



UNIVERSITAT^{DE}
BARCELONA

**Imaginarios ContraInternet:
El arte como herramienta micropolítica
para la vida digital**

Irma Marco Cánoves



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

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

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

IMAGINARIOS CONTRAINTERNET

EL ARTE COMO HERRAMIENTA MICROPOLÍTICA PARA LA VIDA DIGITAL

IRMA MARCO

*** DIRIGIDO POR EFRAÍN FOGLIA Y LAURA BAIGORRI**

Imaginarios ContraInternet:

El arte como herramienta micropolítica para la vida digital

Programa de Doctorado:

ESTUDIOS AVANZADOS EN PRODUCCIONES ARTÍSTICAS (EAPA)

Línea: Investigación en Imagen y Diseño

Sublínea de investigación: Arte y transformación social

Tipo de tesis: Tesis mixta

Doctoranda:

Irma Marco Cánoves

Directores de la tesis: **Laura Baigorri y Efraín Foglia Romero**

Tutora: Laura Baigorri

Noviembre de 2023

La tipografía *Contraflag* empleada en esta tesis

ha sido diseñada por Irma Marco y digitalizada por David Súd

Imaginarios ContraInternet:

El arte como herramienta micropolítica para la vida digital

Agradecimientos

Llegar hasta aquí ha sido posible gracias a numerosos apoyos, que de modo más o menos visible sostienen este trabajo: A mis directoras de tesis Laura Baigorri y Efraín Foglia, por su gran profesionalidad y por guiarme durante el proceso. A Efraín por la confianza, la generosidad y su labor impecable desde el primer momento hasta hoy. A mi familia, por estar siempre cerca a pesar de las circunstancias, os quiero. A mi abuelo Salvador, el primero en irse, siempre en mi pensamiento. A Josué, por sus múltiples contribuciones a esta investigación, tanto profesional como emocionalmente, por todo y más, siempre. A mis amigas, eje esencial del día a día, por tanto compartido y lo que vendrá. A Clara, por ser como una hermana. A Núria por acompañar la tan necesaria apertura. A José Antonio, por enseñarme a rodar, vuela alto allá donde estés. Y a Nico, por sostenerme sin palabras.

En el desarrollo de *#internetflags*, parte de esta investigación, han contribuido muchas personas y entidades. Quisiera mencionar de manera destacada a Marco Tondello y Arianna Esposito por confiar en mi proyecto y ser las mejores asesoras; a todas las vecinas participantes, Al MakerLab de la UOC y a mi grupo de investigación Mediaccions; a Eugenio Tisselli, Mario Santamaría, Lou Miller, Daniel G. Andújar y Gretta Louw por su amabilidad y disponibilidad; al equipo del “Departamento de Efectos Especiales” de la Diputació, a Espai Souvenir, a EN RESIDÈNCIA, a Marc Balfagón de l’Afluent, al Convent de Sant Agustí y su equipo, a Núria Nía y Lina Bautista de Mediaestruch, a StopVMO, al Centre d’Arts Santa Mònica, a SET Espai d’Art y Ricardo Forriols, a Nerea Campo y A Cobert, a Cloe Masotta, a Jesús de La Caníbal, al CCCB y Maria Farràs; y a Patricio Truenos y David Súid de W Type Foundry, especialmente a David por la digitalización de la tipografía *Contraflag*.

Resumen

La sociedad hiperconectada en la que vivimos ha cambiado los modos de relación social y de producción cultural. La nueva situación está íntimamente ligada con el flujo acelerado de la información, el uso constante de dispositivos digitales y la desaparición clara de la frontera entre realidad en sentido tradicional y los nuevos enfoques virtuales. Estas condiciones tecnológicas han dado lugar a una proliferación de posibilidades creativas y expresivas, pero también han abierto nuevas problemáticas. En el ámbito artístico reaparece la cuestión de la función del arte para aportar conceptos que ayuden a comprender o cambiar lo cotidiano en el marco de la vida digital.

El objetivo de este estudio es determinar de qué manera el arte puede reflejar los modos de transformación de lo cotidiano en la sociedad hiperconectada, proporcionando así bases para el diálogo ciudadano y el debate público. El desarrollo de la investigación se articulará a partir de tres cuestiones: la contribución del arte al debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianidad en la vida digital, los elementos mínimos para que el arte sea una herramienta micropolítica y la efectividad de las obras ubicadas en el espacio público.

Las preguntas de la investigación se responderán utilizando una metodología cualitativa y basada en la práctica. En primer lugar, analizaremos proyectos artísticos relacionados con las temáticas de la vida digital, la participación y el espacio público, extrayendo información y argumentos que nos permitan fundamentar las conclusiones. En segundo lugar, realizaremos cuestionarios sobre la percepción y participación de un número de personas en el proyecto práctico artístico que constituye la última parte de esta investigación, cuyos datos indicarán que determinadas iniciativas artísticas pueden constituirse como herramientas de reflexión y transformación.

Este estudio muestra el modo en que las prácticas artísticas en la sociedad hiperconectada tienen una función mediadora en lo que respecta a la reflexión y comprensión de la realidad acelerada contemporánea, pero también en lo que respecta al diálogo que los proyectos artísticos pueden despertar. La percepción del arte como espacio de participación y relación lo sitúa como una herramienta micropolítica dirigida al cambio social.

Palabras clave: vida digital, sociedad hiperconectada, arte público, arte participativo, micropolítica.

Abstract

The hyperconnected society we live in has changed how we relate socially and produce culture. This new situation is intimately linked to the accelerated flow of information, the constant use of digital devices and the blatant disappearance of the frontier between reality as traditionally perceived and the new virtual approaches to it. These technological conditions have given rise to creative and expressive possibilities, but also to new problems. We find in the field of art a reappearance of the matter of whether it should have the function of coming up with concepts that help understand or change the daily aspects of our digital lives as a framework.

The present study's aim is to determine how art may reflect the changes our everyday lives have undergone in the hyperconnected society we inhabit, thus offering bases for citizen dialog and public debate. The research will develop along three axes: art's contribution to citizen debate on the transformation of the quotidian in digital life, the minimal elements for art to be a micropolitical tool and the effectiveness of works located in public spaces.

Questions raised by this research will be answered following a qualitative, practice- based methodology. We shall first analyze art projects related to the themes of digital living, participation and public space, gathering information and arguments that may provide us with a base to ground our conclusions upon. Secondly, we will elaborate questionnaires on the perception and participation of a number of people in the practical art project constituting the last part of this research, using the data received to signal those art initiatives liable to become tools for reflection and transformation.

This study shows how art practices in our hyperconnected society have a mediating function regarding the reflection and understanding of our current accelerated reality, as well as regarding the dialog art projects may raise. The perception of art as a space for participation and the setting of relationships posits it as a micropolitical tool set for social change.

Keywords: digital life, hyperconnected society, public art, participative art, micropolitics.



Índice

O_ Introducción	19
I_ Objeto de estudio	20
II_ Preguntas de investigación	24
III_ Objetivos	25
IV_ Metodología	28
V_ Estructura	30
1_ La vida digital: Contexto sociocultural	37
1.1_ La sociedad hiperconectada como escenario para la vida digital	38
1.1.1_ La vida digital y sus transformaciones micropolíticas	38
1.1.2_ Hiperconectividad digital y sociedad hiperconectada	43
1.1.3_ Antecedentes: del ciberespacio a la virtualidad local	49
1.1.4_ Hiperculturalidad e hiperhistoria. Tentativas para definir la cultura actual	55
1.1.5_ El papel de las nuevas tecnologías en la cultura y el arte	58
1.2_ Internet: un fenómeno cultural inabarcable	61
1.2.1_ Cómo Internet ha transformado la sociedad	62
1.2.2_ Las capas culturales de Internet	67
1.2.3_ Actualidad: la web 3.0 e Internet de las cosas	69
1.2.4_ El futuro de internet	73
1.3_ Internet en la sociedad hiperconectada y su impacto en el arte	74
1.3.1_ Internet como el espíritu de nuestro tiempo	74
1.3.2_ <i>La capacidad del simulacro de ser algo que sucede.</i> Internet, virtualidad y cultura	77
1.3.3_ Los tiempos post-Internet, después del fin de Internet y contra-Internet	79
1.3.4_ Si no torrenteamos la cultura, la cultura se netflixea	82
1.4_ Implicaciones socio-culturales de una sociedad basada en Internet	84
1.4.1_ Internet no pesa nada. La promesa de las infraestructuras conectivas etéreas	85
1.4.2_ La nube digital contamina	91
1.4.3_ Obsolescencia programada y residuos tecnológicos	96
1.4.4_ Datificación en todas las esferas de la actividad humana	99
1.4.5_ <i>¿A qué huelen las nubes?</i> Narrativas publicitarias de Internet	103
1.5_ La vida digital. Un reto para las prácticas artísticas	105
1.5.1_ <i>Onlife Manifesto.</i> La experiencia híbrida de la vida digital	105
1.5.2_ De la portabilidad a la condición posthumana	109
1.5.3_ <i>Connecting people</i> , o la conexión socio-cultural permanente	114
1.5.4_ Aceleración en tiempos excedentarios y economía de la atención	117
2_ Estrategias de activación del arte antes y después de Internet	127
2.1_ Arte de los medios de comunicación. Antes y después de Internet	128
2.1.1_ Mail Art	132
2.1.2_ De la TV al satélite	142
2.1.3_ Arte en red	151
2.1.4_ Artivismo digital	155
2.1.5_ Arte Internet y arte después de Internet	161
2.2_ Estrategias de activación del arte. Una aproximación	172
2.2.1_ El texto y la tipografía como elementos comunicativos en el arte	172
2.2.2_ Apropiacionismo publicitario y cultural desde el arte	180
2.2.3_ Carácter comunitario, colectivo y participativo en la cultura y la tecnología	188
2.2.4_ La ciudad como escenario para el arte	194

