tiempo que fue y que no precisa añorar.

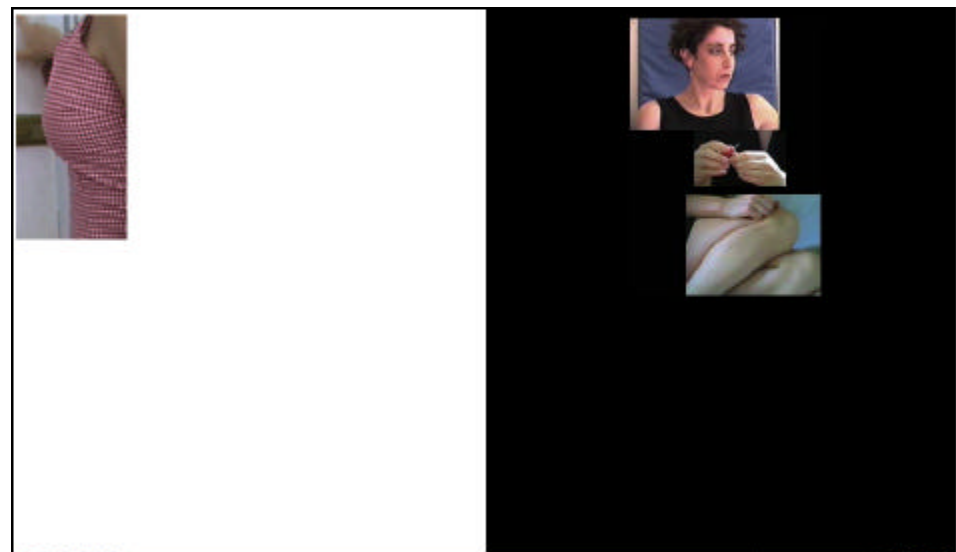
Joachim Blank y Karl Heinz Jeron provocan una reflexión al respecto en su espacio Sero <http://sero.org/sero/homepages/>, donde proponen el reciclado de basura electrónica, especialmente en la obra Dump your trash. El proyecto ofrece la realización de un bajorrelieve en mármol con los desperdicios nuestro ordenador, para convertirlos en obra de arte. Un juego que vuelve piedra la inmaterialidad de nuestros datos. En la página se puede ver la lápida con el texto de Alexei Shulgin y Natalie Bookchin "Introduction to net.art 1994–1999" <http://www.easylife.org/netart/>.

Artist protection and benefit program de Sally Minker y Jennifer Sloan <http://www.artistprotection.com/index.html> centra más en la figura del artista, y crítico con la manipulación de los medios de comunicación y los sistemas gubernamentales, es Los autores tratan con humor la figura del artista maldito y, ya que las obras de autores muertos cobran mayor valor en el mercado, presentan una parodia del programa de protección de testigos para hacer "desaparecer" artistas, dotándolos de una nueva identidad de manera que el entramado comer



Bodies Incorporated <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>
Victoria Vesna

EasyLife <http://easylife.org/natalie/index.html>
Natalie Boochkin



cial del arte revalorice sus obras. Un cambio singular de dos realidades ocultas consigue evidenciar ciertas hipocresías.

Mucho menos lúdico resulta el cambio y la reinterpretación que realiza el colectivo Mongrel del software Adobe Photoshop en Heritage Gold (1998) <http://www.mongrelx.org/Project/Natural/HeritageGold/>. El software que ofrecen sustituye las herramientas y comandos convencionales por términos racistas y clasistas ("defina la casta", "pegue en la piel del anfitrión", "rote la vista del mundo"). Mongrel, que significa híbrido, mestizo, es un colectivo de artistas formado en 1995 por Matsuko Yokokoji, Richard Pierre-Davis, Harwood y Mervin Jarman que "trabajan juntos para celebrar los métodos de la ignorante e inmunda cultura urbana londinense". Todos sus proyectos, sean programas, talleres, o acciones, trabajan sobre los prejuicios raciales, culturales o biológicos, investigando sobre el arraigo del determinismo biológico racial en la cultura y en la vida diaria, para combatir la exclusión social en las nuevas tecnologías. El software modificado permite a los usuarios construir imágenes de raza y clase modificadas, añadiendo o reduciendo los niveles e inflexiones en sus propias imágenes, desde chinos a africanos, desde caucásicos a indios. Harwood describe así las posibilidades de este proyecto: "puedes inventar una familia...., puedes hacer inmigración, repatriación"⁵⁵. Y es que la reinterpretación de una herramienta utilizada a diario por artistas y diseñadores la convierte en un software implicado socialmente, desvelando las líneas que reproducen, apoyan y permiten la opresión social o las relaciones económicas. Heritage Gold permite crear híbridos de razas, imágenes que no aparecen en las producciones habituales y así nos enfrenta con esa realidad silenciada.

Otro de los programas informáticos más reutilizados y reinterpretados es el CARNIVORE, un software que utiliza el FBI para rastrear paquetes de datos que circulan por la Red. El Radical Software Group (RSG) creó el CARNIVOREPE <http://rhizome.org/carnivore/>, un software similar al gubernamental que recoge datos para ofrecerlos a sus clientes, artistas que los reutilizan de manera creativa. Esta reinterpretación de un programa espía permite dar a conocer el hecho en sí, y sobre todo,

la magnitud que alcanza la facilidad de conocer y rastrear los datos de un servidor. En la misma línea se encuentra el proyecto Guernica <http://www.entropy8zuper.org/guernica/>, de Entropy8zuper, que ofrece al usuario las herramientas necesarias para saber el estado de privacidad de su red. Volver contra el sistema sus mecanismos de control permitiendo al usuario hacerles frentes resulta una táctica absolutamente subversiva, cuando la información es poder y la ignorancia indefensión.

Una de las características que permite la traslación de las técnicas de Guerrilla de la Comunicación al artivismo es la conversión del ciberespacio en espacio social. Cuando una parte importante de la socialización y de la actividad económica se traslada a la Red, aparecen nuevas formas de control y, en consecuencia, una respuesta social. En este contexto, el grupo Knowbotic Research (Ivonne Wilhelm, Alexander Tuchacek y Christian Hübler) realiza una reinterpretación de las nuevas condiciones y centra sus investigaciones en la confluencia del espacio social virtual y urbano. A partir de la noción de territorio como campo de fuerzas, en IO Lavoro Immateriale (parte de un proyecto más amplio denominado IO Dencies) http://aleph-arts.org/io_lavoro/index.html, el grupo propone "la construcción de campos de colaboración interdiscursivos, bases de datos dinámicas abiertas e interfaces informáticos. Estos conjuntos son presentados como espacios urbanos de acción y reflexión, públicamente accesibles y modificables".

Concebido durante la Bienal de Venecia de 1999, los autores Maurizio Lazzarato (teórico político), Luther Blisset (colectivo de activistas media), Michael Hardt (filósofo), Hans Ulrich Reck (teórico de los media), Enzo Rullani (economista) y Laia Vantaggiato (periodista) desarrollan un mapa individual con información textual que evoluciona hacia una topología discursiva en continua transformación, como una máquina de discurso abierto que cuestiona las actuales condiciones de acción y producción creativas en el campo social. El resultado de las modificaciones textuales de la base de datos y su correlación en el espacio físico (los mapas de los distintos participantes se auto-organizan en un nuevo mapa y las relaciones entre información añadida y manipulada

se visualiza como movimientos y campos de fuerza) dan lugar a una presencia electrónica urbana, la concepción del espacio público como espacio urbano, de la ciudad como interfaz. Una reinterpretación absoluta, una tergiversación de lo conocido y esperado.

Fakes y caos comunicativo [3.3.2.1.1]

El fake (falsificación, imitación, engaño) es una de las actividades favoritas de la GC como respuesta política. Consiste en suplantar el papel de aquel o aquello que se pretende cuestionar, de manera que un discurso alternativo obligue al estamento involucrado a pronunciarse a favor o en contra del mensaje emitido. Además, esta forma de broma o falsificación permite imitar la voz del poder para hacerse oír durante un tiempo ilimitado. Una vez emitido el mensaje alternativo, la cadena de desmentidos pone a prueba la veracidad del discurso original y permite conocer el verdadero discurso que en ocasiones se oculta tras una formulación políticamente correcta.

La mayor efectividad de este tipo de acciones radica en alterar el "orden del discurso" en la acepción de Foucault. Este orden que determina los enunciados permitidos de la comunicación social y los interlocutores adecuados, otorga la valía del discurso en función del emisor, y no tanto en la fuerza de su argumentación, de manera que el engaño pasa por bueno puesto que la alteración parece proceder del discurso legítimo. El fake permite evidenciar las estructuras discursivas del poder, la legitimidad de los signos reservados para ello . porque juega con la atribución del autor y con el texto. Para que esto suceda ha de conocer bien los signos, la sintaxis y la gramática del organismo al que se enfrenta, y además debe ser descubierto, no inmediatamente (significaría que está mal hecho), pero con la suficiente energía para dar lugar al desmentido.

La efectividad de los desmentidos es tal que puede jugarse incluso a la simulación del desmentido de un fake no realizado, de manera que haciendo circular la "noticia" de que finalmente no ocurrirá tal o cual cosa, el organismo involucrado se vea en la obligación de hacer una declaración en firme revelando sus intenciones reales. La subversión de estas acciones reside en la inseguridad que pone en cuestión, siquiera por un momento, el funcionamiento normal del orden discursivo. Un fake logrado juega con la atribución de autor y texto ya que pretende introducir lecturas subversivas en los textos y en los modos discursivos del poder. "Cada fake convincente constituye una negación lúdica del principio estructuralista que dice que el "texto escribe al autor"... la fórmula sería: fake= falsificación +descubrimiento/desmentido/reconocimiento"⁵⁶. Si no se reconoce el engaño, es un fake fallido.

⁵⁶ Grupo Autónomo A.F.R.I.K.A.; Luther Blisset/Sonja Brünzels: *Cómo acabar con el mal. Manual de guerrilla de la comunicación*. ED. Virus, Barcelona 2000

En el caso del artivismo, se da con frecuencia este tipo de actuaciones, entre otras razones por la facilidad con la que es posible reproducir, alterar y sustituir datos en la Web. Toda información que circule por la Red es susceptible de ser copiada, reapropiada y empleada en nuevas formulaciones. El objetivo de este tipo de creaciones pasa por denunciar la facilidad de manipulación de datos online, la inseguridad de la Red porque también es un medio de control, o cualquier otro tema social que se quiera evidenciar gracias a la amplitud de resonancia de la Web. Aunque estos fakes se mueven en los límites de la legalidad, en el caso de las propuestas artísticas el propio contexto donde se desarrollan sitúa la acción en un proyecto dirigido sin fines perniciosos, pero permite vislumbrar, siquiera por un momento, que las cosas podrían ser de otra manera, sin necesidad de elaborar discursos alternativos. Uno de los primeros ejemplos fue Vaticano.org el 10 de diciembre de 1998 <http://0100101110101101.org/home/vaticano.org/index.html> de los 0100101110101101.org, cuando comenzó una acción que ha pasado a la historia como el primer golpe en Internet. Un grupo de artivistas, encabezado por los 0100101110101101.org compró el dominio Vaticano.org y realizó un llamamiento para copiar textos e imágenes del sitio oficial del Vaticano (vaticano.va) y manipularlos libre-

mente para configurar después una réplica en su sitio (vaticano.org).

La similitud con el sito original y el hecho de que muchas personas ignoren que la URL exacta de la Santa Sede aseguró el éxito de su propuesta: ofrecer opiniones distintas de la línea oficial de la Iglesia Católica desde su "mismo" sitio web. Al aparecer en los ingenios de búsqueda como Google o Altavista introduciendo búsquedas para "vaticano", "santa sede", "observatorio romano", "papa" o "encíclica", recibieron en un año más de 4 millones de visitas. Y es que más allá de contestar las opiniones de la Iglesia (que es lo que la página ofrecía como información), el golpe, mientras no fue publicado el engaño, consiguió robarle al Vaticano lo más precioso de la economía informacional: la audiencia. Además, el escándalo obligó a la Iglesia a desmentir los contenidos de la falsa página y sirvió para poner de manifiesto la importancia y los peligros que aparecen cuando se depende de la información en la Red.

Otro de los temas estrella para este tipo de acciones es el mercado y la institucionalización del arte. Desde Vuk Cosic con su Classic of net.art⁵⁷ <http://www.ljudmila.org/~vuk/> hasta Heath Bunting y el Net.art Consultants⁵⁸ (1999) <http://www.irational.org/donate/> el juego de las mentiras que se convierten en verdad a fuerza de insistir refleja algunos de los mitos del mundo del arte. Desde la promoción de un inexistente libro sobre los clásicos del net.art, a cargo del también ficticio editor Keiko Suzuki, hasta la creación de un espacio que permite a los artistas donar sus obras de net.art a coleccionistas de todo el mundo (MOMA, Walker Art Center, art.teleportacia). Mentiras todas, falsificaciones que hurgan en la herida de la virtualización del museo, de la conversión en negocio de unas propuestas que precisamente reivindican lo contrario; defensa del libro desde la Red como medio de difusión de unos trabajos que dejan de existir impresos, más aún, que sólo existen en tanto son vividos y articulados por el espectador, ahora usuario y co-partícipe. La broma y la simulación cobraron nuevos bríos en el entorno artístico gracias al medio comunicacional y a artistas como Cosic y Bunting que son sus más fieles defensores.

⁵⁷ Una ficticia venta de libros sobre los clásicos del net art <http://www.ljudmila.org/~vuk/books/>, a cargo del también ficticio editor Keiko Suzuki. Entre la broma y la reflexión sobre las capacidades de Internet de generar personajes virtuales, además de poner en tela de juicio el papel del historiador de arte, de net art.

⁵⁸ *Net.art Consultants* es un espacio que permite a los artistas donar sus obras de net art a los mayores coleccionistas (instituciones, museos, festivales...) con el fin de impulsar la economía del net.art.

Menos lúdico resulta el tema de Refugee Republic <http://refugee.net/> de Ingo Günter, aunque también sea una propuesta de invención de hechos falsos para crear acontecimientos verdaderos. La República de los Refugiados es un invento de Günter que merecería la pena que existiera, un espacio en el que los desplazados de todo el mundo encuentran su lugar, obtiene su pasaporte y consiguen establecerse, un lugar en el que se reconoce su fuerza de trabajo y su importancia para el capital. El proyecto persigue sensibilizar en torno al problema de los desplazados y migrantes, pero en lugar de elaborar un manifiesto reivindicativo, el autor publicita una república sin lugar físico, un no-espacio/tiempo en el que se reconoce, valora y comunica la importancia productiva del enorme número de trasladados; un invento que, de ser realidad, cambiaría las reglas del juego.

Y son estas reglas del juego económico las que ponen en entredicho el proyecto Nike Ground <http://www.nikeground.com> de los 0100101110101101.org. Bajo este título se esconde una de las mayores bromas realizadas, la mayor alucinación colectiva vivida en palabras de sus autores⁵⁹. El proyecto presentó en septiembre de 2003 una campaña informativa falsa que anunciaba la compra por parte de la multinacional Nike de plazas, calles y lugares emblemáticos de distintas ciudades. Esta invención permitió crear acontecimientos verdaderos, es decir, que mediante la broma según la cual Nike estaba comprando espacios públicos se escondía la realidad de: a) la apropiación privada de los espacios públicos; b) el bombardeo continuo de las campañas de marketing y publicidad, y c) una defensa de la libertad del artista para utilizar símbolos de la vida diaria.

A partir de la divulgación de un hecho falso, Nike se pronuncia públicamente y debe esclarecer los acontecimientos (la ocupación del espacio público) consiguiendo evidenciar una realidad no expresa: que esos mismos espacios son utilizados y apropiados de forma continua por las marcas comerciales. Por otra parte, los 0100101110101101.org reivindican su derecho de artistas para la utilización creativa de símbolos cotidianos, y es la compañía la que se opone a este uso interponiendo

⁵⁹ Respecto a la comercialización del arte de Red, los 0y1.org han sido uno de los grupos más críticos. La pareja de artistas italianos se hicieron famosos por asaltar, copiar y exponer pública y gratuitamente los primeros sites dedicados al coleccionismo de net.art. Hell.com, Art.Teleportacia.org, Jodi.org fueron creados como galería on line de acceso restringido, hasta que los 0y1.org bajaron la información de sus servidores para ofrecerlas desde su página web. Cuando la obra es una serie de código binario pensado para la web, tratar de convertirla en obra aurática y exclusiva sale de los límites del medio, y los 0y1.org se posicionan como artistas de la web y defienden el derecho a la libre difusión, al acceso abierto.

una demanda. Más aún, esta acción que los artistas definen como "performance teatral hiper real" ("hyper-real theatrical performance") cuestiona la inmunidad con la que las mega corporaciones empresariales operan. Para mayor simbolismo, el "Infobox" de Nike que crean los artistas para la Karlsplatz se coloca enfrente del edificio de "Wiennese Secession", construido en 1898 por Joseph Olbrich y que tiene en su entrada las siguientes palabras: "To every time its art. To every art its freedom".

Para los 0100101110101101.org el proyecto permite desenmascarar algunos de los comportamientos implícitos que son silenciados en el funcionamiento empresarial de nuestras sociedades, donde una marca es más un símbolo que un producto. Tanto es así, que la compañía se sintió agraviada por las cartas que ciudadanos de Viena enviaron quejándose por la "compra" de la plaza y el cambio de nombre propuesto supuestamente por Nike: el anuncio en prensa decía: "La Karlsplatz pasará a llamarse Nikeplatz". En último término, la compañía perdió el contencioso, lo que debilitó "realmente" su imagen pública. Lo más significativo es que la campaña provocó una serie de informaciones de ida y vuelta, y la explicitación de una estrategia comercial habitual, que de otra forma es asumida como normal. Mediante un traslado del significante, apenas una potenciación de lo considerado pertinente, se consigue evidenciar lo anormal del comportamiento.

Consecuencia fundamental de este tipo de acciones es el caos comunicativo, el momento en el que no se sabe qué manifestaciones corresponden a qué interlocutores. Tras la promulgación de un fake se crea una situación de desequilibrio comunicacional. El discurso del poder resulta desconcertante, pero no tanto cuando recibe para no ser atención, aunque da lugar a algunas reacciones en el espectador. El plagio del sitio web del Vaticano, con sus imágenes idénticas y sus textos similares, provocaba reacciones adversas sólo si se leían los textos con mucha atención, aunque el interés no era tanto poner en boca de Juan Pablo II un alegato a favor del uso del preservativo y el aborto, como robarle visitas a su página web y romper la dinámica que considera inviolables las voces del poder



Nike Ground <http://www.nikeground.com>
0100101110101101.org

Refugee Republic <http://refugee.net/>
Ingo Günter



La imitación de las prácticas comunicacionales que mantienen el orden establecido posibilita mostrar el mensaje oculto que se distribuye con la forma del mensaje, y permite esclarecer ciertas pautas no explícitas. Enviar un mensaje alternativo con la voz oficial obliga a ésta a desmarcarse afirmando o negando el contenido del nuevo discurso. Más aún, el caos informativo se da en ocasiones antes incluso de hacer público el engaño, generando una cadena de desmentidos e informaciones contrarias que muestran abiertamente los entresijos del ejercicio del poder mediante la comunicación. En este sentido, Internet facilita la usurpación de personalidad, y aún más, desde el activismo genera fenómenos como la identidad múltiple Luther Blissett, un nombre que cobija a todo aquel que lo quiera utilizar.

Los precursores, un grupo de estudiantes de Bologna (Italia), tomaron el nombre de un patoso delantero jamaicano fichado por el Milán al Watford inglés en la temporada 1983–84. Un personaje al que se atribuyó el descenso de categoría del equipo de fútbol italiano y que fue objeto de ataques racistas. Diez años después, usurparon su nombre para firmar panfletos y reivindicar actos de guerrilla mediática. Su primera batalla ganada se libró en el programa de televisión *Chi l'ha visto*, versión italiana de *Quién sabe dónde*, en el que una llamada a nombre de Luther Blissett denunció la presunta desaparición del presunto ex-artista punky Harry Kipper cerca de Udine, mientras viajaba en bicicleta de montaña con la intención de trazar la palabra ARTE.

En los cinco años siguientes (quinquenio 1994–1999) Luther Blissett ha firmado manifiestos, realizado acciones en la calle, escrito libros y expuesto sus teorías sobre el activismo social, Internet, la política y cualquier otro asunto que alguien haya querido hacer público con este seudónimo. Si el objetivo inicial del colectivo que empezó a identificarse con el heterónimo múltiple Luther Blissett (LB) era poner en cuestión la veracidad infalible de lo que transmiten los medios de comunicación, la adopción del nombre por artistas y activistas sirvió para derrocar el derecho de autoría. Las acciones llevadas a cabo por el grupo originario trataban de hacer visible las estrategias

que tan a menudo sirven a los medios de comunicación para construir la realidad (tergiversación, manipulación, fuentes no contrastadas...), y en los terrenos del arte propició la construcción del autor múltiple y anónimo, sobre todo a raíz de la publicación en Mondadori de la novela Q. Una novela histórica escrita a cuatro manos, un best seller en Italia y en otros países y un éxito de descargas en la Red, ya que se alentaba a fotocopiarlo y a distribuirlo gratuitamente. Este éxito cumplía una de las principales ambiciones del grupo: pasar de la marginalidad a la cultura pop.

La apropiación libre del denominador Luther Blissett ha permitido, no sólo la utilización del anonimato, sino la consecución de un objetivo subversivo, la construcción de un mito urbano pop mucho más eficaz. Bajo este apelativo se han dirigido mensajes corrosivos, campañas de desinformación, ataques mediáticos y se ha convertido el heterónimo en un personaje. Un personaje al que se le ha otorgado rasgos físicos (esa gran paradoja de la Red), pero que no constituye una individualidad, pues carece de control ni objetivo. Cualquiera puede ser parte de él, cualquiera puede firmar en su nombre y promulgar manifiestos o teorías diversas. Cualquiera puede ser LB con sólo adoptar su nombre.

De alguna manera, el proyecto de 0100101110101101.org Darko Maver www.0100101110101101.org/home/darko_maver revierte el proceso y presenta la otra cara de la construcción del personaje. Mientras el mito de LB se configura a través de sus acciones y su extensión en la Red, Marko Daver aparece en la 48 edición de la Bienal de Venecia con una biografía sufriente, la de un artista esloveno que ha padecido una guerra, ha perdido su hogar y que es arrestado por propaganda antipatriótica. En respuesta a este hecho se pone en marcha una campaña en defensa de la libertad de expresión que acaba cuando muere en una prisión de Kosovo en mayo del 99 durante los bombardeos de la OTAN.

Sin embargo, tampoco Darko Maver existe, su nombre y su imagen se construyen a partir de retazos de información extraídos de la Web

y la creación del mito es consciente, intencionada, realizada a través de los mecanismos narrativos que las redes mediáticas emplean para hacer nacer y difundir la noticia. En ambos casos el empleo intencionado de las reglas del discurso oficial permite elaborar falsedades ambivalentes, personajes múltiples o individuales al servicio de la destrucción del discurso del poder. Una invención que desvela los mecanismos que determinan la producción hegemónica de imágenes mediáticas y políticas, desacreditando y poniendo en tela de juicio esos mismos mecanismos de producción de acontecimientos.

Afirmación subversiva [3.3.2.2]

Otra de las formas de desenmascarar y subvertir los procesos comunicativos consiste en exagerar los métodos y los contenidos a los que se enfrenta. Asumir el papel de la industria más nociva o de la comercialización abusiva de todo a cualquier precio permite mostrar las articulaciones menos explícitas. En este sentido, uno de los asuntos que más se han tratado tiene que ver con la investigación científica y tecnológica. El artista no se opone a la investigación como tal, sino fundamentalmente al interés comercial y empresarial de unos resultados que podrían beneficiar al conjunto de la sociedad, por esta razón, la crítica a la biotecnología y a la investigación genética toma forma desde el activismo de página comercial dispuesta vender niños creados en laboratorio. Tal es el caso de Genochoice <http://www.genochoice.com/>, de PaperVeins, o Close Reality: Embryo <http://embryo.inet.hr/> de Andreja Kuluncic, proyectos que plantean hasta dónde es capaz de llegar la ambición por el beneficio económico en el caso de las empresas y, de paso, compara los datos de los humanos que son encargados con la sociedad actual. Este tipo de proyectos reflexiona sobre la fuerza y el poder de la biotecnología, a dónde podemos llegar y qué estaríamos interesados en alcanzar a través de la investigación genética.