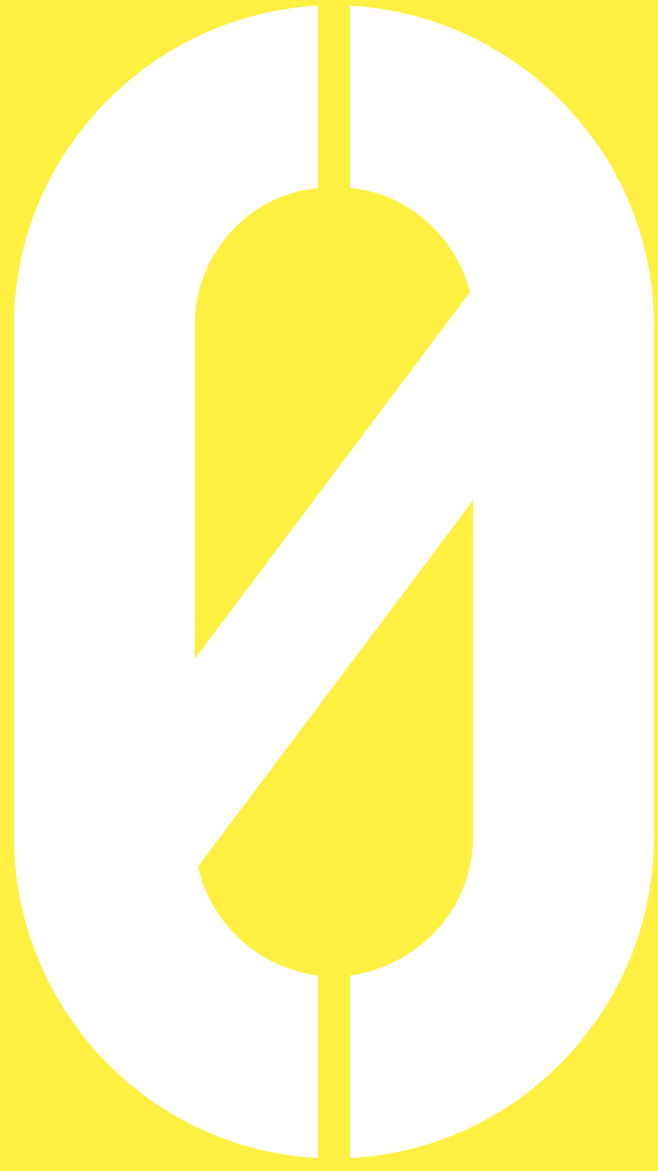
3_ Retos de la vida digital para el arte. Casos de estudio	207
3.1__ Lo que nos han enseñado tres décadas de Arte Internet	208
3.1.1__ Patologías de la vida digital: Ecoansiedad y ansiedad digital	211
3.1.2__ La vida digital inconexa: Dispersión	216
3.2__ Arte crítico sobre Internet	218
3.2.1__ El mundo aéreo de Jennifer y Kevin McCoy	219
3.2.2__ El avance de las especies inanimadas según Joana Moll	228
3.3__ Arte Internet materializado	239
3.3.1__ El impacto social de Internet en la obra de Eva y Franco Mattes	239
3.3.2__ Los paseos por Internet de Mario Santamaría	249
3.4__ Arte en el ágora Internet y el espacio público de la ciudad	258
3.4.1__ Luchas compartidas en la calle con Guerrilla Girls	259
3.4.2__ Daniel G. Andújar: Sistemas operativos y tecnologías para la gente	263
3.4.3__ Los comunes, la co-gobernanza del espacio público de Greta Louw	273
3.5__ La vida digital desde el arte participativo en la ciudad	282
3.5.1__ La perspectiva abierta de Internet de Aram Bartholl	284
3.5.2__ Arte y participación más allá de la ciudad en Aram Bartholl	291
4_ Arte, protesta, tejido textil y conectividad	303
4.1__ El debate de los límites del arte, el concepto de apropiación y el arte protesta	304
4.1.1__ Autoría y apropiación cultural	307
4.1.2__ Ejemplos de apropiación en la promoción de marcas	308
4.1.3__ Arte protesta	312
4.2__ Movimientos de protesta sobre la tecnología	319
4.2.1__ La desconfianza frente a la tecnología a lo largo de la historia	320
4.2.2__ Luditas: desde el siglo XVIII hasta la actualidad	321
4.2.3__ <i>Stop Killer Robots</i> : automatización de los aparatos de guerra	326
4.2.4__ Protestas sobre la Inteligencia Artificial	330
4.2.5__ La tecnología como espacio emancipador	333
4.3__ Artes textiles, texto y micropolítica	336
4.3.1__ El soporte textil y su relación con el texto	336
4.3.2__ Las banderas como modo de comunicación y símbolo identitario	338
4.3.3__ El arte textil como soporte para articular la protesta	341
4.3.4__ El soporte textil en el arte contemporáneo	345
4.3.5__ Sobre la conexión entre artes textiles, texto y micropolítica	350
4.4__ La gramática de Internet en el arte textil	351
4.4.1__ Antecedentes históricos del vínculo entre técnica textil e informática	352
4.4.2__ Mujeres, programación y tejido	354
4.4.3__ La gramática de Internet en el arte textil actual	358
4.4.4__ Apreciaciones sobre la gramática de Internet en el arte textil	363
4.5__ Textil reivindicativo en el espacio público y arte protesta	364
4.5.1__ Urbanismo de guerrilla: espacios intermedios de protesta	365
4.5.2__ De la protesta civil al arte protesta en las calles de Barcelona	369

5_ El arte como herramienta micropolítica para la vida digital: #internetflags	381
5.1_ <i>#internetflags</i> : descripción de la propuesta y antecedentes	382
5.1.1_ Descripción de la propuesta	383
5.1.2_ Obras anteriores y proyectos paralelos	386
5.1.3_ Contexto previo a la investigación práctica	392
5.2_ <i>#internetflags</i> : investigación artística práctica como caso de estudio	400
5.2.1_ Fases y desarrollo de la propuesta	400
5.2.2_ <i>Contraflag</i> : creación de una tipografía para las <i>#internetflags</i>	421
5.3_ <i>#internetflags</i> : datos y análisis del proyecto	429
5.3.1_ Método de análisis: las encuestas	429
5.3.2_ Estructura de las encuestas	430
5.3.3_ Nivel de participación y datos estadísticos	433
5.3.4_ Selección de respuestas y análisis	436
5.3.5_ Conclusiones del análisis de las encuestas	447
5.4_ De <i>#internetflags</i> a <i>Imaginarios ContraInternet</i> .	450
5.4.1_ <i>Imaginarios ContraInternet</i> : planteamiento del proyecto	450
5.4.2_ Primera activación de <i>Imaginarios ContraInternet</i>	455
5.4.3_ El formato de la tesis: kit para una acción micropolítica	462
Conclusiones y líneas de futuro de la investigación	469
Referencias bibliográficas	482

Internet no existe.

Julietta Aranda, Brian Kuan Wood y Anton Vidokle

INTRODUCCIÓN



O Introducción

La tesis doctoral que aquí comienza parte de una motivación personal por conectar mi práctica artística con un proceso de investigación teórica. Aunque el eje vertebrador de mi trabajo es la producción de obra, en los últimos años, y gracias en gran medida a mi actividad docente en el ámbito académico, he comprendido la importancia del discurso teórico en la fundamentación de las ideas que construyen los procesos artísticos. En el año 2018 me inscribí en el programa de doctorado *Estudios avanzados en producciones artísticas* de la Universidad de Barcelona, dentro de la modalidad de tesis mixta, la cual posibilita incluir un proyecto práctico en la investigación. En el proceso de análisis principalmente teórico que he llevado a cabo, para mí ha sido clave acompañar la escritura con la producción de obras de arte conectadas con el tema estudiado. En estas he plasmado ideas e incluso citas textuales de mis lecturas, dándose una correspondencia constante entre investigación teórica y práctica.

A nivel temático, esta tesis nace de mi interés por Internet, no sólo como infraestructura tecnológica que posibilita la comunicación y la conectividad digital constante, sino en tanto que fenómeno cultural de amplio alcance que permea en todas las capas de la vida cotidiana. Dentro de este marco he investigado de manera situada los modos a través de los cuales el arte puede establecer un discurso crítico, abierto a posibles debates para la comprensión y el reconocimiento de la vida digital. Respecto a la producción plástica, en mis obras he utilizado los eslóganes de texto como activadores del diálogo entre personas.

Mi voluntad de conectar teoría y práctica queda patente tanto en el propio texto que aquí comienza como en el formato global de la tesis. Este trabajo contiene una llamada a la acción artística. La versión impresa incluye materiales físicos para llevarla a cabo: una bandera en blanco de tela, acompañada de plantillas tipográficas para poder intervenirla con mensajes propios sobre la vida digital. En la modalidad digital de la tesis se proporcionan también las plantillas e instrucciones con la misma finalidad.

I _ Objeto de estudio

El objeto de estudio de esta tesis son las posibilidades del arte para reflejar la transformación de la cotidianeidad debida a la vida digital en la sociedad hiperconectada, desde una perspectiva abierta al debate y al diálogo ciudadano. Analizaremos proyectos artísticos que parten del pensamiento crítico como base para la construcción de una sociedad más sostenible en términos ecológicos, económicos, políticos y emocionales, cuyos miembros puedan ser conscientes del entorno digital en el que viven, así como vincularse activamente en él. Dicho análisis nos permitirá abordar el arte como herramienta micropolítica, que posee potencialmente la capacidad de abrir vías de comunicación sobre la transformación cotidiana de la vida digital.

Los proyectos artísticos analizados como casos de estudio estarán vinculados principalmente al ámbito de la conectividad a Internet y las tecnologías de comunicación digitales, dentro de lo que llamaremos Arte Internet, expresión derivada del término inglés *Internet Art* difundido por el comisario Omar Kholeif (2023). No trataremos esta categoría como un género rígido, sino como término orientativo dentro del cual se pueden incluir manifestaciones diversas; desde obras que se construyen entera o parcialmente en entornos digitales hasta aquellas que no utilizan Internet pero reflexionan sobre dicho fenómeno y/o sus efectos a nivel conceptual. También se tratarán ciertas estrategias del arte como el uso de texto y tipografía para la comunicación visual, el *culture jamming* (Dery, 2020, p. 40), el arte participativo y el uso artístico del espacio público.

Las prácticas del Arte Internet actuales, aunque se originan en el contexto del arte de los medios de comunicación, se consolidan con el nacimiento de la red de Internet en los años noventa. Durante más de tres décadas, se han desarrollado en gran variedad de formatos. Entre ellos encontramos desde medios digitales como páginas web, programas ejecutables *online*, piezas interactivas, acciones digitales, arte por correo electrónico o distribuido por servidores a otras formalizaciones como dibujos, esculturas, pinturas, instalaciones, publicaciones impresas, acciones y performances de tipo material y/o materializadas en el espacio físico¹. Este amplio espectro contempla también la combinación de varios formatos a la vez, siendo el Arte Internet un terreno fértil para propuestas híbridas, en sintonía con las tendencias multi, trans e indisciplinarias de la cultura contemporánea. Desde los años noventa han surgido subgéneros del Arte Internet, algunos de los cuales han tenido una identidad más

¹ En este trabajo no se hace una distinción tajante entre lo digital y lo físico, en tanto que entendemos que toda experiencia virtual presupone un soporte material y que toda experiencia física en la actualidad está impregnada en mayor o menor medida de virtualidad.

reconocible, como el net.art o el hacktivismo, mientras que otros han sido más fluidos o han pasado como etiquetas orientativas, como el arte post-digital, el arte post-Internet, el arte Internet expandido, el arte consciente de Internet o incluso el arte ContraInternet.

Siguiendo los procedimientos de la investigación artística basada en la práctica (Candy, 2006), analizaremos en último lugar un caso de estudio práctico. Partiendo del concepto de Zach Blas sobre la estética Contra-Internet (Blas, 2017), entendida como un horizonte en el que imaginar alternativas disidentes al Internet del control y la vigilancia actual, plantearemos un proyecto que reflexione desde el arte y el espacio público sobre los retos de la vida digital en la sociedad hiperconectada. Nuestro objetivo será trazar modos sostenibles de relación con nuestra realidad híbrida -física y virtual. Trataremos las ideas de conectividad y red, para generar diálogo ciudadano en los barrios de Barcelona y participación en sus espacios comunes, operando tanto desde la obra de arte, como desde otras estrategias comunicativas y de conocimiento compartido.

Para abordar nuestro objeto de estudio nos basamos en tres ejes de análisis:

E.1 _ Eje socio-cultural:

Partiremos de la denominada sociedad hiperconectada. Se entiende por tal aquella en la que todas sus integrantes están potencialmente comunicadas entre sí en cualquier momento y desde cualquier lugar (Quan-Haase y Wellman, 2005), a la vez que están conectadas con dispositivos que generan y transmiten contenidos digitales en todas partes y todo el tiempo (Brubaker, 2020). Este modelo social surge como respuesta al fenómeno de la hiperconectividad digital, la cual comienza a inicios del siglo XXI y se despliega de manera más amplia en la segunda década del mismo.

Enmarcamos nuestro estudio desde los inicios de la segunda década del siglo XXI hasta la actualidad, momento a partir del cual consideramos que el fenómeno de la hiperconectividad digital comienza a tener más impacto en la sociedad, en su configuración, y en sus hábitos. Mencionaremos ciertos hitos históricos anteriores que nos servirán para contextualizar el fenómeno analizado. Estos pueden ser desde eventos influyentes más lejanos en el tiempo como las rutas trazadas en el siglo XIX para el cableado telegráfico que posteriormente se aprovecharán para instalar los cables de Internet o incluso la puesta en funcionamiento del telégrafo óptico en el siglo XVIII, a más recientes, como por ejemplo la comercialización de los *smartphones* o teléfonos móviles inteligentes en 2007. Estos dispositivos, debido a su amplia gama de funcionalidades para cualquier actividad, su conectividad a Internet y su portabilidad, propiciaron que la digitalización de la vida cotidiana se acelerase aún más (Brubaker, 2020).

Por tanto, la digitalización de la vida cotidiana en el contexto de la sociedad hiperconectada, que tras unos años de existencia se tenderá a llamar “vida digital” se ve impulsada por el creciente uso de dispositivos portátiles de información y comunicación, considerados como extensiones del cuerpo físico (McLuhan, 1996), y por la ubicuidad del acceso a los medios digitales e Internet (Castells, 2001). La vida digital, o el conjunto de las experiencias mediadas por las tecnologías digitales tiene ciertos rasgos característicos que analizaremos con detalle. Nos centraremos en la cualidad híbrida -digital a la vez que física- de la experiencia humana actual que lleva al surgimiento de teorías post humanistas, a la conexión permanente mediada por los dispositivos móviles de comunicación y a la aceleración de todas las esferas (personales, sociales, económicas, culturales e incluso medioambientales) que atraviesan la experiencia vital.

La vida digital conlleva problemáticas asociadas con el medio tecnológico a distintos niveles:

- **Geopolítico:** Luchas geopolíticas globales entre las potencias del mundo por el control de la infraestructura física de Internet y la extracción de componentes minerales para la fabricación de dispositivos digitales.
- **Ecológico:** Consumo energético elevado que conlleva contaminación medioambiental por las emisiones de CO₂ vinculadas al tráfico de datos y a los servidores de Internet, así como residuos tecnológicos contaminantes y no reciclables.
- **Socio-económico:** Tecnocolonialismo, control y mercantilización por parte de las grandes compañías tecnológicas del tráfico de datos digitales, que compromete los derechos a la privacidad de las usuarias.
- **Psicológico:** cambios en la autorepresentación y la gestión de la propia vida e intimidad, debido a la estrecha y constante relación e incluso dependencia con los dispositivos digitales.