La misma idea de preponderancia de la tecnología sobre la vida humana aparece en Remote Labor System (2003) <http://www.cybracerro.com/proto.html> de Alex Rivera, que se presenta como empresa de

investigación tecnológica, con todos los signos propios para ofrecer maquinaria que sustituya a los braceros inmigrantes en Estados Unidos. El sitio web que representa a la empresa sirve para reafirmar el problema real de los trabajadores, en muchos casos sin papeles, y ofrece una alternativa que beneficiaría a las dos partes: robots dirigidos desde la residencia de origen del trabajador, para que éste no tenga que desplazarse. Llevar al extremo la problemática vuelve transparente el conflicto entre gobiernos y empresas y aporta una mirada sobre la ambición económica que mueve a muchas de estas empresas. En último término, no se preocupan por el trabajador, sino por la reducción de costes para las empresas que contratan y para el gobierno del país que los recibe.

Críticos con la elevación a los altares de la tecnología, el Critical Art Ensemble presenta Useless Technology <http://www.critical-art.net/useless/index.html>, su visión de la "tecnología tan pura que su única función es existir". Se trata de una colección de anuncios de prensa inspirados en los años 60-70 que ofrecen los productos más inverosímiles de "alta tecnología", incluyendo su precio. Ironizando sobre el carácter fetichista de la tecnología, sobre la idea generalizada de que toda máquina nos hará la vida más fácil, exponen cómo muchas de esas maravillas de la técnica funcionan como mecanismos de control. A un nivel más amplio, encontramos un reflejo crítico de la época de la guerra fría, un tiempo en el que la carrera armamentística corría paralela a la energía nuclear como fuente de defensa y en la que las armas tecnológicas más inverosímiles pretendían constituir parte de la vida cotidiana. Proyecto de 1994, estos anuncios aparecieron en prensa dominical de las principales ciudades de USA, y la Web es utilizada para dar a conocer la acción y también como medio de comunicación alternativo a la prensa escrita. Investigadores de las TIC y atentos observadores del uso de la tecnología, los miembros del CAE no abandonan las posibilidades tácticas de los medios de comunicación tradicional cuando sirven a sus fines.

Otro de los asuntos relacionados con el uso de la tecnología que más preocupa a los artistas es el control que permite sobre los ciuda-

danos. La identidad virtual, el conjunto de datos personales que circulan por la Red convierte al usuario en blanco fácil vigilado en todo momento y desde cualquier lugar. Los proyectos Vopos <http://0100101110101101.org/home/vopos/index.html> y Life_Sharing http://0100101110101101.org/home/life_sharing/index.html, ambos de 0100101110101101.org, apuntan en esta dirección. Son las dos partes de un proyecto mayor denominado Glasnot que en forma de afirmación subversiva, ofrece toda la información del grupo como base de datos abierta y transparente en un momento en el que todos nuestros datos son fácilmente rastreables. Mientras Life_Sahring permite acceso total a su ordenador conectado a la Red, las 24 horas del día. Esto incluye copiar su software o su correspondencia electrónica.

Vopos muestra la localización en tiempo real de los componentes del grupo mediante un sistema GPS de su teléfono móvil. A través del satélite, los datos aparecen en una página web en la que gracias a un software dibuja su situación en un plano geográfico digital. Que sea un acto voluntario no hace sino recalcar las posibilidades del sistema en cuanto a la instauración evolucionada del "Panóptico": ser observados siempre y en todo lugar sin que el individuo sea consciente de ello. Conocer sus movimientos, hábitos y costumbres permitirá al sistema prever sus intenciones. En un juego de persecución silenciada, el grupo italiano desbarata el artificio y se muestra sin tapujos, lo que permite al espectador conocer algunos de los mecanismos de control y romper las reglas de comportamiento que hacen a unos dominadores y a otros dominados por el miedo.

La crítica a la comercialización de la Red ocupa un lugar principal en el trabajo del artista. Hemos visto cómo entre sus principales intereses u objetivos se encuentra el uso interesado de la tecnología, la usurpación de la Red como espacio público y la institucionalización del arte. La práctica de afirmación subversiva constituye una fórmula eficaz para desvelar este tipo de maquinaciones. Heath Bunting, pionero en el uso artista del medio y en la defensa del usuario como ente autónomo y libre, trabaja en todos los ámbitos, pero quizás la propuesta que antes

representa el inicio del camino es `_readme.html` Own, be owned, or remain invisible (1998) http://www.irational.org/heath/_readme.html . Esta entrevista ficticia denuncia la super-abundancia de dominios comerciales, ya que un texto cualquiera puede llegar a remitir a páginas comerciales en todos los vocablos utilizados. La denuncia pretende evidenciar lo que significa la apropiación de dominios que ha convertido a la Web en una gran empresa y en un espacio dominado por las corporaciones, dejando poco margen para la construcción de un espacio social autónomo con el que se soñaba en los primeros tiempos.

Más radicales y subversivos resultan Voteauction (2000) <http://www.vote-auction.net/> de James Baumgartner y Digicrime Inc <http://www.digicrime.com/dc.html> de Kevin McCurley. Mientras el primero propuso una subasta online de votos presidenciales para las elecciones estadounidenses del año 2000, el segundo ofrece todo tipo de acciones ilegales merced a sus equipos de hackers. La asunción y la oferta de actividades delictivas, que lo son sólo en su planteamiento pues ambos proyectos se basan en la simulación, provoca el desconcierto en el receptor y la alarma en las autoridades. Pero, en cualquier caso, no hacen sino mostrar las posibilidades reales de actuación y, en último caso, reflejan algunas de las prácticas que sí se llevan a cabo, de forma más o menos soslayada, por los estamentos que mantienen el control.

El proyecto de Baumgartner se servía de las herramientas comerciales del medio comunicacional para hacer patente el trasiego de votos y el tráfico de influencias que mantiene las dinámicas electorales de su país. Ofrecer una subasta pública de votos para los candidatos presidenciales era sólo una forma abierta y transparente de exponer lo que todo el mundo conoce y nadie puede demostrar. McCurley, por su parte, lleva al extremo la capacidad de asaltar sitios en la Red y la exacerbada ambición por conseguir beneficios de las empresas online. La conjunción de ambos factores podría llegar a producir este tipo de empresas, que si no fuera porque encontrarse fuera de la ley resultaría de lo más rentable. Tal y como el autor expresa: "DigiCrime es una broma. Es mi perversa manera de ridiculizar la vulnerabilidad que padece nuestra socie-

dad desde que entró en la era de la información. O mejor dicho: no es una broma, puesto que el futuro de nuestra sociedad depende de nuestra habilidad para proteger la información. Así es que se trabajo con la realidad de la vida."

El paroxismo de la comercialización del arte de Red llega a ofrecer como objeto artístico un virus informático, algo no menos llamativo que el bidé que propusiera Duchamp. Biennale.Py, un virus creado por 0100101110101101.org y el grupo epidemiC <http://www.epidemic.ws> para la 49 edición la Biennale de Venecia, fue concebido como virus y obra de arte y presentado en el pabellón de Eslovenia el día de la inauguración (6 de junio de 2001). Mientras los ordenadores de la muestra eran infectados, se ofrecía el código fuente impreso, incluso, en camisetas. La histeria desatada sirvió para mostrar la importancia que tienen los ordenadores en nuestra vida, y de algún modo, como metáfora de los virus que infectan el ser humano. Por otra parte, mientras el virus (Python programming language) se distribuía, Symantec lo detectó y se puso manos a la obra en la caza y aniquilación de tal amenaza, al tiempo que algunos coleccionistas compraban el peligroso producto al precio de 1500\$ el cd-rom.

Esta paradoja, la de comprar un virus informático, que es poco más o menos que comprar una enfermedad, muestra las repercusiones de la conversión en producto de una serie de datos informáticos, y la compleja situación en la que se encuentran quienes tratan de trasladar a la Red las leyes de compra-venta de arte⁶⁰. Ya no es sólo que la obra se pueda reproducir indefinidamente, más aún, que la obra sea siempre una experiencia o una serie de ceros y unos sin otra entidad sino que incluso la amenaza y el delito pueden ser susceptibles de verse absorbidos por el sistema del arte. Al final, una propuesta artística para la Red alcanza la máxima identificación forma/contenido en un virus, pues no deja de ser una información que se distribuye como ninguna otra y que permite que sea el arte el que alcance al espectador en su casa. La perfecta adecuación a la era de la información, cuando el medio es el mensaje, en palabras de Baudrillard: "Within the computer web the negative

⁶⁰ Respecto a la comercialización del arte de Red, los 0y1.org han sido uno de los grupos más críticos. La pareja de artistas italianos se hicieron famosos por asaltar, copiar y exponer pública y gratuitamente los primeros sites dedicados al coleccionismo de net.art. Hell.com, Art.Teleportacia.org, Jodi.org fueron creados como galería on line de acceso restringido, hasta que los 0y1.org bajaron la información de sus servidores para ofrecerlas desde su página web. Cuando la obra es una serie de código binario pensado para la web, tratar de convertirla en obra aurática y exclusiva sale de los límites del medio, y los 0y1.org se posicionan como artistas de la web y defienden el derecho a la libre difusión, al acceso abierto.

⁶¹ Jean Baudrillard in Cool Memories, citado en http://0100101110101101.org/home/biennale_py/story.html

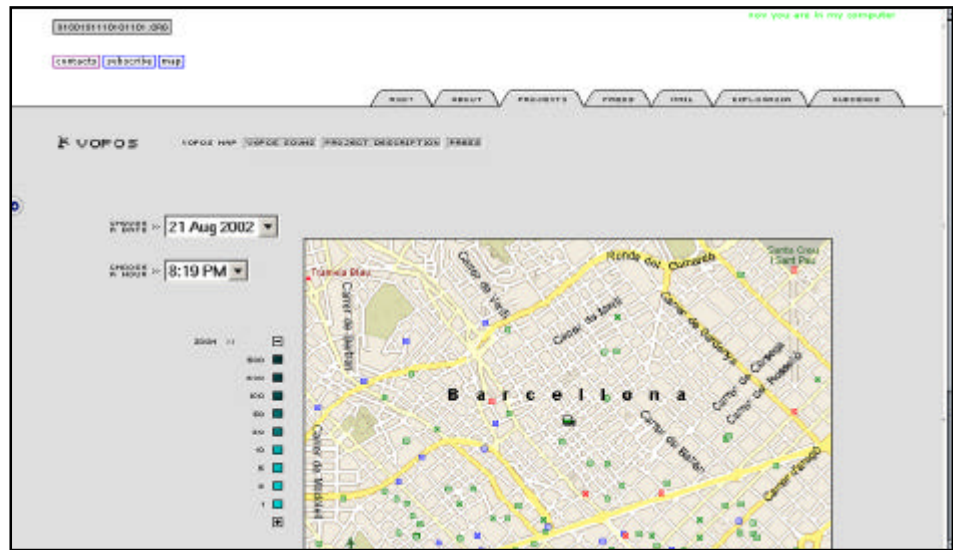
effect of viruses is propagated much faster than the positive effect of information. That is why a virus is an information itself. It proliferates itself better than others, biologically speaking, because it is at the same time both medium and message. It is the ultra-modern form of communication"⁶¹

Desde el activismo, también se han convertido en objetivo principal de las críticas todo el sistema de vigilancia a través de la Red que llevan a cabo sistemas de gobierno (Echelon, Carnivore) y la navegación dirigida que imponen los buscadores comerciales dominantes (Google, AltaVista). Desde la defensa de la libertad y el derecho a la intimidad, numerosos proyectos inciden en la denuncia de los sistemas de control imperantes. Una de las formas de mostrar cómo funcionan los ingenios de búsqueda la realizó el colectivo etoy.com, mediante una obra/performance online, titulada Digital Hijack (Piratería Digital) <http://www.hijack.org/>. Esta acción se desarrolló entre el 31 de marzo y el 1 de agosto 1996 y consistió en crear cientos de páginas que incluían términos muy buscados en la red (Madonna, Porsche, sex, etc) como metatag, de manera que aparecían entre las 10 primeras en el resultado de los motores de búsqueda. De esta forma se hacía patente el mecanismo publicitario que las empresas emplean para posicionar sus páginas en los primeros lugares de acceso mediante los buscadores. El resultado sorprendente de las búsquedas boicoteaba la función de los buscadores, ya que las primeras opciones que se ofrecían nada tenían que ver con el interés del usuario. Esta forma de utilización de los recursos de la web contra las corporaciones que los fomentan obtuvo el premio Golden Nica en el Festival Ars Electronica de Linz.

En cuanto al uso rastreadores de datos, práctica poco conocida pero muy utilizada por empresas, la artista griega Jenny Marketou propone un empleo artístico de dichos sistemas. Para evidenciar este tipo de espionaje ha creado Smell.Bytes (1998–1999) <http://smellbytes.banff.org>, un proyecto que roza lo ilícito, al menos en el planteamiento. Se basa en un bot llamado Chris.053 que rastrea la red 24 hora al día en busca de nodos y direcciones, y a partir de los datos que obtiene elabora un per-

fil olfativo de los habitantes de ciber-cafés y de chats a través de sus perfiles fotográficos. Cuenta con una base de datos de 7.000 olores y una colección de perfiles humanos que evalúa según su simetría, belleza y olor corporal para determinar qué clase de personas son y cuál es su valor en esta sociedad. Jenny Marketou lo ha creado como "un serial sniffer, un hacker, un intervencionista que trabaja desde una posición simbólico-política y un artista". Muestra qué es capaz de elaborar un bot bajo unos parámetros inofensivos, pero sirve para ilustrar lo que sería capaz de realizar una empresa, un gobierno o un agente enemigo. En definitiva, muestra la vulnerabilidad de la Red a través de los datos que se dejan en ella. Del mismo modo, Taystes.Net (2001) <http://www.taystes.net/v2/index.html> realiza un rastreo de usuarios, tal y como las empresas rastrean el viaje del consumidor. Marketou lo define como un proyecto que sirve para analizar la relación del usuario/espectador cuando se convierte en actor, y la diferencia entre interacción y participación: la relación usuario/audiencia/comunidad. Hace visible la invisible manipulación de datos.

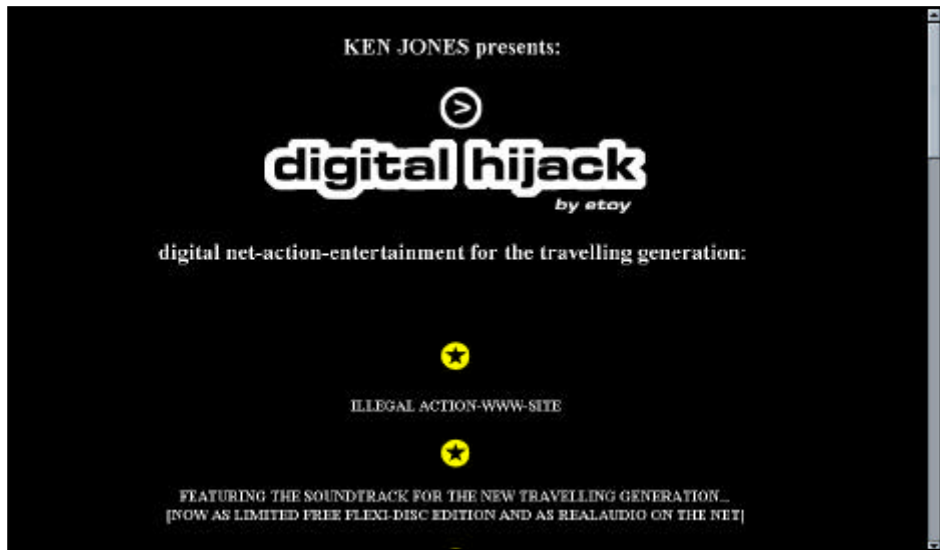
También desde el contexto del ciberfeminismo encontramos ejercicios de afirmación subversiva para desenmascarar la manipulación y el establecimiento de un imaginario femenino perverso. Es el caso de JiffyLux TV <http://www.jiffylux.com/>, de Laura Floyd, una narración paródica sobre el estereotipo femenino de la televisión en EEUU durante los años 50. A partir de la conversión del hipertexto en un televisor antiguo, expone la imaginería y los mensajes que se utilizaban en la época para convertir a la mujer en la perfecta ama de casa. Floyd traslada al ciberespacio una suerte de falsa defensa de lo que de espera que ha de ser una mujer, esa compañera y madre ideal que renuncia a todo por el mantenimiento del hogar como fundamento de la sociedad. A pesar del tiempo transcurrido y de los esfuerzos sociales por equiparar en derechos y deberes a hombres y mujeres, continúa todavía hoy la desigualdad en la dedicación a las labores en el hogar. La autora utiliza imágenes del pasado en un entorno contemporáneo para enfrentar el anacronismo de tales concepciones.



Vopos <http://0100101110101101.org/home/vopos/index.html>
0100101110101101.org

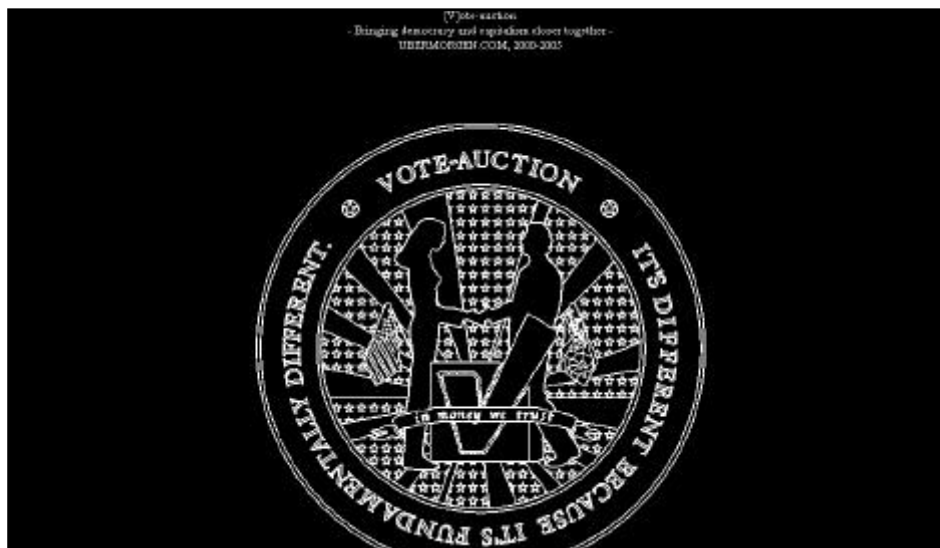
Genochoice <http://www.genochoice.com/>
PaperVeins





Digital Hijack <http://www.hijack.org/>
etoy.com

Voteauction (2000) <http://www.vote-auction.net/>
James Baumgartner



El hecho de convertir la navegación en una simulación televisiva (subversión absoluta de los términos) colabora al esclarecimiento de la perpetuación de antiguas y desfasadas obligaciones discriminatorias.

Camuflaje y juegos [3.3.2.3]

El enmascaramiento es una práctica que consiste en camuflar contenidos disidentes en formas estéticas o medios de expresión dominantes, en los happenings y el teatro invisible. Se trata de transmitir un discurso disidente a través de las formas, gestos y estética del poder. En Natural Selection <http://www.mongrel.org.uk/index2.html>, de Mongrel, encontramos de nuevo una crítica absoluta a los prejuicios racistas de nuestra sociedad, y para transmitir esta idea, el colectivo de artistas se vale de un ingenio de búsqueda online que entra en funcionamiento cuando el término propuesto tiene relación con el sexismo, la raza o la pornografía. Los resultados de la búsqueda remiten a sitios web que se dedican a desenmascarar ese tipo de comportamientos e ideología. Bajo la apariencia de un buscador, el usuario encuentra lo contrario a sus inquietudes originales. Gracias a su disfraz de herramienta útil y habitual se consigue difundir el mensaje y la información deseada, en principio crítica y opuesta a la primera intención de un usuario que no está interesado en ella.

Se denomina camuflaje cuando las formas del dominio son imitadas para superar las barreras de comunicación de manera que permita confrontar al ciudadano con un texto o una acción que de otro modo evitarían. Sirva de ejemplo el grupo anarco Chumbawamba, que a través de melodías pegadizas y pop comercial difunde letras abiertamente anarquistas; pero es también la manera en que algunos discursos toman la forma de entretenimiento o actividad cotidiana para hacerlo más accesible al espectador. En este sentido, los proyectos de Roberto Aguirrezabala versan aparentemente sobre el comportamiento de los

usuarios en Internet (las identidades que adoptan, las decisiones que toman, cómo se muestran a los demás participantes en el proyecto) bajo el disfraz de un juego. Para que todo esto tenga lugar, los proyectos utilizan las dinámicas de apropiación de datos que utilizan gobierno y empresa en Internet.

En *What: You: Get* (Wyg) (1999) <http://www.whatyouget.net/> propone una incursión en una narración no lineal, iniciada a partir de los mensajes de correo de dos sujetos. La aparentemente lúdica propuesta de cotilleo va desgranando, sin embargo, algunas de las características de la comunicación por Internet: el juego de la seducción desde una fortaleza de seguridad en la no presencia, los roles que se adoptan en los lances de la seducción, o las dificultades en la comunicación humana. Y a través de cuestionarios, señas e indicios se va formulando un perfil de las personalidades que los usuarios adoptan, consciente o inconscientemente, durante la navegación. El autor espía al usuario para configurar un perfil de su personalidad a partir de sus decisiones mientras contesta preguntas y participa en chats. Algo que en mayor medida se pueden permitir aquellos con intereses comerciales y políticos. En realidad, Aguirrezabala no hace sino emular las estrategias de las compañías publicitarias que operan en la Red.

También camuflado en forma de juego, su proyecto *Badplayer* (2002) <http://www.badplayer.com> anula las posibilidades de intimidad o vida privada, y el usuario se enfrenta al poder del "Badplayer" virtual mientras transita por una narración cuyo fin desconoce. Oculto y camuflado, el artista analiza los roles del poder y las apariencias en las dinámicas de comunicación online mientras investiga nuevas formas de navegación colectiva, una nueva estructura para construir el sitio web y recorrerlo donde intervienen muchos más condicionantes que la aparente libertad de la interactividad. Para el autor "el principal objetivo de este proyecto es analizar el tratamiento de la privacidad en el contexto de Internet, además de analizar los procesos de manipulación de la identidad que se llevan a cabo en los entornos de comunidades virtuales, con las consiguientes alteraciones sociales en la convivencia"⁶². El final del

⁶²Entrevista con Roberto Aguirrezabala en <http://www.grancanariacultura.com/canariasmediafest/new/roberto.htm>

juego sirve para evidenciar los mecanismos de control y rastreo que realizan empresas comerciales y gobiernos por los datos que dejamos inconscientemente por la Red. En otra de sus propuestas, ScannerGame <http://www.scannergame.com/>, Aguirrezabala utiliza sistemas de inteligencia artificial para crear un chat que escanea las conversaciones, imitando el comportamiento de Echelon o Carnivore.

Más lejos llegan en este juego de falsa identidad los integrantes del colectivo The Yes Men <http://www.theyesmen.org/> que copian sites y suplantan personalidades, on y off line. La suplantación de personalidades les ha llevado a hacerse pasar por miembros de la Organización Mundial del Comercio (WTO), por G. Bush (tienen un blog y han hecho "campaña" durante las elecciones presidenciales de 2004), llegando al extremo de presentarse a dar una conferencia en Salzburgo en el año 2000. A partir de la creación de una página web denominada GATT.org, que imita la estética y los contenidos del WTO y, posteriormente, otra parodiando la de la poderosa industria estadounidense The Dow Chemical, han conseguido comparecer invitados a conferencias como miembros de las organizaciones originales, para realizar delirantes discursos en foros internacionales. Cuando consiguen ser tomados por miembros de la WTO acceden al foro idóneo para exponer un discurso contrario al esperado. La imitación de la estética y de las formas propias del poder les permite hacer pasar por buena una crítica absoluta, con el consiguiente revuelo informativo. El colectivo ofrece la posibilidad de unirse a él a todo aquel que lo desee, otorgando así la voz y la visibilidad necesarias para hacerse presentes en las altas esferas a quienes nunca podrían tenerlo de otra manera.

En cuanto a las tácticas empresariales y de marketing más salvajes, la respuesta desde el artivismo se camufla en consorcio empresarial con la salvedad de emplear tácticas de sabotaje con fines sociales. La organización [®]tm ark (léase "art mark) <http://www.rtmark.com>, está formada por artistas, activistas, educadores y otros profesionales que promueven y apoyan proyectos que hagan públicas las maniobras de las grandes corporaciones y la impunidad con la que actúan. Los ataques no son indiscri-

minados, sino que se centran en aquellas empresas que atentan contra el medio ambiente, o los derechos de los trabajadores, que fomentan la corrupción o vulneran los derechos de las personas en búsqueda de mayores ganancias económicas. Se trata de contrarrestar el poder corporativo y para ello se valen de campañas propuestas por artistas como Heath Bunting o CAE, pero también de cualquiera que tenga una buena idea.