E.2 _ Eje geográfico:

Se combinarán dos enfoques distintos para obtener el acercamiento adecuado al objeto de estudio. Por un lado, guiándonos por un método cualitativo, escogeremos casos de estudio por su relevancia respecto al ámbito investigado, independientemente de la ubicación geográfica en la que tengan lugar los hechos o del lugar de procedencia de las personas relacionadas con los mismos. Dicha elección conlleva un enfoque global del ámbito geográfico del estudio. Por otro lado, siguiendo un método situado, la investigación -concretamente el desarrollo de la misma en tanto que proyecto práctico artístico-, estará estrechamente vinculada al contexto socio-cultural de Barcelona. Este factor nos llevará a establecer

constantes menciones a propuestas que tienen lugar en el ámbito geográfico de Cataluña en la actualidad, lo cual implicará un enfoque local del ámbito geográfico del estudio, que se sumará al enfoque global ya mencionado del mismo.

E.3 _ Eje artístico:

Abordamos la vida digital desde el ámbito del arte, centrándonos principalmente en analizar propuestas artísticas y lo que estas aportan al análisis crítico. En este trabajo acudiremos cuando sea pertinente a investigaciones procedentes de las ciencias sociales, estudios sobre tecnología y teoría crítica sobre Internet, para poder alcanzar un planteamiento más completo. Dado que nuestra tesis es de tipo mixto vamos a trabajar tanto de manera teórico-histórica como de manera práctico-artística. Así, además de realizar un análisis teórico de contextos, conceptos y referentes dentro del ámbito del arte que abordan nuestro objeto de estudio, vamos también a proponer, realizar y posteriormente analizar un proyecto de investigación práctica artística que nos servirá para obtener las conclusiones finales del estudio.

Dentro de este eje, las tipologías de proyectos a analizar serán las siguientes:

- **A _** Proyectos que tratan el fenómeno de la vida digital desde un enfoque crítico constructivo que abriría la posibilidad de un diálogo entre el público y las artistas, entendido como una vía de comunicación social.
- **B _** Obras que apelan a la participación y a la concienciación ciudadana en el espacio público, ya sea físico -calle, espacios abiertos- o digital -ágora Internet-, así como también aquellas que empleen técnicas y soportes vinculados a lenguajes y/o formatos populares como carteles, pancartas, murales, etc.
- **C _** Propuestas que utilizan el texto y su representación visual como medio de expresión capaz de establecer una comunicación más efectiva. En este punto, consideramos que el lenguaje escrito podría ser una herramienta eficaz para interpelar de manera inmediata, contribuyendo así al surgimiento de diálogos y debates ciudadanos.
- **D _** Piezas que emplean el soporte textil en su formalización y que de modo parcial o completo siguen un conjunto de referentes vinculados a la idea de red, entendida como tejido físico, tecnológico y social. Dichas obras se relacionarán frecuentemente con acciones de reivindicación micropolítica.

II _ Preguntas de investigación

Nuestra investigación parte de las siguientes preguntas:

P1 _ ¿Cómo puede el arte contribuir al debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianeidad en la vida digital?

Esta pregunta la trataremos desde la investigación teórica en primera instancia, y posteriormente a través de un proyecto de investigación práctica artística. Partiremos de los aspectos que consideramos clave respecto a la transformación de la cotidianeidad debida a la vida digital, para ponerlos en relación con ciertos casos en el arte contemporáneo, de los cuales recorreremos sus antecedentes, características y contribuciones a la temática de investigación. Respecto al proyecto de investigación artística, pondremos en práctica los rasgos y las relaciones analizadas entre arte contemporáneo y sus posibles contribuciones micropolíticas en la vida digital con un proyecto de arte público de textos pintados sobre soporte textil.

P2 _ ¿Qué elementos comunes debe tener dicho arte para convertirse en herramienta micropolítica para el debate ciudadano?

A raíz del análisis enunciado en la primera pregunta nos proponemos localizar de un modo más conciso cuáles son los rasgos esenciales de aquellas propuestas o estrategias artísticas que consiguen convertirse en herramientas micropolíticas, que promuevan mejoras en la realidad estudiada. Ello nos llevará a explorar no solamente las características propias a nivel estilístico del Arte Internet, sino a ir más allá para localizar otro tipo de estrategias y rasgos necesarios para la efectividad de las manifestaciones artísticas que tratamos aquí. Entre estos elementos de análisis podemos encontrar por ejemplo el apropiacionismo, la estrategia formal del texto, la llamada a la participación y el uso del espacio público como plataforma para el arte.

P3 _ ¿Pueden ser aún más efectivas para el debate aquellas obras ubicadas en el espacio público, que utilizan formatos textiles y texto?

Una vez explorados los modos en los que el arte puede contribuir al debate de la vida digital, y tras hallar qué elementos comunes existen entre las distintas propuestas analizadas, nos enfocaremos en perfilar de un modo más preciso nuestras conclusiones de investigación. Para ello, dentro de la temática del objeto de estudio, incidiremos en el análisis de arte público con texto sobre soportes textiles. En este sentido, nos

preguntamos si el empleo del texto en las obras puede aportarles una mayor eficacia comunicativa, dado que los mensajes de las mismas son recibidos de modo directo a través de la lectura. Que estos se encuentren en pancartas de tela, por ejemplo, nos puede llevar a argumentar que se trata de soportes textiles eficaces, pues poseen una larga historia como medio para transmitir reivindicaciones. Por último, que las piezas textiles sean de fácil transporte y montaje, que además una vez instaladas posean una óptima visibilidad desde el espacio público -convirtiéndose de algún modo en dispositivos móviles de comunicación-, serán también factores que consideraremos para una mayor eficacia de la acción micropolítica para articular el debate de la vida digital en la sociedad hiperconectada.

III _ Objetivos

Para disponer de una hoja de ruta que nos permita llevar a cabo la investigación establecemos los siguientes objetivos:

O.1 _ Detectar desde la investigación artística los fenómenos socio-culturales de la vida digital que influyen en la transformación de la cotidianidad.

Resultará necesario comenzar el estudio explorando el contexto sociocultural actual que ha propiciado la aparición de la denominada sociedad hiperconectada en primera instancia, y del fenómeno de la vida digital posteriormente. Este contexto estará relacionado en gran medida con la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación, que han pasado de ser importantes para la practicidad de la vida hasta el siglo XX, a ser definitivamente necesarias para llevar a cabo casi cualquier tarea diaria en el siglo XXI. Dichas tecnologías, concretamente los dispositivos móviles de comunicación conectados a Internet, forman parte de nuestra vida cotidiana y dan lugar a una nueva relación con el mundo, que tiene lugar simultáneamente tanto en las esferas físicas como en las virtuales. Dicha duplicidad de la experiencia humana posee tanto ventajas como desventajas, que en el ámbito de nuestro estudio serán observadas y tratadas desde las prácticas artísticas.

O.2 _ Trazar los rasgos característicos de las obras de arte que contribuyen a abrir un espacio de diálogo sobre la vida digital.

Aún considerando como foco específico de estudio no el arte en general, sino particularmente aquellas propuestas que se dan en entornos nativos virtuales o que abordan cuestiones relacionadas con el universo digital,

resulta necesario acotar aún más el espectro de análisis. Para poder avanzar hacia una comprensión de la transformación que la vida digital promueve en el entorno cotidiano, nos centraremos en aquellas propuestas artísticas que poseen una voluntad de fomentar el conocimiento crítico de la misma desde una perspectiva abierta al diálogo. Dichas propuestas artísticas, aunque serán plurales tanto en su formalización plástica como en su enfoque conceptual o temáticas concretas dentro del fenómeno de la vida digital, poseerán características comunes que las situarán en un plano cercano a la acción micropolítica. Su cercanía basculará a su vez entre propuestas que se mueven principalmente en el territorio de la acción simbólica y otras que emplean la acción directa. Las primeras poseerán una capacidad de concienciar a la ciudadanía de un modo sutil, señalando las problemáticas e insinuando posibles soluciones para convivir con ellas de un modo sostenible o directamente erradicarlas. Las segundas tendrán un carácter más agitador y darán lugar a acciones directas, en las cuales la participación del público e incluso la colaboración transversal entre ambas partes será esencial para transmitir su mensaje y tratar de cambiar la realidad sobre la que se articula la protesta.

0.3 _ Analizar cómo las experiencias virtuales se abordan en el arte tanto desde soportes digitales como desde obras analógicas o desarrolladas en el espacio físico.

La historia del arte de los medios de comunicación, desde aproximadamente los años cincuenta, ha utilizado los medios del correo postal, el teléfono, el fax, la televisión, el satélite y posteriormente la web como formatos para ejecutar sus obras. Posteriormente, Internet ha ido alcanzando un tamaño y presencia cada vez más notorio en la sociedad, no sólo como infraestructura tecnológica, sino también como fenómeno cultural, una expansión de la red no solo técnica sino también conceptual. Esta evolución se ha visto plasmada también en el Arte Internet, que ya no solo contempla obras que se dan de manera nativa en los entornos virtuales. Eventualmente, y desde el nacimiento del arte post-Internet en el año 2006 aproximadamente, muchas obras que abordarán el fenómeno de la vida digital lo harán también en entornos físicos, soportes analógicos y materiales. A partir de entonces el foco se agranda y resulta necesario analizar pormenorizadamente dicha relación físico-virtual que conecta desde la práctica artística con la transformación de la vida en la sociedad hiperconectada. Concretamente, consideramos que aquellas propuestas que reflexionan sobre la experiencia virtual desde los soportes físicos consiguen conectar de un modo situado con la cualidad híbrida de la experiencia humana actual.

0.4 _ Explorar la red en tanto que tejido conectivo tecnológico, tejido textil y tejido social, como tres perspectivas que confluyen a la vez en ciertas prácticas artísticas.

En este estudio de tipo teórico-práctico en el que apelamos a la apertura del pensamiento crítico colectivo sobre la afectación de las esferas virtuales en la vida, abordar el concepto de red resulta del todo necesario. En primer lugar, el hecho de estudiar la idea de la red en su sentido tecnológico, nos dará un contexto histórico y social de la propia evolución de Internet en tanto que infraestructura técnica que permite la comunicación síncrona permanente a distancia, y que acaba por transformar nuestra relación con el mundo actual, que está cada vez más mediada por el uso constante de dicha tecnología. En segundo lugar, la red física materializada en el soporte del tejido textil nos servirá para contextualizar el arte vinculado a soportes de tela, así como su conexión histórica con las acciones políticas y micropolíticas de protesta. Al mismo tiempo, el desarrollo del código informático posibilitará en gran medida las técnicas de confección de soportes de tejido sobre todo a través de telares mecanizados y digitales. En tercer lugar, abordar la red entendida en tanto que tejido social nos permitirá conectar con la creación de redes no mediadas expresamente por la tecnología digital que serán esenciales en aquellas propuestas de arte interpelativas y participativas que poseen la voluntad de abrir diálogo ciudadano.

0.5 _ Activar la potencia comunicativa del texto y los soportes textiles en la creación de obras de arte público abiertas a dialogar con la ciudadanía.

Por último, dada la naturaleza mixta de nuestra investigación, además del análisis teórico planteado, pondremos en funcionamiento y posteriormente analizaremos un proyecto de investigación práctica artística. Este se diseñará de un modo que reúna al completo todas aquellas características previamente trazadas de las obras de arte que contribuyen a abrir un espacio de diálogo sobre la vida digital. De este modo, la propuesta será un proyecto de arte público con un enfoque abierto a la participación ciudadana. Consideraremos en este sentido el espacio público como un entorno clave, de uso común y abierto a toda la ciudadanía donde poder trabajar a un nivel más cercano, desde una perspectiva no estrictamente vinculada al ámbito del mercado del arte y el circuito museístico o de galerías, reservado a ciertos sectores concretos de la población. Al mismo tiempo, utilizaremos las herramientas formales del texto y la tipografía pintada sobre soportes textiles como una vía eficaz a la hora de transmitir los mensajes de las obras, que interpelarán de algún modo y podrán eventualmente dar lugar al surgimiento de nuevos planteamientos críticos constructivos.

IV _ Metodología

Aspectos globales

Se trata de una investigación artística que sigue una metodología cualitativa y basada en la práctica; es decir, que selecciona los casos más paradigmáticos de estudio para extraer conclusiones, las cuales finalmente son activadas a través de un proyecto práctico artístico. Analizamos casos empleando la observación y la experimentación, y posteriormente trabajamos de manera práctica los razonamientos extraídos del análisis a través de la realización de un proyecto de investigación práctica artística, que posteriormente documentaremos para dibujar las conclusiones finales de la investigación. Por ello, combinamos un método puro que nos permita nutrir el corpus teórico, con una investigación aplicada o investigación-acción según Creswell (2013). Pondremos en marcha un proyecto basado en los datos previamente recopilados para extraer en última instancia las conclusiones. Esta combinación de métodos nos llevará a encontrar soluciones a la problemática tratada y plantear posibles opciones de cambio en el futuro de la realidad estudiada.

Contextualizamos nuestro trabajo y sus métodos dentro de la investigación artística, que explora alternativas para trascender la noción de investigación científica, de manera que el rigor y la exigencia no queden excluidos de la indagación sobre procesos vinculados a diferentes formas de experiencia de las que también puede derivar el conocimiento. Cabe mencionar que nos acogemos también a la investigación basada en la práctica (Candy, 2006) como modo de producción de saber (Siegmund, 2011), y a su vez seguimos la línea discursiva de la investigación artística como disciplina y conflicto (Steyerl, 2010a). Respecto a los conceptos clave analizados en la investigación, como la sociedad hiperconectada, Internet y la vida digital, se abordan a partir de teorías de las ciencias sociales, estudios sobre tecnología y teoría crítica de Internet para un acercamiento a la interacción social del fenómeno.

Aspectos temporales y geográficos

El orden cronológico seguido en el análisis de referentes, si bien se configurará en líneas generales con una progresión lineal, esta no será estricta, ya que nuestro fin último no es tanto elaborar una investigación histórica como hallar las coincidencias conceptuales entre tipos de propuestas artísticas de distintas épocas y sus respectivos contextos. Es por ello que a lo largo de toda la tesis, pero en particular en el segundo capítulo donde tratamos principalmente antecedentes históricos en

el arte, se conectarán frecuentemente obras del pasado con iniciativas del presente que de un modo u otro se hacen eco y amplifican lo ya explorado en momentos históricos anteriores. Esto nos llevará a trazar saltos temporales que harán que la tesis no ofrezca una linealidad histórica constante, sino más bien un enfoque hipertextual con un mayor interés por la interconexión y relación entre ideas. Tal y como se ha expuesto en el eje geográfico del objeto de estudio, el enfoque del análisis será tanto global, pues se trata de un estudio cualitativo, como local, ya que a su vez contempla una perspectiva situada desde el contexto cultural actual de Cataluña, y concretamente de Barcelona.

Actualidad de la temática escogida

En esta tesis estudiamos un fenómeno que está teniendo lugar en la actualidad. Somos conscientes de la complejidad que ello comporta a la hora de ofrecer un análisis estable, pues el objeto de estudio de trabajo escogido se encuentra actualmente en constante cambio. Esto supone un cierto riesgo, ya que al estar tratando un fenómeno tan actual fácilmente pueden darse virajes que, aunque podamos en algunos casos intuir, no siempre podremos prever. Por ello, asumimos el riesgo de apostar por analizar casos de estudio que están tratando una realidad actual, que sabemos con certeza que en el futuro será distinta. En este sentido, somos conscientes de la mutabilidad de la vida digital y de los distintos modos de configuración y afectación de algunos de sus elementos, como la regulación legal de las redes sociales digitales, las plataformas de Internet, la Inteligencia Artificial y otros aspectos de la automatización tecnológica, cuyos cambios condicionarán, incluso en algún punto determinarán, el rumbo de la sociedad.

Tratamiento de los casos de estudio

Vamos a dirigir parte de nuestra atención al análisis del trabajo llevado a cabo por artistas emergentes, pero pondremos en diálogo el análisis de sus obras con referentes anteriores en el tiempo y consolidados en el ámbito del arte. Dichas artistas emergentes todavía no tienen un recorrido del todo consolidado, pero están planteando una serie de ideas innovadoras que, sin dejar de lado el legado de sus antecesoras en el territorio del arte, consiguen de un modo muy perfilado reflexionar desde su obra sobre el momento histórico actual. Esta cuestión hace que exista una mayor cantidad de propuestas y artistas que están tratando esta temática que inevitablemente tienen un recorrido profesional más escueto, y que su obra, por ser reciente, todavía no ha tenido la oportunidad de consolidarse.