Abarcan temas que van de la propiedad intelectual a la biogénica, salud, medio ambiente o mercados alternativos, y además de ofrecer apoyo logístico recaudan fondos para la realización de proyectos que consideran efectivos y de interés. Actúan tanto dentro como fuera de la Red, realizando sabotajes, como la famosa Organización para la Liberación de Barbie, que se dedicó a intercambiar el chip de sonido de la Barbie con el de los muñecos bélicos. La protesta se centraba en la denuncia de los estereotipos sociales que la industria del juguete transmite a los infantes, según los cuales las niñas quieren casarse y los niños matar indeseables. Con los 8000\$ que consiguieron recaudar pagaron a los obreros que realizaron el cambio, y de esta manera se pusieron a la venta cientos de juguetes manipulados, dando lugar a violentas Barbies que no encontraban lugar en las aspiraciones matrimoniales de los G.I. Joes. En definitiva, el objetivo es enfrentarse a las grandes corporaciones con sus mismas armas, sin causar graves perjuicios y recompensando a los partícipes que, en muchas ocasiones, arriesgan su puesto de trabajo al realizar la acción. Al operar como intermediarios entre la idea, la financiación y la realización, funcionan como una multinacional de la protesta, y como corporación empresarial que legalmente son, se aprovechan de sus ventajas, como la "responsabilidad limitada" que cobija la actividad empresarial en los EEUU. En este sentido utilizan la ironía y el humor para transmitir otras ideas y hacer una llamada de atención sobre cuestiones sociales desde un posicionamiento político que de otra manera quedaría relegada y sería desoída por quienes se encuentran al otro lado del polarizado espectro político de su país. Un conciencioso informe sobre la transmisión de valores y roles sexistas a través de los juguetes nunca hubiera obtenido la resonancia mediática que tuvo la

Organización para la Liberación de Barbie, consiguiendo hacer reflexionar a muchas personas en torno a ese tema.

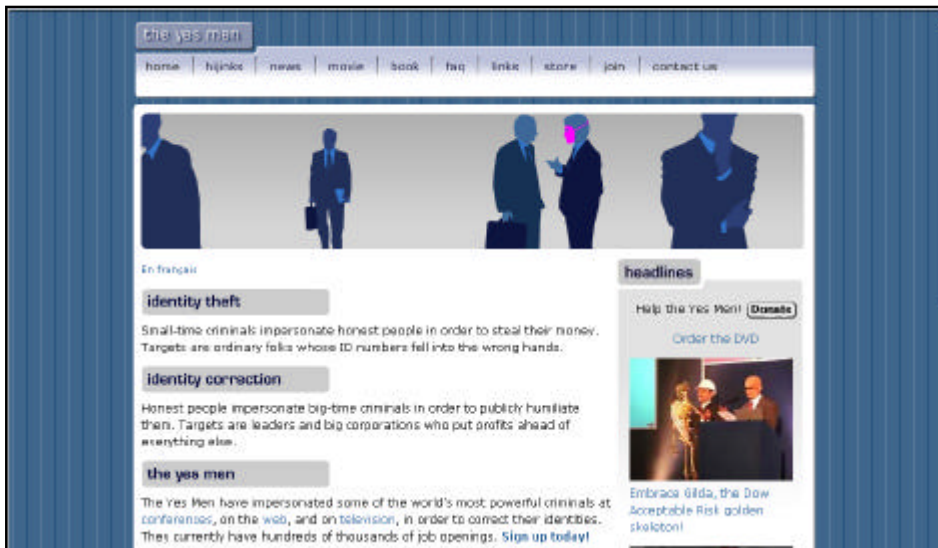
Juegos online

Siguiendo con la práctica del camuflaje, aunque también en muchos casos podríamos definir como reinterpretación, nos encontramos con las manipulaciones que se ofrecen sobre juegos de ordenador (ingeniería inversa⁶³) y los juegos que son creados específicamente por artistas. Hablamos de camuflaje porque se valen de un medio, un vehículo aceptado socialmente con un público amplio y convencido de antemano, y que puede ser utilizado para enunciar mensajes alternativos no sólo a la industria del juego sino a las voces del poder económico y gubernamental.

⁶³ Sirva de ejemplo *Velvet-strike* <http://www.Opensorcery.net/velvet-strike/> (2002) de Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandro. Un *pacht* pacifista del juego *Counter-Strike*, donde en lugar de balas se utilizan *graffittis* pacifistas. Una tergiversación absoluta del juego

The Intruder (1999) <http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/> es uno de los primeros casos. Su autora, Natalie Bookchin, fue pionera en la detección del video juego como vehículo eficaz comunicación participativa. En este caso, se trataba de un conjunto de juegos (como pruebas) que el usuario debía ir superando con éxito para poder escuchar la narración de un cuento de Jorge Luís Borges. Esta primigenia experiencia abría el campo de los lenguajes y medios de comunicación eficaces para la transmisión de contenidos alternativos. En palabras de su autora, ni siquiera pretendía ser un juego, sino un proyecto que adquiriría la forma de juego como interfaz y como metáfora⁶⁴. A través de los 10 juegos que propone se evidencia la similitud entre la competitividad de los videojuegos y la rivalidad enfermiza de dos hombres por el amor de una mujer, mientras denuncia la violencia gratuita que se da en la mayor parte del entretenimiento electrónico.

⁶⁴ "The Intruder" isn't really a game, it just uses the game form as an interface and metaphor, and the user moves through these interfaces, actively performing the text",. Natalie Boochkin



The Yes Men <http://www.theyesmen.org>

®tm ark <http://www.rtmrk.com>



⁶⁵ Página de Conor McGarrigle
<http://stunned.org/netartopen/>

⁶⁶ Sobre un mapa de Afganistán, primero, e Irak después, se actualizan minuto a minuto el avance de las tropas por el territorio. La tecnología comunicacional al servicio informativo del ciudadano. Los datos los extrae de las estadísticas desclasificadas de la web del Departamento de Defensa de los EEUU.

En la misma línea de investigación encontramos Spook <http://stunned.org/spook/#> del irlandés Connor McGarrigle ⁶⁵, proyecto que aprovecha las convenciones del video juego para resultar más accesible. La obra muestra los datos del "gate1.mcbbutler.usmc.mil", un ingenio informático que recoge movimientos en la Red. El proyecto Spook pretende encontrar un patrón o una fórmula que explique estos datos, por lo que pide la colaboración de los usuarios. No es un juego, pero sirve para ejemplificar la importancia del medio lúdico para sus objetivos y el por qué de su utilización por parte del artivismo. También The Great Game ⁶⁶ <http://www.cityarts.com/greatgame/de> de John Klima, ofrece tecnología comunicacional al servicio informativo del ciudadano. "El gran juego" de Klima sobre un mapa de Afganistán, primero, e Irak después, actualiza minuto a minuto el avance de las tropas por el territorio ocupado por el ejército de los EEUU. Para ello sólo necesita los datos que extrae de las estadísticas desclasificadas de la web del Departamento de Defensa. Ambos proyectos se sirven de las convenciones del juego de ordenador para mostrar una realidad silenciada: el rastreo de datos online y los movimientos de tropas estadounidenses en Afganistán y en Irak. De esta forma se consigue ofrecer al ciudadano una información que desconoce, y lo hace a través del mayor producto de entretenimiento actual (se dice que el juego de ordenador es al siglo XXI lo que el cine fue al siglo XX).

Por otra parte, el hábito de los usuarios permite subvertir las normas y lo que espera del juego para evidenciar situaciones reales. El fantástico mundo del juego puede convertirse en el consuetudinario y frustrante mundo real, convirtiendo el objetivo del juego (habitualmente la consecución de puntos o el éxito de la misión) en la constatación de que los pobres siempre lo son, los oprimidos no salen de su dolor y los buenos no siempre ganan. Así encontramos dos tipologías recurrentes en este tipo de proyectos artivistas, los que ofrecen el fracaso como solución única situando al jugador frente a una realidad que el ocio electrónico pretende hacer olvidar; y los que sitúan al jugador en la posición de un demiurgo con capacidad de decisión mientras e ofrece la posibilidad de reflexionar y ensayar nuevas formas de socialización.

La frustración como acicate

Decíamos que al realizar la obra en forma de juego se cuenta con la ventaja del conocimiento de las convenciones uso, ya que es un lenguaje común a un gran número de interlocutores en la Red, porque conecta con los deseos de diversión de los usuarios y porque al apropiarse del producto también se cuestionan las formas de mercadotecnia de las multinacionales. Al tratarse de un producto lúdico habitual, su traslado al ámbito de la reflexión crítica convierte en medio táctico un soporte cotidiano. Esta cuestión facilita la comprensión y, además es una forma de modificar el código sin eliminarlo. En esta línea de actuación existen varios proyectos que trastocan las normas del juego, que las subvierten cambiando el objetivo habitual, y que proponen la identificación del jugador con un personaje perdedor cuya única posibilidad es perder en el juego, como en la vida. Al convertir la frustración y la pérdida en el fin de la partida, se enfrenta al usuario ante una realidad en muchos casos desconocida.

No es casual que muchas de estas propuestas tengan como tema central las dificultades que encuentran en su camino los inmigrantes que se trasladan a Estados Unidos en busca de un futuro mejor. Para estos trabajadores que abandonan su patria, su familia y sus amigos, el camino hacia el país de las oportunidades es un continuo de arriesgadas aventuras hacia un hipotético final feliz. Sin embargo, como muestra Beaner, <http://delete.tv/beaner/> del mexicano Fran Ilich, lo que encuentran tras superar el cauce del río Grande, éstos encuentran las patrullas fronterizas del desierto y los peligros del "frigüey",: un trabajo mal pagado y unas condiciones de vida funestas en la mayoría de los casos. Si el objetivo del juego es alcanzar la tierra de las oportunidades, una vez allí, la recompensa se convierte en la frustración de una nimia victoria que no sólo trastoca las pulsiones de deseo y triunfo, sino que coloca al jugador en tierra de nadie y frente a las frustraciones diarias que tienen que ver con su situación laboral, o su concepción del mundo. Tanto Vagamundo ⁶⁷ <http://www.ambriente.com/cart/> de Yung Min, como The Maria Sisters ⁶⁸, <http://www.globalarcade.org/sv/> del colectivo Global

⁶⁷ El juego convierte al usuario en inmigrante ilegal, una situación poco favorecedora y con menos satisfacciones, mientras lucha por conseguir el sueño americano en la dura Nueva York

⁶⁸ Una versión de *Mario Bros* para defender a una trabajadora inmigrante en Silicon Valley, que además de sobrevivir en un país desconocido, ha de enfrentarse a sus jefes y a los prejuicios producidos por los productos químicos que manipula en el trabajo

⁶⁹ Juegos online sobre el problema real de la frontera México/EEUU. Crítica social a través de las herramientas lúdicas. Te convierte en un migrante (espalada mojada, Crosser, inspirado en Frogger) o un agente migatorio (Migra, inspirado en Space Invaders), haciendo al jugador partícipe del juego de cruzar la frontera hacia un destino mejor, o en el papel de policía con un presente poco halagador (entre otras cosas, si el migrante atraviesa la frontera él pierde su trabajo)

Arcade, y Crosser o La Migra⁶⁹ <http://www.du.edu/~rfajardo/juego/crosser.html> de Rafael Fajardo, ahondan en este tema, colocando al jugador en el rol de un "espalda mojada" o en el de un agente fronterizo (La Migra), lo que tampoco le revierte mayores satisfacciones. Cuando la vida golpea, el juego te permite huir del dolor. Aquí, sin embargo, el éxito del juego sólo sirve para recordar la realidad.

Otros temas que afectan directamente al jugador y que aparecen en los juegos de los artistas tienen que ver con los planteamientos laborales de las empresas. Hay que recordar que la mayor parte de estos juegos no se dirigen a niños y adolescentes (su target habitual) sino a adultos. Es así, que Marion Strunk y Deanna Herat presentan GenderFactory de la serie GenderGame <http://www.gendergame.ch/#> ; un juego en forma de formulario que nos ofrece la posibilidad de acceder a un puesto de trabajo mejor. No importa cuantas modificaciones introduzcamos en los datos, el resultado final es que siempre hay alguien mejor que ya ha ocupado el puesto. Una forma de frustración compartida por muchos pero que rara vez es el objetivo de un juego. Incluso en el caso de aportar alternativas al empresario.

También en Metapet <http://www.metapet.net/> de Natalie Bookchin, el resultado final de la partida siempre es un fracaso absoluto, un compendio de dificultades y una exposición fehaciente del complicado entramado empresarial frente al trabajador. En este caso, se otorga al usuario la posibilidad de elegir, formar y mantener un trabajador modificado genéticamente para aportar mayor productividad a la empresa. Crítico con la industria del juego, las políticas empresariales y la ingeniería genética, las reglas del juego se subvierten cuando todo esfuerzo por mejorar las cualidades laborales de la mascota la abocan al fracaso. Más aún, en una vuelta perversa de las reglas sociales, las mascotas toman algunas decisiones propias, como enviar mensajes en su horario laboral. Al colocar al jugador en la posición del jefe de la empresa, el usuario se encuentra ante la disyuntiva de actuar como empresario exigente o colaborar con las acciones subversivas de su personaje. La anécdota significativa: cuando Natalie Bookchin presentó la versión

beta, recibió numerosos mensajes de responsables de personal de empresa interesándose por el juego al creer que estaba pensado para que los responsables de recursos humanos pudieran ensayar formas de mejorar la productividad de sus empresas.

Toda esta frustración ciudadana como reflejo de un contexto social poco halagüeño cobra su máximo significado en el caso de la guerra. Los abundantes y habituales juegos bélicos colocan al usuario en la posición del soldado que mata para obtener puntos (y así ganar la guerra y la partida), o en el del general que organiza las batallas, que una vez ganadas generan éxito y puntos. Bien, no existe guerra en el mundo que ofrezca la posibilidad de disfrutar del éxito como vencedor. En las guerras reales todos los participantes, sean soldados o sean los llamados "daños colaterales", acaban perdiendo. Pierden la vida, pierden a sus familiares, pierden su casa, pierden su dignidad. No hay vencedores en la vida real, y sin embargo, en los juegos de ordenador, hay siempre alguien que gana, puntos, la partida, o un récord. La mayor subversión que puede ofrecer pues un activista que trabaja en defensa de la abolición de los conflictos armados es un juego de guerra en el que resulta imposible ganar (caso de Antiwargame) o en el que se obligue al jugador a tomar conciencia de los muertos civiles que siempre caen en los bombardeos (Playseptember 12).

AntiwarGame (2001) <http://www.antiwargame.org> de Josh On, representa el anti-juego, con la imposibilidad de ganar la partida en una hipotética guerra que amenaza a los Estados Unidos. Con frases como "USA ha sido atacada. Los extranjeros son sospechosos. Y nosotros vamos a responder a la agresión" el juego nos propone convertirnos en presidente de los EEUU a través de los personajes "Tío Sam" o "Tía Samantha". El éxito o el fracaso de nuestro personaje depende de las decisiones que tomemos en cuanto a presupuestos: a mayor presupuesto bélico y menor gasto social, menos aceptación social y viceversa. De este modo, sólo podemos ganar la guerra perdiendo aceptación popular en una suerte de paradoja irresoluble. El planteamiento del juego evidencia y hace patentes las contradicciones del sistema y coloca al juga-

dor en el papel del presidente, teniendo que tomar las difíciles decisiones que se presentan en caso de guerra y sin posibilidad alguna de éxito. Las únicas alternativas son el magnicidio o el derrocamiento, algo que no ocurre en nuestras sociedades salvo en contadas ocasiones.

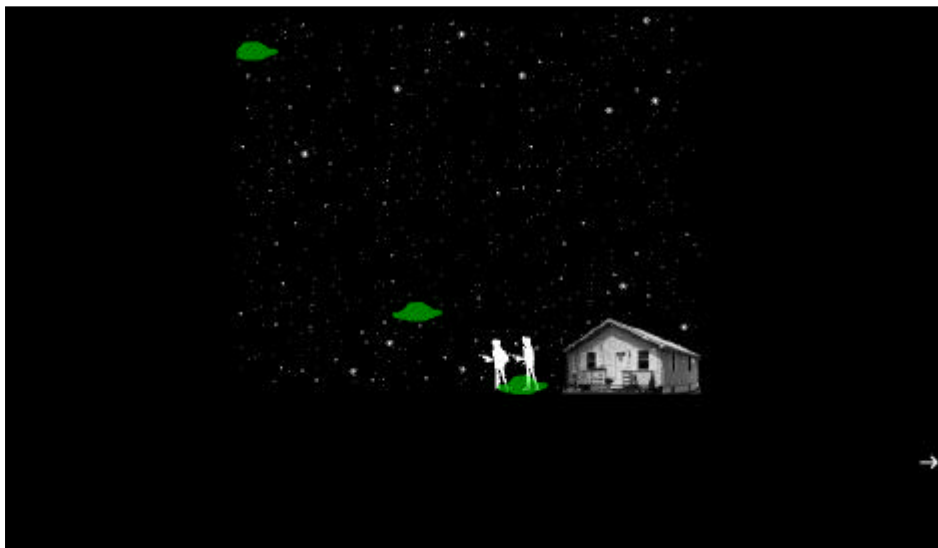
También resulta frustrante WarGame (http://www.enter-net.com.br/linealvarez/WarGame/WarGame_.htm) de Joesér Alvarez, para el interesado en coordinar un ataque bélico. En este caso, el juego de guerra nos convierte en organizador del conflicto, sólo que esta vez, después de testar el arsenal, somos avisados de los peligros y consecuencias que una guerra puede acarrear. Si pese a todo decidimos iniciar un conflicto, nos encontramos con que las únicas posibilidades del juego consisten en comunicarnos con los señores de la guerra que administran los intereses económicos y con un nuevo arsenal de organizaciones pacifistas y de denuncia. Frustrados como belicistas, nos informa de otras posibilidades ofreciéndonos alternativas.

La otra realidad constatable de una guerra nos la presentan desde [Newsgaming.com](http://www.newsgaming.com), un grupo de programadores entre los que se encuentra Gonzalo Frasca, que desarrollan juegos para la reflexión, tal como ellos lo definen. Al tratarse de uno de los principales medios de entretenimiento de nuestra época, se basan en sus códigos, tergiversándolos, para evidenciar los conflictos y perversiones de nuestra sociedad. El nombre del grupo significa ese nuevo género de juegos que se basan en las noticias reales. Y así, en Play September 12 <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>, el juego nos coloca en el lugar del francotirador que tras los sucesos del 11 de septiembre de 2001 es trasladado a Afganistán o Irak. Y la función del jugador es matar guerrilleros rebeldes, aunque la recompensa se convierte en fracaso siempre, pues por cada terrorista asesinado mueren civiles cuyos familiares se convertirán en nuevos terroristas. Nunca se gana, tampoco en las guerras, pero nos hace reflexionar sobre el origen de los atentados, indagando dónde se encuentran las raíces de su venganza. Como un juego de espejos, refleja la realidad sin metáforas, pero no es sino en el doloroso resultado de nuestra partida donde encontramos la reflexión.



AntiwarGame (2001) <http://www.antiwargame.org>
Josh On

The Intruder <http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>
Natalie Bookchin



La vivencia de la frustración acompaña también el planteamiento de Blacklash <http://www.mongrel.org.uk/Natural/BlackLash/>, un juego de 1998 elaborado por Mongrel, a partir de Backlash de Arcade que expone la terrible situación de una sociedad racista. En su versión el usuario se identifica con el perdedor social, un personaje negro en una sociedad racista, violenta e infestada de drogas. La única posibilidad de ganar es disparando, lo que sitúa la recompensa en una forma de fracaso ciudadano. No es una situación lúdica, es la constatación de una realidad, tal como exponen sus autores: "Si los detractores de los juegos sobre situaciones reales se dan una vuelta por cualquier guetto actual podrán comprender a los artistas que han escrito estas experiencias de juego. Si entran en una zona de guerra urbana, pueden dar fe del diabólico fenómeno del crack, del amargo negocio de las drogas y de la conducción entre los disparos y las botellas vacías de alcohol que cubren las calles". Esta sobreidentificación se aleja de los universos imaginarios de los juegos para situarnos en una realidad que no da lugar a la celebración de la victoria.

Blackash, en Scape From Woomera (2003) <http://www.escape-fromwoomera.org/index.html> es juego basado en Half-Life, que altera el formato original y cambian los personajes originales por presos del centro Woomera. En esta penitenciaría del desierto australiano se confina en condiciones humillantes y a veces durante años, a exiliados que buscan refugio en Australia. Situando la acción y el protagonismo del lado de los perdedores, no pretenden fomentar las acciones ilegales como algunos críticos con los juegos han apuntado. El juego pretende trasladar, mediante la identificación, la situación real de esos presos a la sociedad. Una sociedad que en ocasiones los considera terroristas, mientras ven consumirse que su vida se consume lentamente tras la alambrada cuando intentaban huir de la miseria de sus países de origen. El sentido de estos juegos busca enfrentar al usuario con una realidad próxima aunque muchas veces ignorada. La emisión del mensaje crítico se produce no sólo mediante la trama del juego, sino en mayor medida en la vivencia del jugador, aunque no hemos de olvidar el sentido que tiene proponer alteraciones a un juego comercial.

Otorgando poder: el demiurgo con conciencia social

Una de las atribuciones más comunes en los juegos comerciales es la figura del jugador organizador: bien de una sociedad (SIMS), bien de una batalla o guerra (Counter-Strike). En el ámbito del arte se han desarrollado juegos que utilizan esa facultad demiúrgica para fines sociales, de manera que el usuario pueda tomar conciencia de los conflictos reales que se desarrollan en el planeta, y le permita reflexionar sobre formas alternativas de regulación. Es el caso de Distributive Justice <http://www.distributive-justice.com>, en el que Andreja Kuluncic realiza un planteamiento previo sobre la situación global de la economía y que muestra la situación real con datos, debates y talleres para después plantear un juego en el que, mediante formularios, el jugador pueda ir definiendo y elaborando el tipo de sociedad que quiere. Camuflado como juego work in progress de construcción de sociedades, en este caso el escenario resulta ser real, los datos verídicos y el objetivo encontrar alternativas a las desigualdades económicas del planeta.

La posibilidad de análisis y reflexión que ofrecen este tipo de juegos permite enfrentar al jugador con unas reglas sociales que no resultan equitativas, pero sobre todo, se pretende dotar de herramientas y de información para plantear soluciones, cuando menos a nivel experimental, sin caer en el discurso catastrofista que ha dejado de resultar efectivo. Los juegos resultan un medio de comunicación más atractivo y accesible que aprovechan las dinámicas de colaboración y las rutinas de participación ya conocidas por el usuario y, sobre todo, que permiten que sea el usuario quien determine la reglas del juego. En AgoraXchange <http://www.agoraxchange.net>, Natalie Boochkin y Jacqueline Stevens presentan una comunidad online cuyo objetivo es diseñar un juego orientado a cambiar las políticas de violencia y desigualdades de los sistemas políticos actuales. Game Design Room es el espacio en donde debatir, diseñar y desarrollar el juego, dotando al usuario no sólo de la capacidad de análisis sobre el contexto social, sino de la facultad de crear el juego. A partir de cuatro proposiciones se plantea una nueva sociedad en la que: 1) la nacionalidad es elegida libremente y no en rela-

ción al lugar de nacimiento; 2) los bienes de las personas fallecidas no se transmiten por herencia sino que es el estado quien los recupera y redistribuye para mejorar los servicios de salud, educación, medio ambiente y otras necesidades generales; 3) los matrimonios dejan de existir y se establecen relaciones contractuales entre las personas; 4) los derechos privados sobre el territorio quedan abolidos y el Estado los cede a personas u organizaciones por periodos de tiempo determinados.

Bajo estas premisas, los participantes de la comunidad pueden aportar ideas para una nueva sociedad, pero lo que resulta fundamental en esta propuesta, es que el juego no ha sido definido, sino que la forma en que se ha de establecer el aspecto lúdico e instructivo también ha de ser resuelto por los participantes. Quizás esta sea la mayor subversión del juego comercial, el dotar de poder al jugador para determinar cómo quiere jugar. Más allá del tema tratado este proyecto transmite la esperanza de que todo ciudadano podría tomar parte de las decisiones que le afectan como miembro de una sociedad. Una propuesta anclada en la la tergiversación de las normas de juego habituales, al permitir la participación del usuario final en el proceso de construcción.