Perspectiva del lenguaje y traducción de citas textuales

A lo largo de todo el texto se ha empleado el lenguaje inclusivo en cuanto al género. Se utilizan las formas personales en femenino para referirse a un grupo de personas en el que no se especifica si son hombres o mujeres. Consideramos que el uso tradicional de la palabra “hombre” para referirse en términos universales a la humanidad no es suficientemente representativo, ya que de manera histórica se ha tendido a dar este uso, invisibilizando así a las mujeres. Estimamos que el lenguaje posee la capacidad de conceder existencia social al cuerpo (Butler, 2004). Para compensar lo que entendemos como un desequilibrio histórico (Moure, 2021), optamos por usar el término “persona”, ya que en sí es más neutro y no especifica género de manera explícita; esta decisión implica que se utilizará el femenino en sentido universal y no el masculino. Por ejemplo, en lugar de decir “los artistas” (hombres), diremos “las artistas” (personas), en vez de los investigadores, nos referiremos a las investigadoras como conjunto mixto de personas, y así sucesivamente.

Respecto a las citas textuales que se encuentran a lo largo de la tesis, en nuestro estudio se ha consultado un volumen considerable de fuentes bibliográficas proveniente de textos académicos publicados en inglés, que hasta la fecha no han sido traducidos al castellano. Debido a la presencia de citas textuales que originalmente se encontraban escritas en inglés en nuestro texto, y para priorizar la fluidez en la lectura del discurso argumentado, que combina las palabras propias con algunas citas textuales, hemos escogido traducir estas². No obstante, en algunos pasajes del texto aparecen puntualmente ciertos términos en inglés y algunas expresiones que corresponden en su gran mayoría a eslóganes, títulos de obras o breves declaraciones de intenciones respecto a las mismas. En estos casos se ha decidido no traducir los mensajes para preservar la intencionalidad original en el idioma nativo de las mismas.

V_ Estructura

Nuestra tesis se divide en cinco partes que corresponden a cinco capítulos. A ello se le suma un breve apartado anexo, expresado como kit práctico para la elaboración de banderas. Este se sitúa al inicio de la tesis, formando parte de la sobrecubierta de la misma. A continuación describiremos a grandes rasgos los contenidos y recorrido de cada una de las partes:

² La traducción del inglés al castellano de dichas citas textuales ha sido elaborada por el traductor y editor Carlos Cuesta Dolz.

En el primer capítulo plantearemos el marco teórico y contexto de la problemática abordada, que se sitúa en la segunda década del siglo XXI como un momento histórico marcado por la llamada hiperconectividad digital, que propicia la configuración de la sociedad hiperconectada. Se analizará qué es la sociedad hiperconectada, cuál es la importancia de la conectividad constante a través del uso de Internet, como esta influye en la vida digital, qué problemáticas asociadas conlleva la alta tecnologización digital de la sociedad y cómo esta serie de fenómenos acaban configurando también la propia cultura y por tanto arte de nuestro tiempo.

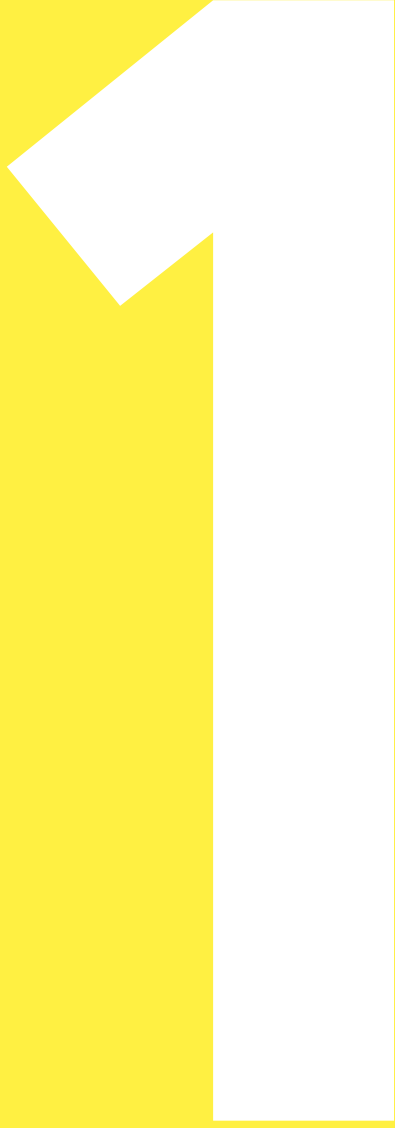
En el segundo capítulo se tratarán una serie de antecedentes históricos del arte de los medios de comunicación, que emplean tecnologías comunicativas como el correo postal, el teléfono, el fax, la televisión o el satélite para su formalización. Estas propuestas anteriores a los años noventa se cruzarán a su vez con otras más cercanas al momento actual, para obtener así una visión más global. También abordaremos ciertos precedentes enfocados en otros aspectos de interés, como el uso del texto en el arte, el apropiacionismo y su conexión con el llamado *culture jamming*, la creación colectiva y la participación vinculada al arte en un contexto social tecnificado y la activación del espacio público como lugar para hacer y difundir arte.

A lo largo del tercer capítulo analizaremos casos de estudio que desde distintos enfoques se acercan a posibles resoluciones de nuestra hipótesis de trabajo. Se tratarán casos paradigmáticos que parten de la inquietud por la vida digital, la sociedad hiperconectada, sus características y problemáticas. Todos los ejemplos escogidos se relacionan con una defensa en mayor o menor medida del pensamiento crítico e incluso del diálogo ciudadano sobre la vida digital. Este capítulo servirá para extraer los rasgos característicos de los cuales partiremos para crear nuestro proyecto de investigación práctica artística.

En el cuarto capítulo plantearemos una serie de contextos más específicos y cercanos a las características definitorias de la parte práctico-artística de la tesis. Para ello, exploraremos las relaciones existentes entre texto, soportes textiles, artes populares, participación colectiva, gramática de Internet, micropolítica y protesta en términos más amplios. En última instancia, trazaremos una noción plural e interconectada de la red, entendida ésta en tanto que tejido conectivo tecnológico, tejido físico, y tejido social. Todo ello combinado, unido a los distintos temas tratados en los anteriores capítulos de la tesis, conseguirá ofrecer un marco que servirá de preámbulo a las conclusiones de esta investigación.

Durante el quinto capítulo, una vez expuestos todos los contenidos teóricos necesarios para la comprensión del ámbito de estudio, expondremos un proyecto de investigación práctica artística propia llamado **#internetflags** cuyo análisis nos permitirá obtener las conclusiones finales de la tesis. Para configurar este apartado se describirán las bases del proyecto y sus fases de desarrollo, se aportará documentación visual y datos cualitativos del mismo recogidos gracias al método de la encuesta y se analizará la información obtenida. Por último, plantearemos los rasgos definitorios de la propuesta artística **Imaginarios Contrainternet**, segunda fase de **#internetflags**. A partir de la exposición sintética de dicha propuesta dibujaremos las líneas de futuro próximas de la investigación.

Respecto al contenido anexo a la tesis, se encuentra envolviendo la misma, ya que lo consideramos una parte esencial de la investigación. En nuestro caso es importante que esté presente desde el inicio en tanto que declaración de intenciones e invitación a la participación colectiva y al diálogo a través del arte. El contenido es un *toolkit* o caja de herramientas para la creación autónoma de banderas sobre la vida digital. En la versión impresa de la tesis se compone de una bandera de tela de 50 x 70 cm en blanco y plantillas con el abecedario de la tipografía *Contraflag* -creada expresamente para la elaboración de las piezas de **#internetflags**. En la versión digital de la tesis se ha trasladado la misma idea, ofreciendo tanto la opción de poder imprimir los materiales en soportes físicos que luego puedan ser empleados en una protesta en el espacio público, como también la opción de crear mensajes de manera digital para poder ser difundidos posteriormente por esta vía.



**LA VIDA DIGITAL:
CONTEXTO SOCIOCULTURAL**



I don't understand
the internet.

1 La vida digital: contexto sociocultural

En este primer capítulo estableceremos el contexto socio-cultural en el que se sitúa nuestro estudio, que se desarrolla en la llamada sociedad hiperconectada, originada a raíz del desarrollo y expansión del fenómeno de la hiperconectividad digital. Este se ha acelerado progresivamente en los últimos años debido al constante uso de Internet y los dispositivos móviles para cualquier actividad cotidiana. Analizaremos cómo la experiencia humana del siglo XXI no es sólo física, pero tampoco únicamente virtual. Nos movemos en un espacio-tiempo híbrido -virtual y físico- en el que la parcela de lo digital cobra cada vez mayor relevancia en nuestras vidas. Teniendo en cuenta esta nueva relación cada vez más inseparable entre la propia vida y las tecnologías digitales, tal y como ya apuntaban Braidotti (2020), Floridi (2015a) y Brubaker (2020), nos resulta necesario explorar el fenómeno llamado “vida digital”, entendida como conjunto de las experiencias mediadas por las tecnologías digitales. Esta nueva relación constante entre las personas y el universo digital ofrece una infinidad de ventajas, como por ejemplo la comunicación instantánea y el acceso inmediato a la información. Por otro lado, las transformaciones profundas como la ya mencionada experiencia humana híbrida -física y virtual-, la conexión permanente a los dispositivos y a Internet o la aceleración de la existencia implican problemáticas asociadas que tienen efectos a nivel político, ecológico, socio-económico e incluso psicológico.

En primer lugar sentaremos las bases conceptuales para nuestro estudio, abordando el concepto de sociedad hiperconectada, de vida digital, así como también el papel de las nuevas tecnologías en el arte. Seguidamente, introduciremos Internet como fenómeno cultural que configura la sociedad actual, describiendo las capas culturales que permitieron su evolución, y los retos que presenta en un futuro próximo. Posteriormente, detallaremos cómo Internet influye en el arte, explorando los conceptos de post-Internet y contra-Internet. Más adelante, analizaremos propuestas artísticas que tematizan las implicaciones socio-culturales de la sociedad basada en Internet, como las problemáticas económicas, sociales y medioambientales derivadas de las infraestructuras tecnológicas de conectividad. Por último, exploraremos características propias de la vida digital que se presentan como un reto para abordar desde el arte y la cultura, como la cualidad de híbrida -digital y física- de la vida actual, la portabilidad de los dispositivos, la conexión permanente, la aceleración y la economía de la atención.

1.1 La sociedad hiperconectada como escenario para la vida digital

En este primer apartado, para contextualizar el arte en la vida digital desde un acercamiento sociocultural, vamos a estructurar los contenidos en cinco partes. Comenzaremos estableciendo qué entendemos por vida digital en sí, y cuál es la importancia de la transformación micropolítica en relación con ella. Seguidamente, abordaremos el concepto de hiperconectividad digital, para comprender cómo nuestro estudio se sitúa en el ámbito de la sociedad hiperconectada del siglo XXI. En tercer lugar, recorreremos antecedentes relacionados con el surgimiento del ciberespacio como nuevo lugar virtual paralelo a la existencia humana física. En cuarto lugar, ofreceremos coordenadas sobre terminología académica cuya finalidad es aproximarse a un entendimiento de la cultura y sociedad actuales, mediada por las tecnologías de la información y la comunicación digitales. Por último, expondremos cómo las nuevas tecnologías son abordadas desde la cultura, y concretamente desde el arte.

1.1.1 La vida digital y sus transformaciones micropolíticas

En la búsqueda de términos que puedan ser a la vez concisos y representativos del ámbito que nos ocupa, resulta pertinente abordar el fenómeno de la llamada vida digital. En este primer cuarto del siglo XXI, donde la digitalización de todas las esferas de la cotidianidad es ya un hecho irrefutable, la expresión “vida digital” está siendo utilizada cada vez con más frecuencia (Gurevich, 2021; Markham, 2020; Micó, 2021; Ovide, 2021; Bourton, 2022). Entendemos por vida digital el conjunto de las experiencias, ya sean individuales o colectivas, mediadas por las tecnologías digitales. En la actualidad estas experiencias tienen lugar constantemente -de hecho cada vez ocupan más parte de nuestro tiempo vivido-, y acaban teniendo una función relevante tanto en nuestra actividad como en nuestra inactividad (alarmas despertador, gestión del descanso, medición de la calidad del sueño, etc.). Así pues, la vida digital sería, tal y como lo planteamos aquí, el tiempo y el conjunto de experiencias que vivimos conectadas a los dispositivos digitales. Así pues, el fenómeno de la conectividad reviste una gran importancia en nuestras vidas, dado el número diario de horas que pasamos conectadas¹.

El término “digital” lo trataremos desde la perspectiva del análisis de los medios de comunicación (Scolari, 2008) y de los espacios o ciberespacios

¹ Según el “Digital 2023: Global Overview Report”, en el tercer trimestre de 2022, los internautas a nivel mundial pasaron conectados a Internet una media de 6 horas y 37 minutos cada día (Pasquali, 2023).

que estos generan, así como desde la nueva configuración social y cultural que todo ello conlleva -cuestión que desarrollaremos en el apartado 1.1.2. En nuestro estudio entenderemos digital como cualquier dispositivo o sistema que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits (Real Academia Española, s.f., definición 3)²; o también en tanto que acción que se realiza o transmite por medios digitales (Real Academia Española, s.f., definición 4). No obstante, el término refiere también a todo aquello que pertenece o es relativo a los dedos -humanos o animales-, así como a los “números dígitos”.

A continuación describiremos brevemente los conceptos de dualismo digital, (Jurgenson, 2011), *figital* y *onlife* (Floridi, 2015a), que creemos que tienen relevancia para el desarrollo de nuestro tema. El dualismo digital es una idea manejada por Nathan Jurgenson, sociólogo especializado en redes sociales, miembro fundador de la revista *Real Life*³, y asesor durante varios años de Snapchat⁴. En 2011 Jurgenson, en su blog *Cyborgology* decía lo siguiente:

los hay que tienen un sesgo, el cual les lleva a ver lo digital y lo físico como separados; lo que llamo dualismo digital. Los dualistas digitales creen que el mundo digital es “virtual”, y el físico “real”. Este sesgo motiva muchas de las críticas hacia webs como Facebook y el resto de redes sociales, y creo que el dualismo digital es, fundamentalmente, una falacia. En su lugar, me gustaría argumentar que lo digital y lo físico están cada vez más entrelazados, y me inclino a llamar a esta perspectiva opuesta, que amalgama bits y átomos en lugar de mantenerlos separados conceptualmente, realidad aumentada. (Jurgenson, 2011)

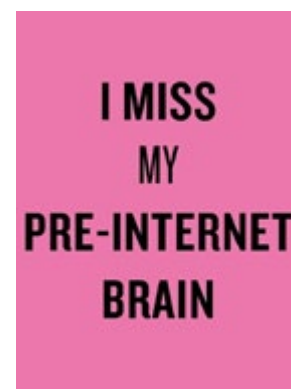
Como podemos ver, Jurgenson habla del dualismo digital no como idea a

2 Un bit es la unidad mínima de medida de la información, que solo puede tener dos valores o estados: 0 y 1. Siguiendo una lógica binaria, un mensaje puede ser verdadero (1) o falso (0).

3 Real Life fue, en palabras de sus creadoras, una revista sobre “vivir con la tecnología. El énfasis estaba más en vivir” (Real Life Mag, s.f). Fue liderada por Nathan Jurgenson, Rob Horning (quien actualmente sigue con una iniciativa similar con su canal *Internal exile*), Alexandra Molotkow, y Soraya King. El nombre viene inspirado a partir del film *Videodrome* (Cronenberg, 1983), y a su vez supone también un cierto homenaje a *REALLIFE Magazine*, una revista estadounidense sobre arte, política y vida de los años ochenta en formato impreso fundada por Thomas Lawson y Susan Morgan.

4 Snapchat es una aplicación de mensajería multimedia efímera que se fundó en el año 2011. Desde sus inicios consiguió posicionarse como preferida de las generaciones más jóvenes del momento. Su característica principal era que las fotos publicadas en la aplicación estaban disponibles para ser visualizadas tan solo durante un tiempo limitado, lo cual añadía un componente extra de celeridad y excitación en las usuarias, debido a su carácter efímero. Posteriormente, una estrategia similar en cuanto a la duración temporal de ciertos contenidos en redes sociales ha sido aplicada por la plataforma Instagram a través de las “Stories”; publicaciones que pueden visualizarse solo durante 24 horas.

defender, sino como tendencia contra la que posicionarse, ya que en el mundo actual carece de sentido establecer tales distinciones entre experiencia física y virtual. De hecho, tal y como también expone el teórico de los medios Geert Lovink: “lo real y lo virtual no son esferas separadas, sino una experiencia altamente integrada e híbrida” (Lovink, 2019, p. 75). Estas ideas también nos remiten a algunos de los textos del escritor y artista alemán Douglas Coupland. En uno de sus relatos cortos, Coupland describe a Todd, un asistente virtual avanzado e instalado en la nube digital⁵ que conoce de manera exhaustiva todos los aspectos de tu vida, siendo capaz de completar cualquiera de tus actividades diarias por ti. “Todd es ahora, a todos los efectos, tu *doppelganger*- sólo que es más que eso: es tu *cloudganger*” (Coupland, 2016, p. 8). Esta idea del doble digital en la nube que acaba siendo problemático para el ser humano que lo creó -o que directamente acaba suplantando su vida- ha sido explorada abundantemente en el mundo de la ficción, como el caso del conocido film *Her* (Jonze, 2013). Esta película narra la historia de Theodore Twombly, que para superar la separación de su mujer adquiere un sistema operativo, Samantha, que es una inteligencia artificial capaz de emular la conducta emocional de una pareja humana. El protagonista comienza a tener lo que parece ser una relación sentimental con la inteligencia artificial, lo cual proporciona información a esta sobre el comportamiento sentimental humano.