Nina Czegledy y Maia Engeli proponen una opción similar en Medieval Unreality http://www.lindart.org/web_all/unreal/index.html, . Proyecto que surge en un contexto muy concreto, a través de lindart.org en 2003, y que arranca con el recrudecimiento de las antiguas venganzas de sangre de la comunidad albanesa como consecuencia del vacío político que se crea tras el colapso económico del Estado en 1989. La reinstauración de los códigos tribales ancestrales provocó el confinamiento de 1500 personas en sus casas ante el pánico a ser asesinados. El juego pretende servir como medio de socialización y aprendizaje, colocando al usuario (familias albanesas), en situación de comunicarse a través de Internet. Esta primera fase del proyecto se denominó E-mail from the Medieval Ages. Después se inició un debate sobre las deudas de sangre a través de la modificación del juego Unreal Tournament, y es aquí donde los usuarios pudieron establecer las reglas del juego, tomar las decisiones que consideraban más adecuadas y aprender formas de

comunicación entre rivales. En definitiva, se trata de utilizar las posibilidades del medio para un fin constructivo, pero sobre todo, pretende otorgar la posibilidad de resultar útil en la construcción de una nueva realidad social, en el juego y en su entorno.

Más cáustico resulta el proyecto de la Carbon Defense League que pretende instruir a los adolescentes en la piratería y modificación de sus videojuegos mientras les transmiten un mensaje crítico respecto a la sociedad que habitan. Super Kid Fighter es un RPG (juego de rol) basado principalmente en texto. Se trata de un juego dirigido al público objetivo de la GameBoy, varones entre 10 y 15 años, pero también a sus padres y en último término a la compañía Nintendo. El juego persigue obtener acceso a un prostíbulo infantil, idea subversiva en sí misma, pero que pone al descubierto los tabúes y manipulaciones hipócritas de un tipo de sociedad como la norteamericana. El jugador debe encontrar el camino al prostíbulo y para ello debe ganar dinero y escapar de las autoridades que le impiden llegar a su objetivo. Según los puntos que obtiene a lo largo de la partida, en la meta podrá ver una imagen de un cuerpo desnudo masculino o femenino, pero sólo la parte correspondiente a la puntuación obtenida. Una recompensa nimia, bien pensado, teniendo en cuenta la proliferación de imágenes pornográficas que circulan por la Red, sin ir más lejos.

En último término, el juego pretende mostrar las posibilidades educativas o socializadoras del juego como instrumento que ya es aceptado por el público y además aprovechar las posibilidades situacionales que serán generadas según el juego se extienda. Interferencias de las segundas y terceras audiencias solo intensificarán el resultado deseado, ya que se trata de la manipulación de un juego comercial y por lo tanto, una corrupción del sistema de copyright comercial. Al enseñar a reprogramar los juegos, se realiza una forma de sabotaje a la comercialización salvaje y se transmite a los jugadores el mensaje de que pueden ser autónomos en muchos aspectos, que no tienen por qué depender siempre de los mayores y en definitiva, que el conocimiento es poder.

Conclusiones

Artivismo: Límites y expansiones
(entre simulación y efectividad)

Decíamos al presentar este estudio que el objetivo de nuestra investigación era contextualizar el arte político en la sociedad red: enunciar los rasgos que definen su carácter artístico, analizar su pertinencia en el contexto del activismo y definir su contribución social. Para ello hemos analizado las implicaciones políticas que subyacen tras la elección de una tecnología determinada (aquí comunicacional) en el contexto de la creación artística. El artista enfoca parte de su quehacer hacia la crítica social porque su entidad ciudadana (su ser político) no puede desligarse de su actividad productiva. La voluntad política del artista toma forma explícita en los manifiestos de algunas vanguardias artísticas, en la equiparación arte=vida del espíritu Fluxus y en el concepto de escultura social de Joseph Beuys. Este último propone una vida vivida para la consecución de una democracia efectiva mediante la realización de esculturas sociales, intervenciones con el público cuando la escultura es una forma de pensamiento, una suerte de proceso evolutivo que convierte a cada hombre en artista.

Para este fin (participar en los procesos políticos) el arte precisa de la mayor difusión posible. El artista, que elige serlo, opta por trabajar en la elaboración de mensajes, en la transmisión de ideas. Que su mensaje verse sobre el amor, la venganza, el arte, o el sexo de los ángeles, es una elección destinada a compartir una visión personal. En esa búsqueda encuentra operativo el uso de técnicas y tecnologías que aumenten el acceso del espectador a su obra. Desde Brecht, proponiendo la radio como medio de comunicación abierto a la participación, hasta el empleo del cine y el vídeo en tanto medios de producción y difusión, observamos un camino de investigación dirigido a encontrar una herramienta que alcance el objetivo deseado.

La aparición de las Internet trajo nuevas esperanzas, ya que cumple algunas de las premisas requeridas, a saber: se trata de un medio de amplia difusión, libre de censura, permite la comunicación de ida y vuelta, y resulta económico y accesible para los artistas. Ni la radio, ni el cine, ni la televisión, medios de comunicación unidireccionales y sin capacidad de retroalimentación, habían conseguido este objetivo. Todavía más, en el caso del artivismo, la vocación social de la producción artística se hace manifiesta y trata de evidenciar y denunciar aquellas prácticas (políticas, económicas o sociales) que considera injustas. El hecho de que Internet permita la creación de comunidades interconectadas que favorecen el debate y la reflexión, o que la obra resulte una experiencia preformativa que se completa con la intervención del espectador, son aspectos que satisfacen algunas de las aspiraciones fundamentales del arte desde mitad del siglo XX. En la misma medida, se intenta hacer partícipe de la obra al público, rompiendo el mito burgués del artista como creador único y privilegiado. El arte es ahora constructor de significados que busca la reacción del espectador, y en no poca medida, motivar la reflexión y cuestionar su realidad.

¹ David Casacuberta: Las relaciones entre política y arte en red: descubra las 9 diferencias, En <http://www.uoc.edu/artnodos/esp/art/dcasacuberta1003/dcasacuberta1003.html>

² ACT UP, acrónimo de AIDS Coalition to Unleash Poweres, un colectivo surgido en los EEUU en 1987 como reacción a las medidas represivas del gobierno ante la crisis que se produjo al hacerse pública la gravedad y la extensión del síndrome de inmunodeficiencia adquirida (SIDA). Sus principios de acción entroncan con la filosofía de la Desobediencia Civil Pacífica (no violenta) y los movimientos por los derechos civiles. Ricardo Domínguez se refiere a este colectivo cuando explica sus primeras incursiones en el activismo político y social, y a sus acciones para crear el "disturbio".

Cumplidas las aspiraciones sociales del artista en cuanto a la difusión y retroalimentación de su obra, queda ver cómo se produce su incorporación al flujo activista en la Red, y señalar aquello que lo define como práctica artística y lo separa de la actividad política per se. David Casacuberta planteaba una cuestión importante en un texto titulado "Las relaciones entre política y arte en red: descubra las 9 diferencias" ¹. En él, recogía la dificultad que surge para establecer los límites y las definiciones que distinguen el activismo social de una manifestación artística de contenido político. Aunque el autor se centra en lo que concierne al arte de Red crítico, no podemos olvidar que la polémica no es nueva en absoluto: los lindes entre la performance artística y la acción política parecen diluirse en el momento en que la manifestación artística persigue los mismos fines que la protesta política, sea (contra)informar, sea forzar un cambio real en las políticas gubernamentales o empresariales. Desde el teatro callejero a las acciones directas de ACT UP², unos y otros han ido adquiriendo estrategias compartidas. Es más: "El artivismo a menudo se

ve como activismo político camuflado que en realidad no tiene ningún tipo de justificación estética. Algunos activistas presumen, de hecho, de este fenómeno y afirman que se hacen llamar artistas simplemente para tener menos problemas legales cuando organizan una campaña. Paralelamente, el mundo de la política tiende cada vez más a apelar a valores estéticos y performances, dejando las ideologías y los mensajes en segundo plano³. Entonces, ¿qué es lo que diferencia el activismo social en la Red del artivismo? Parece que ambos tipos de actividades persiguen un mismo fin y hay quien se pregunta si el arte del siglo XX se ha politizado tanto que no permite diferenciarlo de la actividad política. Claro que también hay quien alega que todo arte es político, en el sentido de que o bien se dirige a perpetuar las estructuras establecidas, o bien a perturbarlas⁴. ¿En qué lugar queda el artivismo, el arte de Internet con vocación político-activista, en esta polémica?

En primer lugar, conviene establecer lo que tienen en común ambas expresiones sociales y para ello hemos de recuperar la configuración de la Red como espacio social. El desplazamiento de la actividad económica y gubernamental al ciberespacio no hizo sino favorecer la aparición de métodos y herramienta para el activismo social, por la facilidad en que dichas actividades pueden ser interrumpidas demostrando así el descontento ciudadano. Toda vez que el poder se convierte en nómada al trasladar su principal riqueza al flujo de información virtual, el activismo social realiza el mismo viaje, cargando en sus maletas prácticas hacker y voluntad de resistencia junto a un empleo táctico de los media. Cabe aquí recordar que el concepto de tactical media representa la hibridación de especialidades, la desespecialización de una mezcla de profesionales, artistas y activistas con una concepción positiva y creativa de los medios digitales como vehículo óptimo para la crítica social.

En este contexto, cuando el artista pretende incidir en su realidad social, encuentra en el desarrollo incipiente de las tecnologías de información y comunicación (en adelante TIC) un terreno fértil para la creación: es todavía un medio inexplorado, de fácil uso y amplia propagación. Y aunque resulta complejo encontrar una tipología temática o

³ David Casacuberta idem

⁴ "No se puede trazar una distinción entre arte político y arte no político, porque todas las formas de la práctica artística contribuyen bien a la reproducción de un sentido común dado -y, en ese sentido, es política- o a la deconstrucción de su crítica". Chantal Mouffe. MOUFFE, Chantal. Seminario "Globalización y diferenciación cultural", MACBA-CCCB, 19-20 de marzo de 1999. http://www.macba.es/castellano/09/09_04.html, citado por Baigorri en *Del artivismo simulatorio a las tácticas de suplantación en la Red. No más arte, sólo vida 2.0*, <http://www.campusred.net/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=7>

incluso formal, encontramos un nexo que es motor de estos trabajos: el proceso comunicativo es vehículo y herramienta. Si asumimos que la práctica artística constituye un modelo de transmisión de mensajes y la Red es un vehículo de comunicación, el net.art participará de ese proceso comunicacional desde dentro. Y un artista, crítico con el contexto social, con el uso de las tecnologías de comunicación y con la institucionalización privatizadora del arte, encuentra en la intervención comunicativa un modelo de protesta efectivo en base a las reglas del medio. En la nueva sociedad del conocimiento, el artista se convierte en un elaborador de producción simbólica con un papel protagonista, absoluta y seriamente prioritario. El artista como productor ya no opera en ellas como una figura simbólico-totémica, se convierte en genuino participante en los intercambios sociales. Así, en el capítulo tres hemos visto que su protesta se manifiesta a través del tema y del medio, desde la ampliación de la información contra a la censura y el ocultamiento de información privilegiada, hasta la interrupción del proceso de comunicación (las acciones de Desobediencia Civil Electrónica), y todas las tácticas de Guerrilla de la Comunicación.

El otro punto fundamental de la polémica se refiere al ámbito de la efectividad de las prácticas artísticas críticas en la Red: ¿Hasta qué punto las acciones de DCE realizadas por el colectivo Electronic Disturbance Theater obtienen beneficios sociales? ¿Qué repercusión real tienen las obras artísticas en el ánimo de la sociedad? ¿Qué cambios reales se observan en las políticas sociales y económicas de los gobiernos frente a las protestas realizadas desde un contexto artístico? ¿No sería más útil, según expresa Laura Baigorri⁵, dejar de lado las simulaciones cobijadas al amparo de "la cultura" para pasar directamente a la acción? Pero en este caso, ¿a qué tipo de acción deberíamos remitirnos?

La vía histórica, y todavía habitual, de enunciación contestataria por la acción violenta pasa por la ejecución de atentados, secuestros y guerrillas desde la época de la descolonización hasta la actualidad en los conflictos no resueltos de Irlanda del Norte o del País Vasco (o de Chechenia, o de Afganistán, o de Irak, o...). En ese camino, la efectivi-

⁵ Baigorri cuestiona las ventajas del parapeto artístico que pueden devaluar la efectividad en las protestas sociales. De alguna manera, al enmarcarlas en el terreno cultural "del último loco" beuysiano podrían diluirse en los terrenos del espectáculo. En su lugar, plantea una dedicación exclusiva a la práctica política (se entiende, en democracia) sin el escudo artístico. Laura Baigorri: "No más arte, sólo vida" en el catálogo Panorama 2001. Arte, teoría, nuevas tecnologías, música y cine <http://www.panoramaenlinia.net/>.

dad, medida en términos de consecución de las demandas, conlleva décadas de muerte y pocas negociaciones, absoluta polaridad en las posiciones sociales y un balance siempre negativo de daños materiales y humanos. De manera que la acción directa tampoco resulta mucho más eficaz excepto cuando consigue recaudar apoyo ciudadano que con el tiempo lleve a variar las políticas de estado. En general, la dinámica violenta de acción/represión/acción sólo acarrea el desgaste de las posiciones antagonistas.

Por el contrario, la acción directa pacífica (desobediencia civil) en la que se inspira el artivismo busca el cambio de las políticas sin violencia, y cuenta como principal motor con la adhesión ciudadana mayoritaria. En un sistema de gobierno electoralista, la decisiones políticas las toma los representantes elegidos por sufragio. El cumplimiento de las demandas ciudadanas pasa por la elección de dichos representantes o por manifestar la voluntad social mayoritaria. A este respecto hemos de valorar la efectividad de las obras del artivismo, medida en su capacidad para fomentar la reflexión y la adhesión a un movimiento social cuyo objetivo último es el cambio de ciertas políticas económicas y/o sociales. Debemos remarcar positivamente que las acciones más beligerantes articuladas en la Red, sea desde el arte o desde el activismo, tienen que ver con la manipulación del código y no con la pérdida de vidas humanas. Incluso el valor económico de los destrozos es siempre menor en las acciones hacker que en un atentado con explosivos.

En cuanto a la voluntad de obtener cambios reales en las políticas de su entorno, encontramos un debate abierto desde que el colectivo Critical Art Ensemble publicara a principios de los años 90 sus teorías sobre las posibilidades contestacionales del medio. Una vez detectadas, analizadas y explotadas las posibilidades de enfrentamiento con los estamentos de poder⁶, establecidas en este estudio como interferencias en el proceso de comunicación, queda ver en qué medida estas posiciones insurgentes alcanzan sus objetivos.

⁶Recordemos que Critical Art Ensemble (en adelante CAE) señalaba la interrupción de la comunicación, filón de oro del capitalismo tardío, como mejor táctica de enfrentamiento.

Simulación y efectividad

Existe la convención tácita de que el artivismo, y cualquier producción cultural, es una práctica que pertenece al terreno de la simulación. Así pues, ¿cuál es la función de estos proyectos? ¿Cómo podemos medir su efectividad tratándose una representación que imita, finge o representa otra cosa? Josh On, sociólogo de formación, diseñador gráfico y artista (Futurefarmers, AntiwarGame, They Rule) concibe el arte político como algo que acompaña las luchas activistas, pero que no puede sustituir las, sino colaborar a "encender el fuego"⁷. Así, subraya que el artista tiene la misma responsabilidad política que cualquier persona, en la medida en que los asuntos sociales afectan y conciernen a todos los ciudadanos. On hace suyas las palabras que Howard Zinn pronunciara en una conferencia durante la guerra del Vietnam. Tras pronunciarse en contra de dicho conflicto bélico (erigiéndose en representante del colectivo de historiadores), escuchó la respuesta de su público: "no nos corresponde a nosotros tratar estas cuestiones". Indignado, replicó: "¿De quién es asunto? El historiador dice no es asunto mío, el empresario dice no es asunto mío, el abogado dice no es asunto mío, y el artista dice no es asunto mío, ¿de quién es asunto entonces? ¿Quieren decir que vamos a dejar el asunto más importante del mundo en manos de los que dirigen el país? ¿Tan estúpidos llegan a ser?"⁸. Y es que no participar de la política no significa en absoluto no participar en la política.

Josh On no se refiere a que los artistas tengan que ver su producción artística como acción política, sino a que la revolución dependerá de la acción colectiva de la mayoría en la sociedad: "Artists have as much responsibility as anyone to be politically active, but that does not mean they should see their art as their political action. The revolution will not be a painting or a website, it will be the collective action of the majority of the people in society"⁹. Más aún, hace hincapié en que las producciones artísticas requieren de unas leyes de evaluación que no son las mismas que las de la política, lo que no significa que se hayan de considerar actos aislados, sino que toda disciplina productiva forma parte de la realidad social. El ejemplo de China Miéville resulta altamen-

⁷ Dice Josh On: "Political art has often accompanied such struggles, but it has never been able to substitute for the struggles themselves. Despite the battle cry of Bertolt Brecht, art is not the most effective hammer with which to shape the world. However, it might be the spark that lights the fire, although many are content with just the threat, and would like to keep art politically dampened". http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjektID=11803

⁸ Citado por Josh On de Zinn, Howard. Artists in a Time of War, October 10, 2001. Alternative Radio, Audio Tape: #HZIN25. www.alternativeradio.org/tapes/sum-t-z.html#HZIN25

⁹ "Los artistas tienen tanta responsabilidad para ser activos políticamente como cualquier otro, pero eso no significa que tengan que considerar su arte como acción política. La revolución no vendrá por un cuadro o un sitio web, vendrá de la acción colectiva de la mayoría de la sociedad".

te esclarecedor al respecto. Para esta escritora de literatura fantástica, su obra no pretende ser un alegato político. Siendo una escritora política es una escritora de ficción que transmite a sus lectores ideas políticas en sus libros:

"When I write a novel I do it to tell a story and describe a world that keeps readers interested in turning pages. My job in that book is not to convince people of socialism—a 700–page fantasy would be a spectacularly inefficient mode of propaganda. But obviously as a political writer of fiction it's inevitable that I'm a writer of political fiction.

I certainly try to engage with political ideas in my books. By doing so in fantasy, which has such a conservative tradition, you're engaging both with politics in general and with the politics of the genre you write in. There's politics in my books because it gives the worlds texture for me, and because I like investigating the ideas. If people do take away some of the politics then that's great, but I think I'd be setting myself up for serious disappointment as a socialist if that was my first aim with the novels. I don't think there's any replacement for traditional political activity and argument for pushing forward socialist politics".¹⁰

Josh On se aproxima a They Rule (<http://www.theyrule.-net/>) de la misma manera, y lo considera artístico porque explora ideas en torno a la visualización de la información y explota la naturaleza social de Internet. El proyecto recoge y ofrece los vínculos (habitualmente silenciados) entre el poder político y el poder económico en los Estados Unidos. El interés no está tanto en la información que recoge sino en que favorece la participación del usuario en el proyecto y la comprensión de los datos de mediante gráficos. En la Red, facilitar el acceso a la información es también una forma de subversión.

Y similar es también la postura de Antoni Muntadas, para quien el arte político cuenta con la facultad de provocar espacios para la reflexión, y tiene unas connotaciones de valor testimonial. Considera que arte y efectividad no son relacionables y plantea que el sentido del arte polí-

¹⁰ "Cuando escribo una novela o hago para contar una historia y describir un mundo que interese a los lectores. Mi trabajo con ese libro no es convencer a la gente con el socialismo -700 páginas de fantasía serían un modo absolutamente ineficiente de propaganda. Pero obviamente como escritora política de ficción es inevitable que escriba ficción política. Es verdad que intento incluir ideas políticas en mis libros porque son las que otorgan textura al mundo, en mi opinión, y porque me gusta investigar en torno a esas ideas. Es fantástico si la gente toma algunas de estas ideas, pero creo que me situaría en serio desacuerdo con mi postura como socialista si ese fuera el principal objetivo en mis novelas. Esta cita, que Josh On menciona en el catálogo del Festival Ars Electronica 2002 la toma de una entrevista realizada a la escritora en John Newsinger: Fantasy and revolution: an interview with China Miéville en <http://pubs.socialis-treviewindex.org.uk/isj88/newsinger.htm>

¹¹ En entrevista para FADU: Jaume Vidal Oliveras: Entrevista a Antoni Muntadas en <http://www.fadu.uba.ar/multiespacio/lec/0808-mun.html>

¹² Citado por Laura Baigorri: *Technologies To The People. Aproximaciones artivistas al tratamiento de la información online.* En <http://www.gipuzkoa.net/%7Earteleku/zehar50/c/Baigorri.pdf>

¹³ Citado en Mercé Molist: [Entrevista a Ricardo Domínguez.](#) Revista a:mínima , 8. ISSN 1697-7777, pág.: 150

tico está en "atraer la atención, enfatizar y servir de plataforma para su reflexión"¹¹. En la misma línea que Josh On, parte de la idea de que el individuo tiene estas preocupaciones y que el artista las proyecta en su práctica y en su disciplina. Para Muntadas, que empezó pintando y cambió de planteamiento para iniciar un trabajo de reflexión sobre los medios de comunicación y sobre la imagen que estos dan de la sociedad contemporánea: "Los políticos deben trabajar para conseguir avances sociales, los artistas sólo podemos poner en evidencia las carencias de una comunidad"¹². En cualquier caso, colaborar en la formación de opinión es una manera de participar en política.

Ricardo Domínguez tiene una visión algo más esperanzada, aunque no menos realista de su trabajo como artista. Para él, el objetivo de las acciones llevadas a cabo por el Electronic Disturbance Theater (en adelante EDT), es hacer reflexionar al espectador, pero también enfrentarlo con una realidad social injusta que perjudica a los más desfavorecidos. Heredero del teatro "invisible" de Augusto Boal, considera las acciones de Desobediencia Civil Electrónica realizadas con el Flood Net una forma de "performances online". Una forma de teatralización perturbadora (de ahí el nombre del grupo, Teatro del Disturbio Electrónico) que parte de la idea zapatista de simulacro: "Lo que enseñan los zapatistas es que la simulación no es una cosa postmoderna sino algo más que realismo mágico, en el que la simulación se usa para enfocar una realidad específica: cómo se vive, cómo se existe"¹³. La forma de participación política que propugna el EDT se apoya en el disturbio psicológico para abrir los ojos al ciudadano, para enfrentarse a los sistemas de poder, una suerte de táctica del desconcierto que obliga a replantearse la posición de quien observa, a políticos (desconcertados por la forma estética), a militares (despistados por la ausencia de violencia), y a hackers (ofendidos por el uso mínimo de tecnología).

Para Domínguez el poder de su trabajo estriba en el ámbito que ocupa, el ámbito de la estética y la semántica, que no fue contemplado por los analistas de la RAND Corporation cuando enunciaron el desarrollo de la ciberguerra. Y esta poética de la palabra, del sentimiento espon-

táneo, ocupa un espacio poderoso: "El simulacro espontáneo es el del sueño, el que sale de cada uno, de mi sangre, de mi piel, de mis ojos, no del código, por eso es poético, viene de la sociedad y la comunidad. Cuando nuestro simulacro se hace masivo, más material que inmaterial, choca contra el sistema virtual. Puedes verlo en la guerra de los juguetes: el espíritu poético de la huelga que cruza las realidades puede parar la flecha económica. Es el simulacro del tú y del yo, más material que el espíritu. No tengo espíritu, soy espíritu. No tengo un simulacro, soy simulacro. El capitalismo virtual es también una simulación, la más rápida, lo devora todo, pero en un espacio abstracto"¹⁴

¹⁴ Citado en Mercé Molist: Entrevista a Ricardo Domínguez. Revista a:mínima , 8. ISSN 1697-7777, pág.: 156

Tras este enrevesado discurso de metáforas e ilusiones subyace la misma actitud que mueve al EZLN, que ha conseguido mantenerse 12 años en pugna con el gobierno mejicano teniendo todas las circunstancias en contra. Y si en los años de la guerra fría Estados Unidos reunió a artistas y científicos para investigar y desarrollar el concepto de creatividad que les permitiera encontrar avances en la carrera espacial, ¿por qué no han de ser los artistas de nuevo quienes imaginen opciones alternativas a las políticas neoliberales? A nadie se oculta que son los gobiernos (respaldados y/o manipulados en ocasiones por las megacorporaciones empresariales) quienes determinan las políticas económicas y sociales, pero también estamos de acuerdo en que no se puede gobernar contra los ciudadanos electores (al menos indefinidamente). Y los cambios sociales son procesos largos que pasan por la toma de conciencia ciudadana. Las campañas realizadas en los años 80 desde ACT UP, orientadas a la búsqueda de soluciones para los enfermos de VIH, consiguieron transformar la visión social de la enfermedad y de quienes la padecían. Y no fue a través de acciones terroristas, sino a partir de acciones de desobediencia civil y trasladando a la sociedad un mensaje en forma de pregunta: "¿Hay algún modo de curar el SIDA?". La idea de plantear alternativas constructivas a un problema social sugiriendo otros modos de actuación posibles define el concepto de política de la cuestión. El EDT apuesta en su trabajo por esta alternativa de participación social.

Resulta innegable que el artivismo puede obtener poco más que repercusión informativa. Pero que 48000 o 79000 personas de todo el mundo se unan para realizar una sentada virtual ya es un logro político. Que un servidor permanezca fuera de servicio menos de 20 horas no significa que la acción sea un éxito nimio o un fracaso en términos absolutos, sino muestra un porcentaje de población que se opone a cierto tipo de políticas. Que un juego online permita comprender las maniobras mercantilistas que se ocultan tras una declaración de guerra representa un avance en el conocimiento de la población, que más tarde o más temprano puede derivar en la exigencia de un cambio en el gobierno. Que un proyecto artístico facilite el acceso a Internet (y con ello al resto del planeta) en zonas tecnológicamente poco desarrolladas representa una subversión respecto al sistema impuesto por las economía globalizada.

¹⁵ Clara Bodemann-Ritsee:
Joseph Beuys. *Cada hombre, un artista Conversaciones en documenta 5*, 1972. Ed. Visor distribuciones, La balsa de la Medusa 72. Madrid 1995. (2ª. Ed, 1998).
Pág.:116

Igual que Beuys consideraba el arte "única fuerza revolucionaria"¹⁵ porque favorecía la libertad del individuo mediante la educación y la información, para Domínguez la efectividad del artivismo radica en la capacidad de concienciar y hacer participar a los ciudadanos de situaciones injustas. Más aún, la Toywar, una propuesta artística en forma de juego online consiguió efectos concretos: la retirada de una demanda, la consecución del derecho a mantener el site de etoy.com y la caída del valor de las acciones de la juguetera eToys.com. El uso del Flood Net (una herramienta creada por el EDT) y la formalización de un juego como vehículo para el arte consiguen, al menos por esta vez, cumplir con las esperanzas de un arte revulsivo y contestatario que aspira a conseguir cambios reales.

Se cuestionan las manifestaciones artivistas, pero tampoco el hacktivismo netamente político ha conseguido hacer tambalear los cimientos del sistema económico global. Cuando el Critical Art Ensemble (CAE) y Hakim Bey muestran su desencanto y decepción se refieren a la nula efectividad de unas actividades originadas en entornos artivistas que, salvo contadas ocasiones, no han conseguido cambios concretos, apenas algún susto introduciendo alteraciones en el código html de ciertas páginas o difundiendo rumores de incursión en el site de el FBI .

El CAE aboga por la acción directa (hacerse con la información o bloquearla) como única táctica efectiva para el cambio de políticas. En este sentido, se oponen a la infoguerra simulacionista que ofrece contra información, por ser una táctica poco efectiva (desacreditar o criticar). La infoguerra no es una oposición directa al poder, sino una fórmula de apoyo al ciudadano y el CAE prefiere las acciones encubiertas y clandestinas sin repercusión pública porque dañar su régimen semiótico enardece la respuesta y aumenta el respaldo social de ciertos gobiernos. La oposición del CAE a la simulación de acciones tiene que ver con la táctica de avisos que no se cumplen, pues ponen en marcha la maquinaria represiva ante la amenaza y consiguen más apoyo para sus estrategias de dominación militarizadas. Pero colaborar en la construcción social del ciberespacio también es una actividad política directa. Esa es la labor que realiza el activismo, trabajar en la Red y hacer que sea un entorno social en el que habitar, incidir en el desarrollo de un espacio para la crítica y la reflexión, dotarlo de márgenes de actuación ajenos a los sistemas del poder. Porque las acciones culturales son pedagógicas, forman e informan, y en este sentido también son pedagógicas. Para CAE: "Una situación o acción pedagógica da a los participantes la oportunidad de huir de algún tipo de autoridad que se daba por supuesto. En ese momento de liberación pueden pensar en alternativas con respecto al tema específico o general que se trata. (...) Prepara las conciencias de los individuos para nuevas posibilidades, y en el mejor de los casos les induce a la acción política. La actividad inspirada por situaciones pedagógicas se considera acción política".¹⁶

Por último cabe destacar la pertinencia del arte en la actividad política porque aporta una ventaja de distribución y legitimidad. Mientras las protestas sociales reciben la calificación de actos vandálicos en los medios de comunicación tradicionales, la obra de arte mantiene el escaparate del museo, la galería y los festivales de arte como foros desde donde transmitir su mensaje. Y el anuncio de la compra de calles y plazas por NIKE, simulación situacionista del colectivo 0100101110101101.org, se apoya en las estrategias de la institución artística para darse a conocer, asentar la crítica y plantear la oposición social. En una época de sobreabundancia

¹⁶ Critical Art Ensemble:
La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública,
en
http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.html

informativa, contar con un ámbito de difusión propio no es la menor de las ventajas.

Con tales atribuciones, el artivismo representa una forma privilegiada de lucha, porque opera en el medio y ataca aquello que le es máspreciado al poder, la información y la comunicación. Además, puede contribuir a la lucha desde la autoridad que le otorga el marco de "creación artística", parapeto que permite realizar propuestas de experimentación para la resistencia sin necesidad de consensuar ideologías ni estrategias de partido. El desencanto y la impotencia del ciudadano en la sociedad postindustrial, cuando "el proletariado" desaparece y con él la capacidad de la masa para forzar cambios políticos, subraya la necesidad de una proposición libre de ataduras. El ejercicio de la creatividad ofrece alternativas o, cuando menos, ideas para ser utilizadas por los grupos de resistencia. La conclusión es que al artista políticamente comprometido, Internet le ha proporcionado la herramienta capaz de concluir las aspiraciones comunicacionales y sociales del arte y el activismo, superando el discurso político al ofrecer con su trabajo un espacio social autárquico en el artivismo.

Bibliografía

Publicaciones

AMERIKA, Mark: How to be an Internet artist. Ed. The Alt-X Digital Arts Foundation. 2001. En Internet: <http://www.altx.com/ebooks>

AMERIKA, Mark: Poéticas de la agitación cultural: Un concepto expandido de escritura. Revista a:mínima, 8, ISSN 1697-7777

ARQUILLA, John; RONFELDT, David Ronfeldt, editors: In Athena's Camp: Preparing for Conflict in the Information Age. RAND Corporation, 1997. ISBN: 0-8330-2514-7. Versión PDF en: <http://www.rand.org/publications/MR/MR880/>

Aleph. Pensamiento – <http://aleph-arts.org/pens/> José Luis Brea (ed.) Textos críticos sobre arte y cultura digital. (1997 – 2002)

ALEXANDER, Amy. The Interview Yourself. <http://plagiarist.org/iy>

Artnodes – Nodo: Arte, activismo y tecnología. Heterotopías globales. Intersecciones entre Artes, Ciencias y Tecnologías <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/> . Pau Alsina y Laura Baigorri (eds.) UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Barcelona, 2003.

BAIGORRI, Laura: Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70. Ed: Brumaria, Madrid

BAIGORRI, Laura. “Muntadas (autour de la censure)”. en Banda Aparte n.11 agosto. Ed. La Mirada, Valencia, 1998. (originariamente en Turbulences Vidéo n.13, Revue culture contemporaine, arts vidéo et nouvelles technologies, Clermont-Ferrand, Francia.

BENJAMIN, Walter: “Pequeña historia de la fotografía.” (1931) Discursos interrumpidos I Ed. Taurus. Madrid 1973. Prólogo y traducción: Jesús Aguirre.

BENJAMIN, Walter: "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica".(1936) En Discursos interrumpidos I Ed. Taurus. Madrid 1973. Prólogo y traducción: Jesús Aguirre

BERNAL, Francisco Javier. Las capacidades del Gran Hermano en un mundo conectado. Vigilancia estatal en la Internet. <http://www.bernal.co.uk/> Tesis doctoral 1999–2000.

BEY, Hakim. Colección de ensayos: <http://www.gyw.com/hakimbey/> 1997.

BEY, Hakim. The Writings of Hakim Bey. <http://www.hermetic.com/bey/>

BEY, Hakim. TAZ, Zona Temporalmente Autónoma. Talasa, Madrid, 1996 (1ª edición: Originalmente TAZ. The Temporary Autonomous Zone, Antological Anarchy, Poetic Terrorism, en Autonomedia, New York, 1995, disponible en http://www.hermetic.com/bey/taz_cont.html). Español: <http://accpar.org/numero3/taz.htm> y <http://accpar.org/numero4/taz2.htm> y en <http://www.vuk.org/taz> Internet, 1999.

BEY, Hakim. Inmediatism. Virus, Madrid, 1999.

BEY, Hakim. "The Information War", en Electronic Culture. Technology and Visual Representation. Timothy Druckrey (ed.). Aperture Foundation Inc. Nueva York, 1996. También en Mediamatic 8 # 4, 1998. Versión en castellano on line en: <http://www.evolutionzone.com/kulturezone/bey/bey.guerra.de.la.informacion.html>, traducción al castellano de Bruno Canales.

BLISSET, Luther. Panico en las redes. Teoría y práctica de la guerrilla cultural. Literatura Gris, Madrid 2001.

BLISSET, Luther; a.f.r.i.k.a. y BRÜNZELS, Sonja. Manual de la Guerrilla de la Comunicación" Virus, Barcelona, 2000.

"Blocnotes" Guérillas. Contemporary Art & Culture. Revista n.12, París, 1996.

BODEMANN-RITTEE, Clara: Joseph Beuys. Cada hombre, un artista Conversaciones en documenta 5, 1972.Ed. Visor distribuciones, La balsa de la Medusa 72. Madrid 1995. (2º. Ed, 1998)

BOGARD, William. The Simulation of Surveillance: Hypercontrol in Telematic Societies. Cambridge: Cambridge 1996.

BOUSQUET, Marc y WILLS, Katherine (eds) The Politics of Information, Alt-X books, 2003.

En Internet <http://www.altx.com/ebooks/infopol.html>

BOYLE, Deirdre. Subject to Change: Guerrilla Television Revisited, Oxford University Press, New York, 1987.

BRATE, Adam. Technomanifestos: Visions from the Information Revolutionaries. Texere, New York, 2002.

BREA, José Luis: Un ruido secreto. El arte en la era póstuma de la cultura. Ed. Mestizo, Murcia 1996.

BREA, José Luis: La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Editorial Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002. Versión pdf en: <http://www.joseluis-brea.net/>

BREA, José Luis: El tercer umbral Estatuto de la prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. CENDEAC, Murcia, 2003. Versión pdf en: <http://www.joseluisbrea.net/>

BUREAUD, Annick; MAGNAN, Nathalie: Connexions. Art Réseaux Media. Ed. École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris 2002.

CALABRESE, Omar: El lenguaje del arte (1985). Ediciones Paidós, Barcelona 1987.

CASACUBERTA, David: Creación colectiva. En Internet el creador es el público. Ed. Gedisa, Barcelona 2003.

CASADO, Antonio: La desobediencia civil a partir de Thoreau. Ed. Tercera Prensa- Hirugarren Prentsa S.L. Donosti 2002.

CERTEAU, Michel de. "The Practice of Everyday Life." Cultural Theory and Popular Culture: A Reader. Ed. John Storey. NY: Harvester Wheatsheaf, 1994

CERTEAU, Michel De: "L'invention Du Quotidien 1". Arts De Faire. Ed. Gallimard, Paris 1990

CILLERUELO GUTIÉRREZ, Lourdes: Arte de Internet. Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000). Bilbao: Universidad del País Vasco 2001. (Tesis doctoral).

CONTRERAS, Pau: Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica. Ed. Gedisa, Barcelona 2003.

CRITICAL ART ENSEMBLE: The Electronic Disturbance. En <http://www.critical-art.net/books/ted/index.html>

CRITICAL ART ENSEMBLE: Digital Resistance. En <http://www.critical-art.net/books/digital/index.html>

CRITICAL ART ENSEMBLE: Electronic Civil Disobedience and other unpopular ideas. En <http://www.critical-art.net/books/ecd/index.html>

CRITICAL ART ENSEMBLE. The Molecular Invasión. Autonomedia, New York, 2002.

DEBORD, Guy: La société du spectacle, en http://library.nothingness.org/articles/all/all/pub_contents/7 . en castellano: http://www.pamiela.org/sociedad_espectaculo/EspectO.htm

DESERIIS, Marco; MARANO, Giuseppe: Net art. L'arte Della conessione. Ed . Shake Edizioni Underground. Milán 2003

DI CORINTO, Arturo; TOZZÍ, Tomaso: Hacktivism: la liberta' nelle maglie della rete. Ed.: Manifestolibri, Roma, 2002. En Internet: <http://www.hackerart.org/storia/hacktivism.htm>

DOPICO ANEIROS, María Dolores: El arte en la época telemática. Net art, formas de colectivización y acción social. Tesis doctoral, Dpto. Dibujo. Universidad de Vigo, Mayo 2003

DOMÍNGUEZ, Ricardo (ed). Hacktivism. Autonomedia, New York, 2002.

DOWNING, John D. H.: "Computers for Political Change: PeaceNet and Public Data Access", Journal of Communication 39, n° 3. Summer/Verano 1989

DREYFUS, Suelette. Underground. Hacking, Madness and Obsession on the Electronic Frontier. Random House, Australia. 1997.

ECO, Umberto: "Para una guerrilla semiológica" en La estrategia de la ilusión, Ed. Lumen, Barcelona 1986

ELECTRONIC DISTURBANCE TEATHER.
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>, 1998.

FORD, Simon: The Situationist International. A User's Guide. Black Dog Publishing, Londres 2005.

FUSCO, Coco: Performance Art in a Digital Age: A Live Conversation with Ricardo Dominguez. Institute of International Visual Arts, London. 1999

FUSCO, Coco: "On Line Simulation/Real Life Politics: A Discussion with Ricardo Dominguez on Staging Virtual Theater", en The Drama Review, T178, vol. 47, no. 2, pp. 151-162.

GIANNETTI, Claudia: Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Ed. Associació de Cultura Contemporània L'Angelot. Barcelona 2004

GIBSON, William: Neuromante,(1984), Ediciones Minotauro, BCN 1992, 1ª reimpresión.

GRAHAM, Paul. Hackers and Painters: Big Ideas from the Computer Age. O'Reilly, 2004.

GRUPO AUTÓNOMO A.F.R.I.K.A.; LUTHER BLISSET/SONJA BRÜNZELS: Cómo acabar con el mal. Manual de guerrilla de la comunicación. ED. Virus, Barcelona 2000.

HAFNER, K. & MARKOFF, J. Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier. Touchtone, New York, 1991.

HALLECK, Deedee. Hand-Held Visions: The Uses of Community Media. Fordham, Bronx, 2001.

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

INFOWAR. Ars Electrónica 98. Catálogo. Springer-WienNewYork, Linz, 1998. y en <http://web.aec.at/infowar/NETSYMPOSIUM/>

INTERNACIONAL SITUACIONISTA: La realización del arte, vol.1. Literatura Gris, Madris 2001

INTERNACIONAL SITUACIONISTA: La práctica de la teoría, vol. 3 ..
Literatura Gris, Madris 2001

JORDAN, Tim, Cyberpower: the Culture and Politics of Cyberspace and
the Internet, Routledge, Londres: 1998.

LEVY, Steven. Hackers: Heroes of the Computer Revolution Ed.Delta, 1994.

LOVINK, Geert. Fibra oscura. Rastreado la cultura crítica de Internet.
Editorial Tecnos Colección: Neometrópolis. 2004. Dark Fiber. Tracking
Critical Internet Culture. MIT Press. September 2002.

KUKOVEC, Dunja: "Vj in Contemporary Art Environment". Revista a:míni-
ma, 9. ISSN 1697-7777

LUDLOW, Peter (ed.). Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias,
MIT Press, Cambridge and London, 2001.

MACKINTOSH, Hamish : "Entrevista a Noam Chomsky". The Guardian. 17
de octubre de 2002.

MOLIST, Mercé: "Entrevista a Ricardo Domínguez". Revista a:mínima , 8.
ISSN 1697-7777

MOURE, Gloria (editor):Behind the facts. Interfunktionen 1968-1975.
Ediciones Polígrafa, Barcelona 2004

PLANT, Sadie: Ceros+ Unos. Ediciones Destino, S.A. Barcelona 1998

RAYMOND, Eric S. The New Hackers Dictionary. The MIT Press, 1994.
También en
http://earthspace.net/jargon/jargon_toc.html, 1997.

RUSH, Michael: Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX.
(1999) Ediciones Destino, Barcelona 2002.

SCHLEINER, Anne-Marie. Textos de Opensorcery

<http://opensorcery.net/texts.html>

SHAMBERG, Michael y Raindance Corporation. Guerrilla Television; Holt, Rhinehart y Wiston, New York, 1971.

SHIMOMURA, Tsutomu & MARKOFF, John. Takedown: The Pursuit and Capture of America's Most Wanted Computer Outlaw, Hyperion, 1996.

SLATALLA, M. & QUITTNER, J. Masters of Deception: The Gang That Ruled Cyberspace, HarperCollins. 1995.

STERLING, Bruce. The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier Bantam Books. New York, 1992. También en <ftp://mrcnext.sco.uiuc.edu/pub/etext>, 1997. Versión en castellano: <http://www.globaldrome.org/textos/hackercrack/>

Subsol n. 1 "Art on the edge of politics".

http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/1_main.html

SUN TZU. El arte de la Guerra. siglo VI a.C. Edición en castellano de José Ramón Ayllón, Martínez Roca, Barcelona 1999. En castellano: <http://www.gorinkai.com/textos/suntzu.htm> Inglés <http://www.sons-hi.com/>

TAYLOR, Paula A. Hackers. Crime in the digital sublime. Routledge, Londres/Nueva York, 1999.

TELLO DÍAZ, Carlos: Chiapas. La rebelión de las cañadas, Acento Editorial, Madrid 1995.

THOREAU, Henry: Civil Disobedience, en <http://www.cs.indiana.edu/sta-tecraft/civ.dis.html>

URROZ, Ana: "El sueño de la vigilancia monitorizada produce monstruos de falsa identidad". Catálogo de exposición Intimidación desvelada y alter ego, "Inéditos 2003". Caja Madrid 2003

VAZQUEZ MONTALBAN, Manuel. Marcos: El señor de los espejos. Aguilar, Madrid, 1999.

V.V.A.A. Cyberactivism. Online Activism in Theory and Practice, eds. Martha McCaughey y Michael D. Ayers, Routledge, Londres: 2003.

VV AA: Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg. ED. Virus, Barcelona 1997

VV AA: Panorama 2001, organizado por la Fundació d'Estudis Superiors d'Olot i l'Institut de Cultura de la Ciutat d'Olot. ISBN 84-931615-1-9

VVAA: Fluxus y fluxfilms 1962-2002. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2002

VV.AA; Joseph Beuys. Fer profit a les ànimes .Catálogo de exposición comisariada por Klaus Fabicius y Magdalena Aguiló. Caixa de Balears, 1992.

VVAA: La vidéo entre art et communication. Ed. Énsb-a (École nationale supérieure des Beaux-Art, Paris, 1997.

VV.AA : "En l'esperit de Fluxus". Catálogo publicado por la Fundació Antoni Tàpies en colaboración con el Walter Art Center con motivo de la exposición En l'esperit de Fluxus, organizada por Elisabeth Armstrong y Joan Rothfuss.

WARK, McKenzie. A Hacker Manifesto. Harvard University Press, 2004.

WHITAKER, Reg. El fin de la privacidad. Cómo la vigilancia total se está convirtiendo en realidad. Paidós, Barcelona, 1999. (The End of Privacy, The New Press, New York, 1999).

Wired. Selección de artículos temáticos sobre hackers, 1996–1999,
http://www.hotwired.com/collections/hacking_warez/

ZAFRA, Remedios: "Lo que circula y se esconde. Notas sobre feminismo y tecnología (lecturas del arte de la reversibilidad)". Revista a:mínima, 9. ISSN 1697–7777

Artículos

ABELLÓN, Víctor: Entrevista a Geert Lovink, en http://www.manuelta-lens.com/ultima_hora/54lovink.htm

ADILKNO. Teoría de los medios soberanos <http://aleph-arts.org/pens/sov-media.htm>, 1998.

ALLIANCE STUDIO: The occult assault of institutions,
<http://www.gyw.com/hakimbey/occult.html>

ANDRADE, Nuno Andrade. "Is the new form of digital protest known as hacktivism a "destructive and unconstitutional use of technology," as one critic charges, or the last, best hope for political dissent in a digital age?" http://journalism.fas.nyu.edu/opensource/readme/index.php?art_id=122. "Steal This Modem." Readme. Posted 5.01.02.

AÑOVER, Julián. 1984. Echelon y Enfopol nos espían"
<http://www.nodo50.org/altavoz/echelon.htm>

ARGOTE VEA-MURGUÍA, José Ignacio: Net.Art Arte en la Red, en <http://encina.pntic.mec.es/~jarv0000/index.htm>

ARQUILLA, John / RONFELDT, David: "Cyberwar is Coming!", Comparative Strategy 12, (April-June 1993): págs.141-65.; <http://gopher.well.sf.ca.us:70/0/Military/cyberwar>

ATKINS, Robert. Censor Sensibility: Antoni Muntadas on the "Media Landscape" <http://www.mediachannel.org/arts/perspectives/censor/> en MediaChannel. Mayo de 2000.

BAIGORRI, Laura. "El futuro ya no es lo que era. De la Guerrilla TV a la Resistencia en la red". Catálogo del Festival de Vídeo de Vitoria. Vitoria, 1998. También en <http://www.aleph-arts.org/pens/baigorri.html>. Aleph 1999 y en el Archivo Situacionista Hispano <http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/8666/baigorri.htm> 1998.

BAIGORRI, Laura: "No más arte, sólo vida" en el catálogo Panorama 2001. Arte, teoría, nuevas tecnologías, música y cine <http://www.panoramaen-linia.net/>.

BAIGORRI, Laura: Todo muta o, En realidad esto no es lo que parece. Te lo puedo explicar. http://www.artenlinea.com/dataonline/cat/programa_baigorri.htm

BAIGORRI, Laura. Muntadas Online <http://www.cfnavarra.es/cultura/video/textos/textos4.html>. Festival de Vídeo de Navarra, Noviembre de 1998.

BAIGORRI, Laura. SPIN. Adrenalina, derrota, sabotaje y duda, en el catálogo de VTV (Vitoria Territorio Visual) Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. 2001.

BAIGORRI, Laura. Recapitulando; modelos de activismo (1994-2003). <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html> Revista Artnodes. Node: Arte activismo y tecnología. Heterotopias globales. UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Barcelona, 2003. También en Revista a: minima 5. Propuestas visuales y conceptuales contemporáneas, Espacio Publicaciones, Oviedo, febrero 2004.

BAIGORRI, Laura. "Del artivismo simulatorio a las tácticas de suplantación en la Red. No más arte, sólo vida. 2.0". [http://www.campusred.net/telos/Revista TELOS n.56](http://www.campusred.net/telos/Revista%20TELOS%20n.56). Cuadernos de Comunicación, tecnología y sociedad. Cuaderno Central: Arte Digital. Fundación Telefónica, Madrid, 2003.

BAIGORRI, Laura. "Technologies To The People: Aproximaciones artivistas al tratamiento de la información en la red". [Revista ZEHAR n.47](http://www.arteleku.net/secciones/enred/zehar/zehar.html), Arteleku, arte y pensamiento contemporáneo, Diputación Foral de Guipúzcoa, San Sebastián, 2003. <http://www.arteleku.net/secciones/enred/zehar/zehar.html>

BAIGORRI, Laura (2003). "Recapitulando: modelos de artivismo (1994-2003)". [Artnodes](http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html) [artículo en línea]. UOC. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html>

BAIGORRI, Laura: La obra de arte como alucinación colectiva. Una conversación con 0100101110101101.ORG. En <http://www.panoramaenlinea.net/text/b3.html> Febrero 2004

BAIGORRI, Laura. Game as Critic as Art 2.0. <http://www.interzona.org/baigorri/textos/GAME.htm>

BAIGORRI, Laura: Technologies To The People. Aproximaciones artivistas al tratamiento de la información online. <http://www.gipuzkoa.net/%7Earteleku/zehar50/c/Baigorri.pdf>

BALL, Patrick. Hactivism and Human Rights: Using Technology to Raise the Bar. http://cultdeadcow.com/panel2001/hactivism_panel.htm

BARLOW, John Perry. "Declaración de Independencia del Cyberespacio", <http://www.porticoluna.org/archivo/documento/independ.html> Portico Luna.

BARLOW, John Perry. "Vender vino sin botellas. La economía de la mente en la red global", en [El Paseante n.27-28](#).

"La revolución digital y sus dilemas", Siruela, Madrid, 1998.

<http://www.globaldrome.org/CULTURADIGITAL/hacker2.html>

(Originalmente en inglés "The Economy of Ideas", 1998.

http://www.ram.org/ramblings/philosophy/fmp/economy_of_ideas.htm
|

BAUMGAERTEL, Tilman. No artistas, sólo espectadores. Entrevista a 0100101110101101.ORG. 2000.

<http://aleph-arts.org/pens/01001001.html>. En alemán: "Keine Künstler, nur Betrachter" en Telepolis, 9 Diciembre 1999.

<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/5572/1.html>

BAUMGAERTEL, Tilman. Art was only a substitute for the Internet. Entrevista a Vuk Cosic.

<http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6158/1.html> 1997.

BAUMGAERTEL, Tilman: Arte en Internet: parte 2 , e<http://amsterdam.net-time.org/Lists-Archives/nettime-l-9810/msg00083.html>

BAUMGÄRTEL, Tilman :Portrait of the Artist as a Hard Disk

http://www.eyestorm.com/feature/ED2n_article.asp?article_id=300

BERMÚDEZ, Juan Antonio: Luther Blissett, el delantero usurpado,

<http://www.literaturas.com/lutherblissetjuno2002.htm>

BERNAL, Javier. "Big Brother is Online", en Cibersociology n.7 y en

<http://www.socio.demon.co.uk/magazine/7/bigbrother>, 1999.

BERRY, Josephine. "Código al descubierto: el net art y el movimiento de software libre"

<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/jberry0503/jberry0503.html>

Artnodes – Nodo: Arte, activismo y tecnología. Heterotopías globales. UOC, 2003.

BEY, Hakim. "The Information War", en Electronic Culture. Technology and Visual Representation. Timothy Druckrey (ed.) Aperture Foundation Inc. Nueva York, 1996. También en *Mediamatic* 8 # 4, 1998.

BEY, Hakim. La red y el web.
<http://aleph-arts.org/pens/taz.html>, 1998.

BEY, Hakim. Colección de ensayos: <http://www.gyw.com/hakimbey/> Internet, 1997.

BEY, Hakim. TAZ, Zona Temporalmente Autónoma. Anarquía ontológica, Terrorismo Poético. en <http://www.accpa.org/numero3/taz.htm>

BEY, Hakim. The Writings of Hakim Bey. <http://www.hermetic.com/bey/>

BEY, Hakim: Le sabotage artistique, en
http://www.morgane.org/EzoOccult/breve.php?id_breve=46

BEY, Hakim: CAOS: Los pasquines del anarquismo ontológico,
<http://www.merzmail.net/caos.htm#Prefacio>
(NYC, 1 de mayo-4 de julio, 1984.)

BLISSETT , Luther : Guy Debord is really dead, <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/79>

BLISSETT , Luther: Manifiesto,
<http://www.altx.com/manifestos/blisset.html>

BLISSETT, Luther. El Xyz del Activismo en la Red, 1999.
<http://aleph-arts.org/pens/xyz.html>
En inglés: http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/blissettext.html

BLISSETT, Luther. 0100101110101101.ORG-art.hacktivism, 1999.
<http://aleph-arts.org/pens/01001.html>
En inglés: http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/01orgtext.html

BOOKCHIN, Natalie. A story of net.art (open source), 2000.

<http://www.calarts.edu/~line/history.html>

BOOKCHIN, Natalie y SHULGIN, Alexei. Introduction to net.art (1994–1999)

<http://www.aleph-arts.org/pens/intro-net.art.html>,

en inglés: <http://www.easylife.org/netart/>.

BORJA-VILLET, Manuel J. “Arte crítico y conflictos sociales”,

http://www.macba.es/castellano/09/09_02.html

Exposición Antagonismos, MACBA, julio–octubre 2001.

BOSCO, R. / CALDANA, S. : Los artistas hablan,

http://www.elpais.es/especiales/2003/netart/artistas_hablan.html

BOSMA, Josephine: A byte of VNS Entrevista a Josephine Starrs,

<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9706/msg00207.html> (28 Jun 1997)

BOSMA, Josephine. A De-cafinated Experience (of Net.Art) Entrevista a

Muntadas. <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/sa/6552/1.html> en

Telépolis. Julio de 1999.

BOSMA, Josephine. Base de datos de Textos. [http://laudanum.net/cgi-](http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=frontpage)

[bin/media.cgi?action=frontpage](http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=frontpage)

BOSMA, Josephine. Interview with Critical Art Ensemble [http://lauda-](http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=949047391)

[num.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=949047391](http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=949047391)

BOYLE, Deirdre. Acción Paralela n. 5, 1999.

<http://www.accpar.org/numero5/guerrilla.htm>

BRAIDOTTI, Rosi: Un ciberfeminismo diferente, en [http://www.creativi-](http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_braidotti.htm)

[dadfeminista.org/articulos/ciber_braidotti.htm](http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_braidotti.htm)

BREA, José Luis: No +tv, <http://www.aleph-arts.org/no+tv/intro.html>

BREA, José Luis: On line communities http://aleph-arts.org/pens/online_communities.html

BREA, José Luis. El Teatro de la Resistencia Electrónica. 1999.
<http://aleph-arts.org/pens/teatro.html>

BROECKMAN, Andreas. Next 5 Minutes: Tactical Media. Some Points of Departure. <http://www.kitchenmedialab.org/download/activism/broeckman.doc>

BROECKMANN, A.; GARCÍA, D. y LOVINK, G. “El GHI de los medios tácticos” <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/broeckmann0902/broeckmann0902.html> en Artnodes – Nodo: Arte, activismo y tecnología. Heterotopías glocales. UOC, 2003.

CAIAZZA, Fabricio; MARTINO, Inés: Guerrilla de la comunicación desde la ciudad de Rosario. <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/programa-simposio.htm>

CARBON DEFENSE LEAGUE/CRITICAL ART ENSEMBLE: Niñxs como Audiencia/Participantes http://www.carbondefense.org/pdf/writing_4_spanish.pdf

CASACUBERTA, David. Carnivore: realidad y leyenda. en Kriptópolis <http://www.kriptopolis.com/net/article.php?sid=35> 2001.

CASACUBERTA, David. “Las relaciones entre política y arte en red: descubra las 9 diferencias”, en Artnodes – Nodo: Arte, activismo y tecnología. Heterotopías glocales. UOC, 2003.

CASTAÑEDA H, Eduardo/ VIDRIALES, Myriam: Manuel Castells: alma de hacker y anarquista catalán, entrevista <http://www.saladeprensa.org/art234.htm>

- CASTELLS, Manuel: Hackers, crackers, llibertat i seguretat, <http://www.uoc.edu/web/cat/launiversitat/inaugural01/hackers.html>
- CILLERUELO, Lourdes: "Perdidos en el cluster del data: ser visible en Internet", en aleph. <http://www.aleph-arts.org/pens/perdidos.html>
- CLEAVER, Harry. The Zapatistas and The Electronic Fabric of Struggle, 1995. <http://www.eco.utexas.edu/faculty/Cleaver/zaps.html>
- CLEAVER, Harry. The Zapatistas and the International Circulation of Struggle: Lessons Suggested and problems Raised, 1998. <http://www.eco.utexas.edu/faculty/Cleaver/lessons.html>
- CLEAVER, Harry. Zapatistas in the Cyberspace: An Action Zapatista Report, 1998. <http://www.eco.utexas.edu/faculty/Cleaver/zapsincyber.html>
- CRITICAL ART ENSEMBLE. Desobediencia civil electrónica. 1998 <http://www.geocities.com/BourbonStreet/6900/CAE.htm>
- CRITICAL ART ENSEMBLE. La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública. http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.html. 1999.
- CRITICAL ART ENSEMBLE. Mythos Information: Welcome to the Wired World The Mythology of Terrorism on the Net, 1999. <http://www.critical-art.net/lectures/ars.html>
- CRITICAL ART ENSEMBLE. "Poder nómada y resistencia cultural". <http://aleph-arts.org/pens/resistencia.htm> The Electronic Disturbance, *Autonomea*, New York, 1994).
- CRITICAL ART ENSEMBLE. The Mythology of Terrorism on the Net. Summer, 95. <http://www.t0.or.at/cae/mnterror.htm>

CRITICAL ART ENSEMBLE. Utopian promises–Net Realities, 1999.

<http://www.critical-art.net/lectures/interface.html>

De VICENTE HERNANDO, César : Contra La Superficie: La Internacional Situacionista Y La Realización Del Arte,

<http://www.nodo50.org/cdc/quimera1.htm>

DEBORD, Guy : Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional. Documento Fundacional (1957) En <http://www.sindominio.net/ash/informe.htm>

DERY, Mark: Conversation between CAE and Mark Dery,

<http://old.thing.net/wwwboard1/messages/415.html>

DIAZ PRIETO, Manuel. “Internet se politiza”. La Vanguardia, 27/08/2000.

DOMÍNGUEZ, Ricardo: Gestures against the Virtual Republic,

<http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/ricardo/index.html>

DOMÍNGUEZ, Ricardo: Comunicados del Futuro: Una Conversación sobre Hacktivismo, http://suburbia.sindominio.net/article.php3?id_article=1

DUQUE, Ricardo. “Pause Art – Play Games”

<http://www.joystickbcn.org/txt/games.html>, en Joystick, 2002.

ENDER, D; HAUSER, J; LOIDL, CH: Interview with Hakim Bey, (1996)

<http://deoxy.org/hakim/interview.htm>

ESCRIBANO, Flavio. Las Mujeres y los Negros no la saben meter. Discriminación por Sexo y Raza a través del cristal líquido de los videojuegos, en Viralgames.org, 2004. <http://www.viralgames.org/docs/players.htm>

EXPÓSITO, Marcelo/ NAVARRETE, Carmen: La libertad (y los derechos) (también en el arte) no es algo dado, sino una conquista, y colectiva .

<http://www.aleph-arts.org/libertad.html>

EXPÓSITO, Marcelo: Desobediencia: La Hipótesis Imaginativa,

http://usuarios.lycos.es/pete_baumann/marceloexpo.htm

FAJARDO, Rafael. "Gaming pixels, politics, and play: Digital Video Games as Social Commentary", Intelligent agent vol. 3 no. 2

http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No2_gaming_fajardo.html

FLINT, James. Heath Bunting is on a mission.

<http://www.irational.org/info/telegraph1.html>.

FREITAS, Denis de. The Fight Against Piracy, 1997 (originariamente en 1994) http://www.ipa-ue.org/copyright/copyright_pub/freitas.html

FOREST, Fred: Manifeste pour une esthétique de la communication (1984), en http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr.htm#text

FULLER, Matthew. Commonality, pixel property, seduction: As if.

<http://www.year01.com/plunder/essay.html>

FULLER, Matthew. "Data-Nudism: an interview with 0100101110101101.org"

http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/g9_lifesharing_interview.html. En Gallery 9 / Walker Art Center, 2001.

FULLER, Matthew. Interview with Mongrel.

<http://rhizome.org/object.rhiz?1386>. 1999.

GALLOWAY, Alexander y RSG. "De cómo hicimos nuestro propio Carnivore", <http://aleph-arts.org/ubiquid/texto.php?id=2> en La Conquista de la Ubicuidad, 2003.

GALLOWAY, Alexander: "Tactical Media & Conflicting Diagrams (draft chapter)" nettime Sun, 12 Jan 2003. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0301/msg00047.html>

GALLOWAY, Alexander: Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo, http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_informe.htm

GRAHAM, Beryl. "New media, 'community art', and net.art activism". http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/nmc_intvw_boobjack.html Entrevista a Natalie Bookchin en Crumb

GREEN, Rachel: "Una historia del arte de Internet", http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html Original publicado como "WEB WORK A HISTORY OF INTERNET ART" en ARTFORUM International, n° 9 May 2000, pp. 162-167, 190

GRIFFIS, Ryan. "Interview with Critical Art Ensemble". nettime. 12.18.00. <http://www.nettime.org/nettime.w3archive./200012/msg00098.html>

GRIFFIS, Ryan: Tandem Surfing the Third Wave: Part 3, interview with subRosa, <http://www.yougenics.net/griffis/index.php?page=sR>

GRZINIC, Marina: "A Hole in the Brain of the Machine", <http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/> Gallery 9/ Walker Art Center

"Hacktivisme". (sin autor) play back & copyright Nova magazine, diciembre 1999 y en <http://emedia.free/hacktivisme>, 2000.

HARMON, Amy. "Hacktivist's of All Persuasions Take their Struggle to the Web", New York Times, 31 octubre 1998.
También en Carmin Karasic scrapbook
<http://custwww.xensei.com/users/carmib/scrapbook/nyt103198/31hack.html>

IBAÑEZ, Álvaro. Cripto-publicaciones. Reseñas de libros sobre Hackers, crackers, y phreakers <http://garaje.ya.com/alvy/cripto/criptopublicaciones.html>

IBAÑEZ, Álvaro. "Un Hacker no es un Cracker"
<http://garaje.ya.com/alvy/cripto/hacker-cracker.html>, en CRIPTO.ES

KREMPL, Stefan: Computerized resistance after the big flood,
entrevista a Ricardo Domínguez.
<http://www.heise.de/tp/english/inhalt/te/5801/1.html> En castellano
<http://www.sonotone.net/babel/articulos/resistencia.htm>

LEAL, Jose Rafael: Desobediencia civil en Internet,
<http://csf.colorado.edu/forums/elan/may99/msg01037.html>

LEIVA, Jorge. El Antejardín de Internet,
<http://www.geocities.com/SoHo/Suite/7406> 1999.

LENGUA DE TRAPO: Entrevista a Remedios Zafraa propósito de Netianas.
N(h)acer mujer en Internet. En <http://www.lenguadetrapo.com/noticias.html#56>

LOVINK, Geert. "Futuros Recientes: TAZ (Zonas Autónomas Temporales),
Wired y el internet", 2000. aleph <http://aleph-arts.org/pens/futuros.html>

LOVINK, Geert y GARCIA, David. "El abc del Tactical Media", 1999.aleph
<http://aleph-arts.org/pens/abc.html>

LOVINK, Geert y GARCIA, David. "El D-E-F del Tactical Media", 1999.
aleph <http://aleph-arts.org/pens/def.html>

LOVINK, Geert y SCHNEIDER, Florian. "Un mundo virtual es posible. De
los medios tácticos a las multitudes digitales", en Artnodes UOC, 2003.
http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/lovink_schneider0603/lovink_schneider0603.html

LOVINK, Geert y GARCIA, David. Y BROECKMANN, Andreas; El GHI del Tactical Media. Internet, 2001, en <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/broeckmann0902/broeckmann0902.html>

LUDOVICO, Alessandro. Activism–Hacking–Artivism. http://www.strano.net/bazzichelli/aha_project.htm

MAGNAN, Nathalie. "Tactiques médias et Cyber Guérilla", en "Blocnotes" Guérillas. Contemporary Art & Culture, n.12, Frank Perrin, París, 1996.

MARINETTI, Filippo Tommaso: El Manifiesto Futurista (Publicado en "Le Figaro" el 20 de Febrero de 1909), en línea http://usuarios.advance.com.ar/pfernando/DocsIglCont/Marinetti-manifiesto.htm#_ftnref1

MAKELA, Mia: Metapet: genetic code in the service on the brave new world. .An interview with Natalie Bookchin, http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No2_gaming_bookchin.html

MARKETOU, Jenny: Where Do We Go From Here? <http://newsletter.thing.net/index.php?id=104>

MARKETOU, Jenny. "'Z-niffing the net: hacking vs. hacktivism". http://www.mecad.org/e-journal/numero6/entrev_1.htm en Mecad Journal n.6 2001

MOLIST, Mercé: Hakim Bey: Adiós a la Red. <http://ww2.grn.es/merce/1999/hakim.html>

MOLIST, Mercé. "Algunos hackers buenos". Parte I, II y III. <http://ww2.grn.es/merce/hack1.html>, 2001.

MOLIST, Mercé. "Diario de un cracker" <http://ww2.grn.es/merce/hvc.html> 2001.

MOLIST, Mercé. "Hacktivismo. Entrevista a Ricardo Domínguez +Notas". En Nauscopio, http://nauscopio.coolfreepages.com/merce_molist/hacktivismo_ricardo_dominguez.htm y <http://ww2.grn.es/merce/2003/rdomo.html> , 2002.

MOLIST, Mercé. "My Reports". <http://ww2.grn.es/merce/reports4.html>
Artículos sobre hackers y seguridad 1995–2002.

MOUFFLE, Chantal. "Por una política de identidad democrática", http://www.macba.es/castellano/09/09_04.html. Conferencia impartida en el seminario Globalización y diferenciación cultural, 19–20 de marzo, MACBA–CCCB, 1999.

MIRAPPAUL, Matthew. "Un ataque a la comercialización del web art". aleph 1999. <http://aleph-arts.org/pens/ataque.html>
en inglés: <http://www.nytimes.com/library/tech/99/07/cyber/artsatlarge/08artsatlarge.html> . New York Times, 8 Julio 1999.

MUNTADAS. THE FILE ROOM: An Interactive, Multi-Media Archive on Censorship <http://www.aec.at/festival/1995/mythos/catalog/muntadas.html> en Ars Electronica Festival 1995.

MURPHY, Robbin. "Thoreau, Walking: Legal Ambiguity on the Internet" 1998 for the Virtual Museums on the Internet symposium Salzburg, Austria. <http://www.artnetweb.com/iola/journal/history/1998/salzburg/index.html>

NAVARRO, Luis "No veis lo que está pasando. El espectáculo en la era de internet". <http://www.alteediciones.com/maldejojo/01007.htm>, en Madejojo 1: Crítica de la dominación tecnológica. Cuadernos de crítica social.

NEWSINGER, John: Fantasy and revolution: an interview with China Miéville <http://pubs.socialistreviewindex.org.uk/isj88/newsinger.htm>

ON, Johs: "From They Rule to We Rule: Art and Activism", para el catálogo del Ars Electronica 2002 UNPLUGGED. Art as the scene of global conflicts en http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=11803 ,

PEDREIRA, Javier. "Cuando ser Hacker era motivo de orgullo", en lworld, julio 1997. <http://www.idg.es/iworld/199707/articulos/hackers.html> 1997.

PEDREIRA, Javier. "Jamón, vino y páginas de hackers crackers", en lworld, julio 1997. <http://www.idg.es/iworld/199707/articulos/jamonyvino.html>

PEDREIRA, Javier. "Hackers El underground español en Internet", en lworld, julio 1998. http://www.idg.es/iworld/199807/articulos/hackers_es.asp.

PENENBERG, Adam L.: "When art meets cyberwar", http://www.forbes.com/1998/12/14/penenberg_1214.html Forbes Diciembre 1998

PRADA, Juan Martín: "El net.art, o la definición social de los nuevos medios", en aleph http://www.Aleph-arts.org/pens/definicion_social/html

®TMark. "Sabotage and the New World Order". 26/11/2000 http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/rtmarktext.html

RAYMOND, Eric S. A Brief History of Hackerdom. <http://tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/hacker-history/>

RAYMOND, Eric S. Cómo transformarse en un hacker. http://web.usc.es/~elusive/OSS/hacker-howto_es.html en inglés: "How to Become a Hacker". <http://www.tuxedo.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>

RAYMOND, Eric S. The Cathedral and the Bazaar. <http://tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>

REGUEIRA, Esther. "Caso de estudio: E-valencia y Tecnologías para la gente", <http://www.desacuerdos.org/index.jsp?PAR=p&SECCION=15&ID=1378>, en Desacuerdos. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado Español.

RODRIGUEZ, Juan Carlos: "Los cuatro misteriosos autores de "Q" presentan su exitosa novela en España",
<http://www.wumingfoundation.com/italiano/rassegna/Razon.htm>

RONFELDT, David Ronfeldt & ARQUILLA, John. "Networks, Netwars, and the Fight for the Future". First Monday, volume 6, number 10 (October 2001). http://firstmonday.org/issues/issue6_10/ronfeldt/index.html

ROSS, David: "Net.art in the age of Digital Reproduction." en <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>

ROSTECK, Tanja S.. "Hackers: Rebeldes con Causa".
<http://www.porticoluna.org/archivo/documento/hack1.html>

RÖTZER, Florian. "Hacker und der Staat", en Telépolis, marzo 1998.
También en <http://www.ix.de/tp/deutsch/inhalt/te/1420/1.html>, 1998.

SAINZ, Aurelio: Transformación De La Sociedad Del Espectáculo,
<http://www.nodo50.org/cdc/quimera3.htm>

SCHNEIDER, Florian. "Hackeando la frontera", en Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa, Paloma Blanco, Jesús Carrillo, Jordi Claramonte y Marcelo Expósito eds., Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca: 2001.

SCHNEIDER, Florian : Reverse Authentication, en <http://www.tate.org.uk/netart/borderxing/reverseauthent.htm>

SHACHTMAN, Noah. "Hacktivistas arman plantón virtual en el website del Foro Económico Mundial"

<http://www.alternet.org/story.html?StoryID=12374>, en AlterNet. 7/2/2002.

SHULGIN, Alexei. "Art, Power and Communication. (Some simple thoughts without any wish to make them more profound)". Parachute n.85. Nouvelles technologies 2. Reseaux. Montreal, 1997.

SHULGIN, Alexei. Open Sources in Net Art.

<http://www.mikro.org/Events/OS/ref-texte/shulgin.html>

SILVESTRI, G: "Hakim Bey e la non ideologia delle TAZ" http://www.rivista-indipendenza.org/ecolo-cultuanta/hakim_bey.htm

SIMANOWSKI, Roberto. "Network (h)activity. Entrevista a Mark Amerika" en Avant-Pop

http://plaza.bunka.go.jp/bunka/museum/kikaku/exhibition10/english/ns/network_hactivity/index.html, 2001.

SOCIÉTÉ ANONYME: "Redefinición de las prácticas artísticas s.21(LSA47), en aleph <http://www.aleph-arts.org/pens/redefinición.html>

SOLLFRANK, Cornelia: La Verdad Sobre El Ciberfeminismo, http://www.2-red.net/habitar/tx/text_cs_c.html

SOLLFRANK, Cornelia. "Women Hackers". <http://www.obn.org/hackers/text1.htm> en 'Next Cyberfeminist International', Rotterdam 1999.

STALDER, Felix & HIRSH, Jesse. Open Source Intelligence. v. 1.0. April 2002. <http://news.openflows.org/article.pl?sid=02/04/23/1518208>

STALBAUM, Brett. The Zapatista Tactical FloodNet en Internet, 1998.

<http://www.nyu.edu/projects/wray/ZapTacFlood.html>

STEFFENSEN Jyanni: Slimy metaphors for technology: 'the clitoris is a direct line to the Matrix, http://ensemble.va.com.au/array/steff_01.html

STERLING, Bruce. "El futuro no está escrito". Entrevista de Andoni Alonso e Iñaki Arzoz en El Paseante n.27-28, "La revolución digital y sus dilemas", Siruela, Madrid, 1998.

THOREAU, Henry: Civil Disobedience, <http://www.cs.indiana.edu/statecraft/civ.dis.html>

URROZ Osés, Ana: "Arte y activismo de Internet. Los episodios de convergencia de la ciencia, la tecnología y el arte en la cultura audiovisual y multimedia". IV Jornadas sobre Arte y Multimedia, 2002. Mediateca Caixa Forum, Barcelona. En http://www.mediatecaonline.net/ivjornadas/cat/comunicacions_urroz.htm

VIDAL OLIVERAS, Jaume: Entrevista a Antoni Muntadas en <http://www.fadu.uba.ar/multiespacio/lec/0808-mun.html>

VOLKART, Ivonne: Tecnologías De La Identidad, http://www.2-red.net/habitar/tx/text_yv_c.html

VV.AA: "What is Electronic Civil Disobedience?" <http://thehacktivist.com/ecd.php>
<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0101/msg00013.html>

Walker Art Center: "0100101110101101.org / life_sharing" (1 enero 2001) en <http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/>

WARK, McKenzie. "A Hacker Manifesto [version 4.0]" en Subsol n.0. http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/warktext.html

WARK, McKenzie. "Hacker Manifesto 2.0"

WILDING, Faith / Critical Art Ensemble: Notas sobre la condición política del Cyberfeminismo,

http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_artensamble.htm

WILDING, Faith: ¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo?,

http://www.2-red.net/habitar/tx/text_fw_c.html

<http://www.feelergauge.net/projects/hackermanifesto>

WRAY, Stefan. "La desobediencia civil electrónica y la world wide web del hactivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red", aleph 1999.

<http://aleph-arts.org/pens/wray.html> En inglés: "On Electronic Civil Disobedience", en Peace Review 11, n.1 (1999),

<http://www.nyu.edu/projects/wray/wwwhack.html>

WRAY, Stefan: On Electronic Civil Disobedience, <http://www.nyu.edu/projects/wray/oecd.html>. (Conferencia presentada durante la Socialist Scholars Conference, los días 20, 21, y 22 de marzo de 1988 en New York, NY)

WRAY, Stefan: Electronic Civil Disobedience and the World Wide Web of Hacktivism: A Mapping of Extraparlamentarian Direct Action Net Politics, <http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/stefan/>. Versión en castellano La desobediencia electrónica civil y la world wide web del hactivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red, <http://www.aleph-arts.org/pens/wray.html>.

WRAY, Stefan: Digital Activism. The Electronic Disturbance Theater, http://messmedia.rootmedia.org/disconnection/disco_2_1/digital.htm

WRAY, Stefan: The Advent of Wireless Global Distributed Hacktivism, <http://www.iconmedia.org/articles/article002.php> May 31, 2002.

YOUNG, Bruce: "Hakim Bey: The TAZ and you", entrevista con Hakim Bey, <http://cyberpsychos.netonecom.net/cpaod6/6bey.html>

ZAFRA, Remedios: Femenino.net.art: feminización de la cultura y red Internet. <http://www.laneta.apc.org/cgi-bin/WebX?230@31.uD21a848mPD%5E0@.ee73938>

ZAFRA, Remedios: HABITARES REVERSIBLES (de la mujer, el arte e Internet), http://www.2-red.net/habitar/tx/text_rz_e.html
<http://www.y0y0.org/>
<http://evolution-control.com/>

Relación de obras comentadas

®T Mark <http://www.rtmark.com>
 0100101110101101.ORG
<http://www.0100101110101101.org>
 0100101110101101.org
 Darko Manver
www.0100101110101101.org/home/darko_maver
 0100101110101101.org . Nike Ground <http://www.nikeground.com>
 0100101110101101.org . Vopos
<http://0100101110101101.org/home/vopos/index.html>
 0100101110101101.org Life_Sharing
http://0100101110101101.org/home/life_sharing/index.html
 0100101110101101.org Biennale.Py <http://www.epidemic.ws>
 0100101110101101.org Vaticano.org
<http://0100101110101101.org/home/vaticano.org/index.html>
 ADÄ WEB <http://adaWeb.walkerart.org/project/>
 AGUIRREZABALA, Roberto. What You Get <http://www.whatyouget.net/>
 AGUIRREZABALA, Roberto. Badplayer <http://www.badplayer.com>
 AGUIRREZABALA, Roberto. ScannerGame <http://www.scannergame.com/>

ALVAREZ, Jose. War Game

http://www.enter-net.com.br/linealvarez/WarGame/WarGame_.htm

ARTFORUM <http://www.artforum.com>.

BAUMGARTNER James. Voteauction <http://www.vote-auction.net/>

BLANK Joachim/ HEINZ JERON Karl. Sero <http://sero.org/sero/homepages>

BLACKASH Scape From Woomera

<http://www.escapefromwoomera.org/index.html>

BOOCHKIN, Natalie. EasyLife <http://easylife.org/natalie/index.html>

BOOCHKIN, Natalie. The Intruder

<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>

BOOCHKIN, Natalie. Metapet <http://www.metapet.net/>

BOOCHKIN, Natalie /STEVENS, Jacqueline

AgoraXchange <http://www.agoraxchange.net>

BUNTING, Heath. King's Cross Phone-in

www.irational.org/cybercafe/xrel.html

BUNTING, Heath London Pirate Listenig Station <http://scanner.irational.org/index.html>

BUNTING, Heath. Read me. Own, be owen or remain invisible

http://www.irational.org/heath/_readme.html

Bunting,Heath. Net.art Consultants <http://www.irational.org/donate/>

Bunting,Heath. CCTV Watch http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main_page

COSIC,Vuk. Classic of net.art <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

CRITICAL ART ENSEMBLE <http://www.critical-art.net/> (acceso a todos sus proyectos)

CUEVAS, Minerva. Mejor Vida Corp. <http://www.irational.org/mvc/espanol.html>

CZEGLEDY Nina y ENGELI Maia Medieval Unreality

http://www.lindart.org/web_all/unreal/index.html

HERGUETA Mario. Cibordelycs <http://www.thing.de/cybordelics/welcome1.html>

DA RIMINI, Francesca Doll Yoko <http://dollyoko.thing.net//zap/zapata.htm>

DA RIMINI, Francesca/ DOMINGUEZ, Ricardo. Los días y las noches de los muertos. A ghost work <http://dollyoko.thing.net//LOSDIAS/INDEX.HTML>

EL TRANSMISOR <http://www.interzona.org/transmisor.htm>

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER, Zapatista Tribal Port Scan
<http://switch.sjsu.edu/web/v6n2/ztps/>

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER, Flood Net
<http://www.thing.net/~rdom/zapsTactical/zaps.html>

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER, The Zapatista Tactical Flood Net
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>

ENTROPY8ZUPER, Guernica <http://www.entropy8zuper.org/guernica/>

Etoy.com, The Etoy Fund Online Game <http://www.rtmark.com/etoy-campaigns.html>

Etoy.com, Digital Hijack <http://www.hijack.org/>

FAJARDO, Rafael. Crosser
<http://www.du.edu/~rfajardo/juego/crosser.html>

FLOID, Laura. Jiffy Lux TV <http://www.jiffylux.com/>

GARCÍA ANDÚJAR, Daniel. Technologies to the People
<http://irational.org/tttp/TTTP/>

GLOBAL ARCADE. The Maria Sisters <http://www.globalarcade.org/sv/>

GÜNTER, Ingo. Refugee Republic <http://refugee.net/>

HOLZNER , Jenny Please Change Beliefs
<http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>

IGLESIAS, Ricardo. Dangerous Liasons
<http://www.action.at/~ricardo/manual/relaciones/index.php?currDir>

ILLICH, Fran. Banner <http://delete.tv/beaner/>

KLIMA, John. The Great Game <http://www.cityarts.com/greatgame/de>

KNOWBOTIC RESEARCH IO Dencies
http://aleph-arts.org/io_lavoro/index.html 0100101110101101.org

KULUNCIC Andreja, Close Reality: Embryo <http://embryo.inet.hr/>

KULUNCIC, Andreja Distributive Justice <http://www.distributive-justice.com>

LOVEJOY, Margo. Parthenia <http://www.parthenia.com>

LOVEJOY, Margo. Turns <http://www.myturningpoint.com/FlashSite.html>

LUTHER BLISSET <http://www.lutherblissett.net>,
MCCURLEY Kevin, DigiCrime <http://www.digicrime.com/dc.html>
MCGARRIGLE CONNOR. Spook <http://stunned.org/spook/#>
MARKETOU Jenny, Smell Bytes <http://smellbytes.banff.org>
MARKETOU Jenny. Taystes.Net <http://www.taystes.net/v2/index.html>
MIN, Yung. Vagamundo <http://www.ambriente.com/cart/>
MINKER Sally / SLOAN Jennifer. Artist protection and benefit program
<http://www.artistprotection.com/index.html>
MONGREL Heritage Gold
<http://www.mongrelx.org/Project/Natural/HeritageGold/>
MONGREL Natural Selection <http://www.mongrel.org.uk/index2.html>
MUNTADAS, Antoni. The FileRoom <http://www.thefileroom.org/>
NETTIME <http://www.nettime.org>
ON, Josh. They Rule <http://www.theyrule.net/>
ON, Josh. AntiWarGame <http://www.antiwargame.org>
PAPER VEINS. Genochoice <http://www.genochoice.com/>
RADICAL SOFTWARE GROUP CARNIVOREPE <http://rhizome.org/carnivore>
RIVERA, Alex. Remote Labor System <http://www.cybracero.com/proto.html>
SOLLFRANK, Cornelia. Woman Hackers <http://www.obn.org/hackers/>
STRUNK Marion /DEANNA Herat GenderGame <http://www.gendergame.ch/#>
THE INSTITUTE FOR APPLIED AUTONOMY, <http://www.appliedautonomy.com>
 Text Mobile <http://www.txtmob.com/>
 I see <http://www.appliedautonomy.com/isee/>
THE SOMNILOQUY INSTITUTE The Missing Gene Project <http://somniaquy.online.fr/MGP/index.html>
THE SOMNILOQUY INSTITUTE, Latenta
<http://www.xs4all.nl/~cuckoo/LATENTA/index.html>
THE SOMNILOQUY INSTITUTE, Pinocchio Files <http://somniaquy.online.fr/TSI3/pinocchio.html>
THE SURVEILLANCE CAMERA PLAYERS
<http://www.notbored.org/the-scp.html>
THE YES MEN. <http://www.theyesmen.org/>
THE THING <http://bbs.thing.net> <http://www.thing.net>

TRASNATIONAL TEMPS, Novus Extinctus

<http://www.artcontext.org/novus/docs/indexA2.php?march=on>

VESNA, Victoria. Bodies Incorporated <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>

<http://www.aftermichaelmandiberg.com/>

Anexo

Entrevista con Ricardo Domínguez (EDT)

Qué intereses le mueven a trabajar en el medio electrónico?

En realidad, la conversión fue de actor a artista, aunque el proceso es más largo, tiene que ver con toda mi biografía. Cuando yo nací en Las Vegas, mi padre me regaló una televisión. La tenía en la cuna, así que la pantalla y yo nos hicimos muy íntimos: más que ir a la escuela, lo que hacía era ver mucha televisión, constantemente. Me fascinaba la pantalla, me fascinaba lo que en esos tiempos era la sociedad virtual.

Cuando era niño trataba de dibujar los Picapiedra, pero me resultaba muy complicado porque se movían muy deprisa, así que me enojaba mucho. Una vez vertí un poco de leche en el televisor, para ver qué pasaba. Me fascinaba ver los focos del aparato cuando lo encendías, en aquella época tenía una RCH pequeña, pero pesaba más que un edificio. Así que decidí poner leche caliente en el televisor y explotó. Esa fue mi primera conciencia de hacer disturbio electrónico, que uno puede usar algo simple como leche calentita para destruir una tecnología moderna. A raíz de la explosión, mi madre me dijo: "Hijo mío, tú eres un anti tecnológico". Y no sabía qué era eso, pero por muchos años quedó en mi familia la historia de que yo era anti-tecnológico, porque destruía televisiones y esas cosas. La verdad es que me fascinaba la pantalla, me fascinaba el teatro.

Aparte de los accidentes, yo era muy bueno, y estaba en los boy scoutt. En cierta ocasión, cuando tenía como 15 años, entré a trabajar en un hospital con enfermos terminales para conseguir una insignia de honor. Leía libros a personas que se estaban muriendo de diferentes cosas. Y me fijé en que había muchos soldados que se estaban muriendo de un cáncer muy feo. Lo que descubrí es que ellos habían servido en

la base que hay al otro lado de Las Vegas, en el campo de experimentación de energía nuclear, donde estuvieron probando bombas atómicas entre 1954 y 1976. Las explotaban en el aire y bajo tierra, y hacían que los soldados caminaran por esos terrenos hasta el punto cero para comprobar cómo les afectaba. Me pareció muy extraño que hicieran algo así.

Al mismo tiempo me gustaba ir al cine, y en una ocasión, al pasar por el parque camino del cine, encontré un grupo de hippies uniéndose para ir a hacer una protesta contra la guerra nuclear. Así que decidí no ir al cine y unirme a la marcha. En la marcha encontramos otros grupos en contra de las fuerzas nucleares, y allí descubrí el teatro campesino, el living theatre, grupos famosos en EEUU porque hacen teatro callejero político. Me fascinó lo que hacían, la protesta, el teatro y todo. Así que le dije a mi madre: "Mamá, voy a hacer teatro, voy convertirme en actor político". Y ella dijo: "¡Cómo no, hijo!". Así que empecé a estudiar teatro clásico en el 78, cuando salí del colegio. Pero en mi cabeza siempre estaban todas esas historias políticas, quería hacer algo más fuerte, sólo que sentía que no tenía la política esencial, el entendimiento para hacer algo. Quería hacer teatro político callejero pero en televisión y cine. Quería asegurarlo de alguna manera.

En 1981 me apunté a la maestría y llegué a Tallahassee, Florida. Estuve un año pero, ni a mi me gustó la escuela, ni ellos les gusté yo, porque siempre estaba metido en algo. Así que entré a trabajar en una librería lesbiana como comprador, y allí comencé a leer libros que estaban saliendo como "La rapidez y la política" de Paul Virilo, o "Sobre la simulación" de Baudrillard. Me fascinaron. Al mismo tiempo estaba leyendo cosas sobre la comunidad gay, libros sobre cinéticas del cuerpo, del amor, etc. Así empecé a pensar en la creación de lo que yo llamo "matriz preformativa", aunque entonces sólo lo intuía y no tenía claro cómo conseguirla. Entonces apareció "Neuromante" de William Gibson y con él el término "ciberespacio". Esto fue muy importante para mí, porque siempre había pensado en un activismo callejero épico que se diera en la pantalla, y me pareció que el ciberespacio reunía las condiciones para ello.

Viviendo en Tallahassee conocí un grupo de gente con las mismas inquietudes que yo y comenzamos a trabajar juntos. Decidimos que íbamos a producir una nueva explosión cultural allí, en la frontera de la cultura, y no en Nueva York o Londres, porque sólo nosotros teníamos la "visión" de lo que iba a ocurrir. Planteamos un proyecto a largo plazo, viviríamos juntos durante 10 años, y trabajaríamos sobre el concepto de frontera. Hacíamos experimentos de vídeo, hablábamos toda la noche, leíamos libros que plagiábamos y modificábamos elaborando una suerte de hipertexto de la época. Nuestra intención era hacer cosas que "pegaran" en la calle, utilizando las ideas del cyberpunk, y el ciberespacio, aunque eran sólo ideas, palabras, una metáfora, porque nadie tenía ordenadores entonces. También influyó la aparición de algunas películas, como "War games" en el 84. Todavía no teníamos nombre, y es que yo considero que un grupo trabaja en una dialéctica de tres fases: la primera o Heróica es la más potente, cuando no se tiene nombre, sólo ideas, intuiciones, cuando el grupo siente que debe hacer algo. Así fue el comienzo de Critical Art Ensemble

Después, en el 86 llegó el sida y muchos amigos se fueron muriendo. Entonces comenzamos a hacer "VACUNAS CULTURALES" y marchas, y todo empezó a unirse. En el 88-89 surge la idea de Desobediencia Civil Electrónica. Si te fijas, el término Critical Art Ensemble tiene en el centro la palabra Arte, porque el arte es la figura, el signo que une cosas muy separadas. Para nosotros, el arte era lo que podía reunir todas estas cosas, la política, la filosofía y la crítica, no en términos totalitaristas de filosofía o política, sino metafóricamente. Y era más rápido, porque el arte tiene una (in)conciencia del cuerpo, de la cultura de la frontera, el sida, el ciberespacio... En aquellos años 80 era lo que comenzó a darnos un nombre, y esta es la segunda parte de un grupo, el nombre. Porque cuando pasó todo esto nos pusimos el nombre de Arte Crítico.

La segunda fase de un colectivo se da cuando tenemos nombre. Nosotros teníamos la visión, y un concepto: Desobediencia Civil Electrónica, pero no teníamos conocimientos reales de computación.

Sólo tenían ordenadores algunos científicos, nosotros no, no era común (William Gibson escribió "Neuromante" en una máquina de escribir). A mi me pareció que todo esto se unía como una matriz preformativa. Lo que había estado buscando por tanto tiempo comenzó a hacerse más concreto, más épico, más tangible.

Sin embargo, como siempre pasa en los grupos, surgieron decisiones divergentes. Yo creía que era muy importante hacer cosas que cayeran en la calle, porque si no, no se pueden reflejar. El teatro, el arte, algo material, algo tenía que pasar. De este modo cae mi vida en la matriz preformativa: comienza con el teatro callejero que vi contra las fuerzas nucleares en los finales 70, con el descubrimiento en los 80 de la fuerza metafórica de lo artístico que podía unir tantas, y luego la crisis del sida que nos hizo ver las posibilidades de actuar en la calle con diseños, con el modo en que nos vestíamos, con trajes, todo era muy dirigido, como un teatro.

De dónde procede el concepto de teatro del disturbio?

El teatro del disturbio era sólo una idea entonces, porque la idea propia que había surgido de la crisis de los 80 era que teníamos que descubrir la fuerza virtual, el poder virtual. El capitalismo virtual ya había crecido, las calles estaban muertas, el capitalismo estaba muerto (era una decisión nuestra), así que la idea del disturbio era una idea que sólo podía darse en lo estético. Porque los políticos tienen que usar destrucción, los filósofos tienen que usar deconstrucción (una forma de utopía, como Hegel y Marx), y los capitalistas usan la idea de un mundo total. Pero lo que nos enseñó ACT UP (AIDS Coalition To Unleash Power) es que hay un modo de política de la cuestión, que comenzó allí para mí y para otros. Lo estético hizo un espacio más amplio de lo que se podía hacer con la revolución política y con la filosofía crítica. Porque allí se une otra forma de pensar que es lo que nosotros llamamos el disturbio. Porque el

disturbio no es una definición exacta, no es la revolución que cambia todo, no es el crítico que dice, no, esto es incorrecto lógicamente. Sino que el disturbio hace un espacio que plantea una cuestión, una cuestión que a lo mejor es muy difícil de resolver. Y creo que el arte más fuerte es el que hace un disturbio, a veces como una trama, porque la sociedad no puede entrar tan rápido.

Recuerdo siempre uno de los primeros escritores de teatro en Grecia, Esquilo, que escribió una "La Orestíada", la primera obra en la que al final entran las Furias, algo que nunca habían visto. Y dice la historia que las mujeres embarazadas daban a luz, y que se desmayaban los soldados. La gente se volvía loca porque no podían entender el disturbio. Así que yo siempre veo el disturbio como una forma de hacer un drama sociológico, estético, psicológico y político. Que no es muy fácil de entender, de ahí viene la definición de disturbio, porque no queríamos que fuera una crítica total.

Para hacer un disturbio se necesita saber los mecanismo de la matriz preformativa, y yo decidí investigar la matriz preformativa en términos electrónicos. En esa época, en 1991, ya comenzaban a aparecer grupos de investigación, y estos grupos eran específicamente grupos de artistas. En Nueva York existía The Thing, empezado por Wolfgang Staehle, que había ganado dinero en los ochenta como pintor, videoartista, y empezó a investigar con los ordenadores. La idea surgía del concepto de escultura social en Beuys. Muchos de sus amigos pintores no lo entendían, y comenzaron a preguntar "¿qué es esa cosa?", de ahí surgió The Thing ("La Cosa"). Staehle me dio la oportunidad de investigar con la informática. El resto del grupo del Critical decidieron investigar en genética, porque es la siguiente cosa importante, y si lees Flesh Machine, que es muy bueno, ves que es un punto importante. Creo que es algo que debe hacerse, igual que a mí me preocupa el futuro de la nanotecnología. Pero entonces consideraba que era muy importante unir esta matriz preformativa y hacer que cayera en la calle, para reflejar un poco más el disturbio. Así que constantemente todo lo que he hecho en el teatro, en la estética y en el arte, ha sido en esa línea. Juntándolo todo

porque teníamos esa visión estética, no necesariamente política o crítica, (aunque estaban presentes), pero que conseguimos con el arte, la fotografía, el video, el teatro, todo junto.

Cuándo dice que lo unía todo el arte, ¿es porque el arte da cabida a todo, o porque veía una función social del arte?

Primero porque la función del arte en la comunidad es hacer un común social, hacer una sociedad, porque el arte abre un tipo de pensamiento que no existe en lo científico, ni en lo filosófico ni en lo político. Porque el arte hace un tipo distinto de epistemología, hace un tipo de antología diferente, de psicología, que no están presente en los otros grupos. Por eso es importante el arte crítico, el teatro del disturbio electrónico, se enseñe en galerías y museos, porque estos espacios son los únicos que tiene para legitimar un modo diferente de pensamiento. Porque la ciencia tiene legitimidad en muchos espacios, y la política en todos, pero el arte tiene ese espacio, y el arte tiene la capacidad de presentar otro modo de pensamiento. Por eso, la comunidad de The Thing es la comunidad del net.art, por eso se creó, y es un network/net art basada en la infraestructura de una escultura social de Beuys. Así que ahí se ve que el arte se está abriendo a otros sistemas ideológicos, sociológicos; y las puertas y las ventanas se abren más rápido, y uno puede ver cómo el arte, igual que la comunidad de los situacionistas, que querían unir la vida y el arte en uno, a mí se me hace que la escultura social de J.Beuyes es un proceso del mismo.

Cuando trabajé con Wolfgang en el 91, y él comenzó a hablarme de esta escultura social de Beuys, me pareció que también formaba parte de esa idea que yo tenía de la matriz preformativa, porque la matriz preformativa era tratar de descubrir una estética social que podía dar muchas puertas a diferentes grupos, acercarse a una estética personificada, encarnada (enbodiment), porque el activismo, el teatro callejero, es

un modo de pensar en una estética encarnada, algo diferente de la ciencia y la política. Es como si fuera la metáfora, tú eres la metáfora. Y estuve estudiando qué eran y cómo trabajaban las computadoras, no sabía cómo nada, eran sólo teclas y sonido, entonces no había windows y todo eso. Estuve mucho tiempo tratando de aprender.

Se puede ver que el hecho de encontrarme con el arte otra vez, ha sido gracias a pasar a otros espacios, a otros tipos de pensamiento, otros tipos de política, otros tipos de acción. Pueden ser teatro, arte crítico y también el net art, que comenzó allí en el 91, con Wolfgang, Y es muy importante que la gente sepa que el net.art no surgió de la nada, sino que vino de la comunidad de los 80 de pintores, de poetas que estaban investigando. Y por eso digo que el zapatismo, que aparece en el 94, y el net.art, son los que comienzan la Desobediencia Civil Electrónica, porque no son hackers, no pertenecen a ningún partido político ..y sin embargo, los zapatistas y el net.art unen el pensamiento y la idea con la estética, y comienza la DCE. Y lo hace con el teatro del disturbio electrónico que usa las ideas de lo liminal, de la simulación, el performance. El liminal es un espacio que no es este ni es otro, es como una puerta, la puerta está fuera y dentro al mismo tiempo. O como cuando te vas a casar, el día que te vas a casar no estás ni casado ni soltero. Así que ahí empieza a unirse, para mí, la estética de la simulación, del simulacro. Porque es, y no es una acción de verdad: ese es el poder de la estética. Por eso es los militares y la policía están confundidos. Se preguntan si esto es real o no.

Entonces, ¿cree que parte de su efectividad reside en que se trate de un simulacro?

Sí, y esto es lo que aprendí de los zapatistas, porque Don Durito escribe: Qué viva el simulacro! Y además, al mismo tiempo leíamos a Baudrillard, que decía que la simulación es maldita, es mala, y bueno, a mí siempre me han gustado las cosas malas. Y si Baudrillard dice que la

simulación es mala, entonces la usamos.

En cuanto al concepto de simulación, han surgido voces advirtiendo de que reduce la efectividad del activismo político al parapetarse tras la barrera del arte...

Bueno, esto es algo que me han enseñado los zapatistas: no estamos hablando de un simulacro total, como la televisión, que ya no es ni simulacro, es otra cosa... Estamos hablando de un simulacro menor, un simulacro pobre, un simulacro débil. No es una fuerza super atómica. Por ejemplo, cuando la Comandante Ramona y otras mujeres, durante el primer ataque de Zedillo en el 96, mandan aquella nota que decía "Mátenlos a todos", ellas se meten allí con sus palitos, y dicen: "Esto es una fuerza electrónica, un force field, y si lo cruzan van a desaparecer todos". Y entonces los soldados piensan: "Qué diablos están diciendo". O cuando usan esos aviones chiquitos,... todas esas cosas para mí son un tipo de simulacro. Porque consigues que haciendo una cosa débil, resulte algo muy grande, que representa la política real, la realidad.

Pero la razón por la que nosotros usamos esta estética de la simulación, del simulacro, es porque es parte de esta matriz preformativa. Porque si usamos una política dura, los militares se sienten cómodos: si nosotros llegamos con bala, ellos llegan con bomba; y si nosotros llegamos con bomba ellos llegan con una bomba más grande. Pero si nosotros llegamos con algo que no existe, entonces hacemos un disturbio, que era nuestra idea inicial. Un disturbio es crear un trauma en distintas comunidades, que les resulta muy difícil de entender lógicamente, y lo entienden visceralmente. Porque cuando nosotros hacemos estas acciones, los hackers, que sólo trabajan con los ordenadores, se levantan diciendo furiosos: ¿Qué diablos estás haciendo?! Y es algo raro en los hackers, que siempre están tan callados, es raro que se levanten, que tengan ánimos, que se pongan fuertes. O que vengan activistas diciendo: qué haces con ese código, Ricardo, que vienen los militares... Y otra vez estamos en lo mismo, que es difícil de entender. Porque si fuera científico o político, explicado, sería $a=b$ entonces tal... Pero si yo digo a no es a, no es b, sino que es c, etc., entonces es un disturbio psicoló-

gico. Y esto ejerce una fuerza muy potente contra unos poderes que son muy lógicos, muy revolucionarios y muy fuertes. Porque fíjate, que en los 90 los revolucionarios eran IBM, Microsoft, si ves sus campañas publicitarias, decían: "Esto es la revolución". Todos ellos se comen la revolución, pero es muy difícil comerse el disturbio, especialmente el disturbio de simulacro mínimo. Por eso los hackers se enfadan con nosotros, porque hacemos el disturbio con HTML, lo más simple, lo más diota, comparado con el código alto de todo lo que ellos hacen. No es una bomba informática como el Pentágono. Por eso los militares cuando nos invitan quieren saber si esto es real o no. Bueno, pero no importa si es real o no, lo cierto es que lo sientes. Y otra vez eso viene de la voz estética, porque es en la matriz estética performativa donde se pueden volcar estas cosas, donde el hacking no es hacking, donde los zapatistas son intergalácticos, donde algo está pasando y la gente siente que algo está pasando y lo que está pasando es otra vez la política de la cuestión, "¿Es esto real?, ¿Queremos este tipo de sociedad?". Porque si fuéramos revolucionarios, donde la política es antes que la estética, entonces no se cuestionaría la realidad, cuestiones de qué programa íbamos a perseguir. Así que para mí el disturbio es el disturbio de los avioncitos de los zapatistas, el disturbio de los palos de Antonio el viejo, el disturbio de que exista una tortuga llamada Pegasus, la tortuga más rápida del mundo, el disturbio de decir que el simulacro es una cosa buena y no mala. Y esto sólo puede pasar en términos estéticos. Lo que no quiere decir que sea una cosa cerrada, sino más bien como una escultura social, donde el eje estético no se cierra sino que se abre, como ventanas y pasillos. A mí me gustaría que este disturbio quitara el poder a la máquina; ni la máquina, ni el ordenador son importantes; ni el código, ni el neoliberalismo ni todo el imperio del terrorismo es importante. Lo importante es que una comunidad en Chiapas está tratando de sobrevivir durante 500 años, pidiendo agua, salud, educación, que no son cosas extrañas ni locas, sino que son cosas directas y simples.

Bueno, esta es la manera en que hemos decidido hacer esto. Y lo que hacemos es usar el simulacro y la transparencia en el disturbio, porque también es algo que choca con la comunidad electrónica. En el

mundo real, la transparencia es lo normal, igual no sabes que está pensando una persona, pero hablas sin engaños. Pero cuando piensas en hacer un disturbio preformativo en la matriz electrónica, piensas ¿Qué es lo que va a causar más trauma?. Y la respuesta es la transparencia. Porque en el mundo electrónico todo es anónimo, se juega con el avatar, fingir que puedo ser hombre, mujer, enano, toda esa libertad de la que se habla. Pero si yo salgo diciendo: en mi cuerpo electrónico yo soy Ricardo Domínguez, vivo en la calle 8 en Brooklyn, en este teléfono, y voy a venir a tu puerta presidente Zedillo y voy a tirarte papelitos. Y estos papelitos son muy fuertes porque son intergalácticos...Y uno descubre que causa un trauma estético. Es como Ibsen, o Beckett, todos usan diferentes sentidos de cómo causar algo visceralmente.

Así que el simulacro y la transparencia es la manera de causar algo en la matriz performativa, que creció por la comunidad del net.art y la comunidad zapatista. Y ya sé que hay mucha gente que quiere que sea la situación más directa, más política. Pero yo creo que la política de la cuestión no se puede hacer así. Uno tiene que crear un espacio donde vengan los hackers, los militares, los zapatistas, y que todos se encuentren aquí, en el mismo teatro. Y que todos estén viendo si es real o no, si Don Durito es real o no,... Y eso crea un espacio de diálogo. Porque si yo fuera hacker, si fuera cracker, los militares no me invitarían a hablar con ellos. Estaría en la cárcel. Y si esta obra no funcionara, entonces los hackers, con los que empecé a hablar en el 2000, o ahora en Barcelona, no me harían caso. Es ahora que como los mueven las emociones, empiezan a hablar conmigo. Si estuviera contra los hackers, esto no pasaría, pero como es una simulación, ellos se pueden ver en el reflejo. Es como en el libro de los espejos (Marcos, EZLN), yo cojo el espejo y ellos se ven, no como hackers, sino como zapatistas. Y esto atrae más comunidad. Ahora puedo hablar con hackers, con crackers, con los militares, porque se cuestionan si es real o no. Puedo hablar con activistas de la calle, puedo hablar con museos y galerías, porque puedo juntar una matriz preformativa más amplia que si fuera una política de respuestas, (de esto es así o asá, algo firme. En mi opinión, esto cierra las puertas. En cambio, es parecido a lo que hace el Subcomandante Marcos cuando

habla con poesías. Cuando anuncia que va a explicar su programa y cuenta un cuento, una anécdota, una poesía y al final dice, bueno, ya estoy cansado y no me apetece contarles nuestro programa. Y es una forma que no entra en la estética política, ni social, ni es inamovible.

Lo que me llama la atención es que los militares no le vean como una amenaza, y mantengan el diálogo, porque al fin y al cabo se mueves en el terreno de la estética y la virtualidad. Sus acciones no provocan catástrofes, pero mueven conciencias. Aunque el caso de etoys.com si fue una catástrofe. ¿Cómo salvan esa distancia desde el estamento militar?, ¿Cómo aceptan lo que pasó con etoys.com?

Lo que pasó con etoys fue otro simulacro. Lo que pasa con la DCE y el disturbio electrónico, es que mientras sólo podemos hacer actos simbólicos contra Zedillo y el pentágono, porque ellos tienen bombas, no cambiamos nada, es sólo informativo. Pero cuando a finales del 99, comienza el hacktivismo internacional, hay dos puntos importantes. La campaña de los e-hippies contra el WTO, donde millones de cuerpos electrónicos le cayeron, junto con los cuerpos en la calle, nuestra idea de que los cuerpos se unan. Y etoys marca otro hito en la historia de la DCE, lo virtual contra lo virtual, y en esto se puede ver que el efecto es muy poderoso. Porque etoy, la compañía, no tenía tiendas, era sólo un site, y ahí se puede ver el poder de una comunidad enorme diciendo "Ya basta". ¿Por qué los militares nos dejaron hacer esto? Creo que porque, como mucha gente, creyeron que no era una cosa efectiva. Y además, reconocemos, en el fondo, que tal vez nosotros no tuvimos tanto que ver con el descalabro de etoy. A lo mejor el site iba despacio, o a lo mejor etoy fue la primera .com que iban a destruir ellos mismos, a lo mejor el precio de etoy iba a caer aunque nosotros no hubiésemos hecho nada. Lo que pasó es que llegamos en el momento justo en que la historia hizo caer todo a la vez.

Hay un libro sobre la guerra de los juguetes que se llama "Living reality behind", es la marca de etoy, dejando la realidad detrás. Así que la matriz preformativa puede trabajar muy bien, porque como es un simulacro, nos preguntamos, qué pasó con etoy, era porque las cosas estaban cayendo o nuestras acciones? Se puede decir que fue todo al mismo tiempo, pero como nosotros pudimos hacer toda la historia estéticamente, todo esto tiene más fuerza. Gracias también a que nosotros sabemos cómo hacer el drama, el teatro, y somos expertos en hacer una historia que no había, y eso es el arte, que uno puede hacer algo que no existía. Eso es una pipa, o esto no es una pipa.

Y está la política de confusión, algo de lo que hablábamos en el Critical Art Ensemble, la política de la confusión y la estética de la confusión. La confusión trata del disturbio entre la realidad y la no realidad. Y para mí los zapatistas son los primeros políticos que se ven en el espejo, y dicen, algo más ha pasado, y comienzan con las historias de Don Durito, etc. Utilizan el realismo mágico políticamente. El disturbio, el simulacro, son una versión del realismo mágico.

En relación al concepto de espacio público y privado, al arte multifundido y la institución museográfica, me llama la atención que defienda el papel del museo en relación al net art.

Creo que lo importante del net art es que sí creció fuera de estos sistemas, era una de las revoluciones. Por eso Wolfgang que estaba en las galerías de arte de pintura, creó este espacio libre, que no tenía en la galería o el museo, para presentar estas cosas y las podía presentar a todos. Y creo que era una necesidad del net art tener ese espacio. Un espacio que todavía existe, que no ha desaparecido. Una de las cosas que dicen los zapatistas, es la necesidad de una fuerza electrónica como "force field", un campo de fuerza. Para ellos el correo electrónico fue un

campo de fuerza. Para la comunidad del net art, y para la comunidad del teatro del disturbio electrónico el arte es el campo de fuerza. Porque si nuestro trabajo no estuviera en las galerías, sería muy fácil para las comunidades del poder, sobre todo después del 9-11, acusarnos de ser políticos. Pero yo puedo probar que he estado en diversos museos, y para net art como RT Mark, como etoys, como muchos grupos que trabajan entre lo ético y lo social, es muy necesario que haya un campo de fuerza. Y ese campo de fuerza viene de las instituciones que otorgan legitimidad, el museo y la galería. Uno puede decir, quién está usando a quién? Pero para mí la cuestión no es esa, sino dónde se puede crear un nuevo modo de pensamiento y política que no esté forzado por la política y la violencia militar. Los dos lados que definen todo en este mundo, el fundamentalismo de los terroristas y de los imperios. Los dos titanes en lucha del Ulises de Homero. Pero en la galería se puede hacer un tipo de pensamiento que no es entre esos dos monstruos, que es más como hace Ulises cuando los titanes luchan, un tricky pasaje (recorrido astuto, engañoso). Ese recorrido esquivo es el arte, no meterte entre esos dos poderes.

Y también los zapatistas nos enseñan que en el s.xx había muchos monstruos, los monstruos fundamentalistas del capitalismo, del comunismo, del anarquismo... Y todos han hecho mucho daño, si no te matan porque eres capitalista, te matan porque eres comunista, y todos han sido un desastre. Pero si pensamos en un modo diferente que no tiene nombre, que está creciendo, es el arte un espacio donde se pueden empezar a preguntar estas cosas. Porque el arte da la posibilidad de experimentar, la posibilidad de cambiar los colores, de crear poemas concretos. Y esto ha pasado en el arte moderno, en el Dadá, el surrealismo, donde uno hace experimentos. No experimentos en el método científico, ni en el método político, sino en el estético. Y esto no quiere decir que no queramos hacer nada en el mundo real, que no queramos parar el imperio y el terrorismo, sino que no vamos a unirlos de la misma manera, que podemos decidir que el color azul sea el color más político, y eso no se puede decir desde la política.

Cuando hablamos de tactical media, medios tácticos, cuál es la diferencia entre táctica y estrategia?

Son términos ambiguos, como hacktivismo, yo siempre digo que son como burritos, uno los puede rellenar de cualquier cosa, que no importa. Y eso crea energía, porque cuando una palabra ya tiene definición se muere. Yo creo, personalmente, que la diferencia entre táctica y estrategia es que la estrategia es pelear por algo abstracto, como los derechos humanos o zapatismo, son ideas grandes, eso es estrategia. Pero táctica es, por ejemplo, esas dos personas tienen problemas porque las detuvo la policía, y tenemos que ir a hacer algo para esa gente, una protesta, llamar por teléfono, mandar correos, esto es táctico. Lo táctico es hacer algo para un grupo específico en un momento específico. Puede ser parte de los derechos humanos, pero se trata de una acción concreta. También hay otros filósofos que dicen que no hay diferencia entre la táctica y la estrategia, como Michel De chateaux, en la "Práctica de la política cotidiana". Él dice que hay tipos de táctica invisible que existen en el interior de la estrategia, como cuando los esclavos cantaban durante el trabajo y se iban transmitiendo órdenes o información. Una táctica invisible, no directa. Como ahora con las cámaras de vigilancia, que se registra que estás trabajando pero tal vez me estás enviando un e-mail. Es la táctica del esclavo. Son tácticas invisibles de una estrategia invisible.

Pero nosotros hemos decidido trabajar de forma visible, y tratar con problemas específicos, como la última acción que hicimos contra la corte suprema de México, que decidieron que ellos no tenían nada que ver con la ley de protección de los derechos indígenas, que ellos no tienen nada que ver con las leyes, tratándose de la corte suprema legislativa. Nosotros les dijimos que eso era incorrecto. Y también hicimos acciones con las madres de mujeres desaparecidas en Juárez. De modo que son razones específicas por las que hacemos estas acciones.

Pero también hay que pensar que la idea de los medios tácticos

(Tactical Media), comenzó en 1992, en términos del uso de la Red, con David García y los grupos de medios temporales, como Next Five Minutes. Ellos están luchando mucho en muchos ámbitos diferentes, como los Critical Art Ensemble. Pero no es un término del todo definido, hay muchos tipos. Están los de RT Mark, que trabajan como cooperación anónima, mientras nosotros somos transparentes. En definitiva, hay muchos modos.

Usted plantea el activismo bajo tres parámetros de actuación, información, comunicación, acción...

Sí, para el activismo, para el zapatismo, para todo, lo primero es el correo electrónico, que es comunicación. Esa es la primera base para todo el activismo, es la base para todos los sistemas de la Red, comunicación. La siguiente, es documentación. Indymedia.chiapas, se trata de comunicación y documentación, es la base. Pero nosotros pensamos que hay un 2%, un 5% en los que la documentación no va a ser suficiente, por eso nosotros pensamos en la acción directa. Acción sin violencia, atacamos un site, no a una persona. Esas son las tres partes del ACTIVISMO que nosotros consideramos, que no tiene porqué ser desobediencia.

Pero ahora hay grupos del Imperio que está tratando de eliminar cualquier site donde aparezca información para que la gente pueda reunirse. Uno de los miembros del Electronic Disturbance Theater, Stephan Wray, era doctor por la NYU y lo sacaron de la escuela porque tenía un link al EDT. Es la política del link. Es una de las cosas que los búnkers académicos no quieren, que estos estudios prosperen. A él lo quitaron porque tenía un link, no tenía nada del EDT, sólo la posibilidad de acceder a él, él no tenía nada, todo está en mi site, todo el software del flood net. Así que esto es una cosa problemática para el futuro de la academia, a qué se puede poner link... Bueno, pero esas son las tres cosas importantes del activismo: comunicación y documentación son las más

importantes: el correo electrónico, así empezó el zapatismo, es la base del zapatismo, los poemas, los comunicados, todo. Nosotros sólo estamos agregando un elemento más, que no necesariamente es el más importante. No es el único modo de DCE, es sólo el modo en el que nosotros lo hemos hecho.

El llamado a crear la red zapatista en el ciberespacio, fruto del Encuentro Intergaláctico del 96, dio lugar a Robinal Achi/Zapatista Port Action. Un modo de seguir en contacto e ir conociéndonos todos los que estábamos en relación con aquel evento. Recogí el llamado inmediatamente, porque era miembro del comité para la democracia en México de NY desde enero del 94. A finales del 94 invitamos a Cecilia Rodríguez, que es la representante de los zapatistas en El Paso para los EEUU. Y esa navidad del 94 ella vino a NY y organizamos dos meses de acciones y conferencias. Y le pregunté si había algún problema con lo que yo hacía, y me dijo que por ahora no. Que si en algún momento algo no les gustaba ya me lo dirían. Así que seguí con mi trabajo. Pero, en efecto, la idea surgió de los comunicados del EZLN. Y el proyecto de Robinal Achi/Zapatista Port Action, de EDT, era parte de un proyecto de net art, un proyecto estético, por eso se presentó en MIT, no era tecnológico ni político, sino estético. “Robinal Achi” es una de las obras más famosas de los mayas. Y fue a finales del 96 y comienzos del 97 (4 meses) cuando conocí a la gente que formó el EDT. El proyecto era progressive video/audio, lo que ahora es real video, y lo que hacía era 4 horas al día, tres veces por semana, diferentes personajes leían un acto del “Robinal Achi”. Y después de la lectura hablaba con Ya Basta en Italia, y otros grupos, y comentábamos qué se podía hacer, dónde se estaban formando grupos, dónde había servidores que se pudieran usar,..., y siempre cerraba la sesión con un fragmento de Robinal Achi, sobre el héroe de la lluvia que lucha contra la corteza del dios del cielo. Y el héroe le va diciendo al dios que aunque lo mate, sus ojos, sus manos, sus pies... van a caer en la tierra y de allí surgirá la resistencia. Para mí era el grito de los zapatistas: hemos peleado esta cuarta guerra mundial durante más de 500 años, tenemos paciencia, como dice en Robinal Achi, y seguiremos luchando otros 500 años. Es el héroe eterno.

Y establecen diferencias entre elementos físicos, sintácticos y semánticos en el activismo....

Entre el 91 y el 94, The RAND CORPORATION (Research and development), una organización militar que prepara la estrategia militar para los EEUU, definió lo que sería la guerra cibernética (CYBER WAR). Decían que sería física, sintáctica y semántica. Lo más importante sería lo físico, la electricidad, los ordenadores, etc; y lo sintáctico serían los hackers, la gente que sabe hacer software. Y que de esto llegaría la guerra cibernética, originada en Israel, los EEUU, China comunista,.. pero nunca dijeron que vendría de unas comunidades indígenas en Chiapas que no tienen nada. Y cuando el primero de enero del 94 comienza a formarse la red informática de paz de los zapatistas, la RAND Co. Se enfurecieron, porque eso echaba por tierra todas sus ideas. Porque los zapatistas vieron que la parte semántica, la palabras, la poesía eran más rápidas y más fuertes, que causaban un disturbio mayor. Después de esto, la Rand Co. Escribió una serie de libros titulados "Zapatista and social network", que investiga a los zapatistas en todo detalle, ya que desmontan todas sus teorías sobre la cyber war, pues no tiene fuerza física ni sintáctica, sólo la palabra ,pero con ella consiguieron que la gente como yo, utilizara las máquinas para ellos.

De alguna manera, nos vemos como hormigas luchando contra un ejército, y ese es el disturbio, que puedan pensar que las hormigas tenemos fuerzas aéreas, satélites,.. pero es sólo realismo mágico, y los zapatistas nos lo han enseñado. Han conseguido que no haya enfrentamientos armados y que no los ataquen desde el 96, se han tenido que sentar a negociar con ellos en la mesa de San Andrés Larráinzar, algo que nunca había pasado en la historia de las rebeliones latinoamericanas. Y todo ello, también es debido a que la voz se extendió muy rápidamente la voz internacional. Y sé que no va a cambiar todo en poco tiempo, pero creo que es muy positivo, en un mundo dividido, loco, duro, y si me van a poner entre el imperio y los terroristas, yo me quedo con los zapatistas y dejo que los monstruos se coman uno al otro, y nos

dejen al resto en paz.

Además encuentro que los zapatistas tienen un gusto por la vida, por la poesía, ejemplificado en la historia del niño Pedrito, que no es un esfuerzo revolucionario como Lenin, ni un esfuerzo del hombre económico como Adam Smith, no es algo impuesto por un tipo de vida que no es real....

A lo que me refiero cuando hablo de la fuerza del teatro del disturbio electrónico, es la fuerza del débil, porque si no fuéramos débiles, no tendríamos fuerza. Es como el silencio de los zapatistas, sólo en el mundo de la estética se puede decir que el silencio tiene poder. Ellos usan el silencio, usan esos textos que no surgen de la política sino de la estética. Y te ofrece la realidad, pero una realidad con más fuerza, como pasa con el arte, que lo disfrutas y también te golpea con otras posibilidades que no contemplabas cuando entraste al teatro o al museo a ver una pintura.

Hace poco un escritor decía que no podía pronunciarse sobre el net art porque lo poco que conocía no lo conmovía, como si el arte, la pintura, sólo afectara a los sentidos...

Pasa un poco como con el video arte. Cuánto duró el videoarte, 20 años? Y les costó mucho entrar al museo, a las galerías, porque era una cosa extraña. Y el net art en cambio enseguida ha conseguido apoyo económico de las instituciones para ordenadores, por ejemplo. Ha entrado muy rápido, en apenas tres años, pero creo que todavía se le trata como a una novedad "con encanto", como un bebé que hace sus primeras monerías, pero no sólo el net art, sino la Red en general. Es bueno que surjan los primeros estudios sobre el tema, pero sería interesante volver sobre ello en diez años, para ver qué ha pasado con esas monerías primitivas y como ha evolucionado. Todavía no está definido, más bien, los que lo estamos haciendo nos contamos nuestro trabajo, pero sin perspectiva. Y los museos lo han aceptado porque mueve dinero, aunque no se termine de entender. Y el componente social, político, tal vez sirva para que otros se pregunten cómo está su entorno, el mundo,

aunque no les llegue como arte, al menos que sirva para hablar de lo que pasa y de por qué hacemos lo que hacemos. Pero creo que todavía tenemos como 10 años de andar así, experimentando y hablando nosotros mismos. Pero el uso para nosotros es que hace un campo de fuerza, porque es muy difícil para las fuerzas del imperio y el terrorismo agarrarnos, porque yo les puedo enseñar que he estado en el MOMA, en el Guggenheim, etc.

Cuando el Critical Art Ensemble escribe Promesas utópicas / Net realidades, habla de 5 promesas. El nuevo cuerpo o la nueva conciencia son términos que no quedan muy claros...

Lo que pasa es que el Critical Art trabajó durante mucho tiempo en términos de negación, no es esto, no es aquello... pero no hablábamos de qué ha pasado positivamente. Hace mucho que no leo esos textos, pero una de las cosas que si recuerdo es que decíamos que iba a haber promesas que las .com iban a traer, promesas de un nuevo cuerpo digital, sin órganos, que pudiera ser como quisiera, la democracia ejercida como el dedo en el mouse que decide... Pero trabajábamos desde la utopía y el Apocalipsis, que la libertad iba a ser la pornografía y todo lo malo, que la utopía no iba a llegar. Sin embargo, el Sucomandante Marcos, en la declaración del 96 habla de los medios libres, que pueden usarse desde el cinismo, el nihilismo, pero también que dan la oportunidad de conseguir información, documentación y cierto activismo de la política de la cuestión. Y es lo único que se pide de estos medios.

Una de las cosas que no me gustan, por las que peleo con los Tactical Media, es que siempre tratan de ir por delante de los tiempos, poniendo fecha de caducidad a todo. "El crackers es del 99, ya está pasado",..., no hay tiempo de investigar, no hay tiempo de crecer. Creo que es importante investigar el futuro antes de que llegue, pero no arrinconar

el presente y el pasado. Que los zapatistas no hayan cambiado el mundo no significa que se deba borrar el experimento y la voz zapatista; porque el EDT no cambió el mundo totalmente, no quiere decir que se deba borrar su trabajo. Los Tactical Media y los Critical Art parece que quieren acabar con todo antes de que crezcan, como la política de la rapidez y lo inmediato en contra de la política del silencio y lo despacio. Hay que tomarse un tiempo y dejar reposar las cosas antes de echarlas en saco roto. Creo que a veces, los Tactical Media se mueve demasiado rápido, de forma instantánea, y no dejan que las cosas echen raíz o crezcan. Por eso creo que hay que tomar las cosas con calma e investigar la DCE no un año o dos, sino 10 años , que forme parte de la comunidad, y los niños lo aprendan en las escuelas. Y que esto suceda lleva su tiempo, que no le digan al niño cuando lo aprende que eso es ya algo muy anticuado. Que sea algo como el zapatismo, que llevan 500 años luchando la cuarta guerra mundial, y seguirán otros 500 años, que tienen paciencia y hacen cosas más importantes mientras, como cortar leña o acarrear agua.

Una de las cosas interesantes que hicimos en el EDT fue tomar una obra de JODI.org, el error 404 como forma de escultura negativa. Una especie de agujeros en el sistema material e inmaterial: “¿ hay democracia señor Zedillo?”, “no, no hay democracia en esta página”. Esta es una forma de que la política social y la estética del net art se unen en el Teatro del Disturbio Electrónico (EDT), como haciendo agujeros en el sistema inmaterial que refleja una realidad: que no hay justicia, que no hay democracia en esos sistemas. También cuando hicimos la acción después de la matanza de Acteal en diciembre del 97, que pusimos los nombres de los muertos y la respuesta era que no existían esas personas en el site.