Volviendo a Coupland, independientemente de si coincidimos con su enfoque y estilo creativo o no, es indudable la capacidad que posee para crear eslóganes que apuntan de un modo conciso a ciertos aspectos de la vida digital. De él es el lema “I MISS MY PRE-INTERNET BRAIN” (2012), que traduciremos como “echo de menos mi cerebro pre-internet”, un eslógan bastante acertado sobre los efectos de la vida digital en la memoria humana. Este mensaje se ha popularizado

Figura 1. Fotografía de la campaña publicitaria de Douglas Coupland para la marca Valentino, 2022, Valentino.

Figura 2. *I Miss My Pre-Internet Brain*, Douglas Coupland, Pinterest.

⁵ Más adelante describiremos pormenorizadamente la idea de nube digital que refiere, de manera sintetizada, a la información almacenada en servidores en forma de datos, a los que las usuarias pueden acceder en cualquier momento y lugar de manera remota, a través de la conexión digital.

hasta tal punto que incluso recientemente la marca de ropa Valentino⁶ firmó una campaña con el artista, para convertir sus lemas sobre la vida digital en camisetas y sudaderas. En esta ocasión no profundizaremos en argumentos acerca de este tipo de relaciones entre discursos artísticos y objetos de consumo, pero más adelante en esta tesis analizaremos el funcionamiento de algunos fenómenos de colaboración y apropiación en este sentido.

En cuanto al concepto de *figital* es la traducción al castellano del término anglosajón “*phygital*”, formado como contracción de *physical* (físico) y digital. Se trata de un término que ha comenzado a emplearse durante los últimos años, principalmente en entornos de *marketing*, comercio enfocado a la tecnología y otros ámbitos que refieren a la experiencia de las personas en tanto que consumidoras de productos. La idea que exploran ciertas marcas relacionadas con productos tecnológicos es que en un entorno cada vez más digital, pero que sigue estando mediado por cuerpos humanos e interacciones físicas, los actos de compra y consumo han de contar con esta relación, con el fin de ofrecer una experiencia completa adaptada a los tiempos actuales. *Figital*, no es un término que se maneje con frecuencia en el ámbito académico, pero sí que tiene una presencia remarcable en entornos comerciales y relacionados con el marketing. Por ejemplo, existe un uso frecuente del término en plataformas de docencia *online* e incluso en el ámbito del diseño editorial, donde un producto *figital* sería un elemento impreso y digital al mismo tiempo.

Por último, el fenómeno *onlife* (Floridi, 2015a), que de un modo libre podríamos traducir en castellano como “conectada a la vida”, se relaciona también con esta cuestión de la experiencia física y digital que las personas vivimos simultáneamente en la actualidad. Es una idea que en este caso sí que está siendo explorada frecuentemente desde el ámbito académico. Más adelante dedicaremos un apartado a recorrer cuáles son los argumentos del fenómeno *onlife*, desde la perspectiva de la sociología, la antropología, la filosofía o la economía. Estos argumentos fueron recopilados por el filósofo italiano Luciano Floridi y dieron lugar al llamado *Onlife Manifesto*. Podríamos resumir, de momento, su posición con la idea de que en la sociedad hiperconectada ya no tiene sentido la división entre la experiencia *online* y la *offline*.

⁶ Valentino, también llamada La Maison Valentino, es una marca internacional de moda que fue fundada en 1960 por Valentino Garavani y Giancarlo Giammetti. Está centrada en ropa y accesorios de lujo y alto valor económico.

Transformaciones micropolíticas

Una de las ideas que vamos a tratar a lo largo de la tesis es que en la actualidad la vida digital está transformando de un modo significativo nuestra vida cotidiana. Abordar dicha transformación de la cotidianeidad propiciada por la vida digital, se presenta por tanto como un reto urgente. Ello nos lleva a introducir la noción de micropolítica, aludiendo al empleo del arte como herramienta micropolítica en la vida digital. A continuación expondremos qué entendemos por micropolítica; concretamente, qué entendemos por herramienta o acción micropolítica. Numerosas autoras han utilizado este término a partir de la década de los ochenta -Foucault o Deleuze, por ejemplo-, aunque su origen se atribuye generalmente al texto *Micropolítica. Cartografías del deseo* de Félix Guattari y Suely Rolnik (2006). La noción de micropolítica en sí misma daría para otro estudio dedicado exclusivamente a este concepto. En nuestro caso vamos a seguir la interpretación que Javier de la Cueva ha hecho de este término. En su ensayo *Manual del ciberactivista. Teoría y práctica de las acciones micropolíticas*, de la Cueva parte a su vez de las ideas de Suely Rolnik, Félix Guattari y Giovanni Sartori. Así pues, entiende las “acciones micropolíticas, en contraposición a las acciones políticas que serían las planteadas por las instituciones u organismos tradicionales (partidos políticos, sindicatos, asociaciones...)” (De la Cueva, 2015, p. 26). Podríamos tal vez también encontrar en el ámbito de la tecnopolítica una aliada para nuestros argumentos, pues esta se da, según de la Cueva “desde que existe la técnica, mostrando los enfrentamientos bélicos una trayectoria histórica de uso de la tecnología para la política que abarca desde el inicio de los tiempos hasta la utilización actual de los drones y las armas biológicas” (De la Cueva, 2015, p. 26). En nuestra investigación nos centraremos principalmente en el concepto de micropolítica.

Siguiendo la estela de lo micro, una micro intervención según el investigador italiano Giovanni Sartori sería:

un “programa de acción” en pequeña escala, que verse sobre problemas localizados y específicos. El primer paso es siempre el de individualizar y circunscribir con precisión el problema, la *naturaleza del problema*. Luego de lo cual tendremos que definir de modo adecuado la *finalidad de la intervención*. Por supuesto, que definir el problema quiere decir comprenderlo, el objetivo debe precisarse de un modo particularizado. (Sartori, 2013, p. 134)

Nos interesa especialmente la idea de micro intervención en tanto que “programa de acción en pequeña escala” (Sartori, 2013, p. 134) que se planifica como respuesta a una problemática localizada. Aquí Sartori está aportando un argumento sólido sobre cuál es la naturaleza de las

protestas y/o reivindicaciones que un grupo relativamente reducido de personas pueden activar con respecto a una problemática que conocen bien y desean cambiar. A raíz de ello, años más tarde, y en el contexto político del ciberactivismo, de la Cueva expone:

La existencia de acciones micropolíticas que surgen para resolver lo que un sistema político institucionalizado no resuelve por sí mismo pudiera utilizarse como métrica de la calidad de una democracia y de la sociedad que la sustenta. Si una persona o un colectivo promueve una acción micropolítica es debido a que entienden que existe un problema que afecta a unos ciudadanos en el ámbito de un entorno político. Se trataría de un problema no resuelto por parte de un gobierno o de una administración.... Bajo cada acción micropolítica subyace un conflicto. Un análisis pormenorizado de qué acciones se instituyen por los ciudadanos dependiendo de cada gobierno o administración podría suponer una gran herramienta para la construcción de sistemas políticos más justos. (De la Cueva, 2015, pp. 37-38)

A lo largo de nuestra tesis analizaremos de qué maneras puede el arte operar como herramienta micropolítica para la vida digital. Entendemos que la vida digital es un fenómeno complejo, relativamente nuevo y que afecta a todas las esferas de la cotidianeidad. En lo que respecta a su alcance, potencialmente afecta a cualquier habitante del mundo tecnologizado. Como ya hemos comentado anteriormente, la vida digital además de comportar ventajas como la comunicación instantánea o el acceso inmediato a la información, conlleva también problemáticas asociadas a nivel político, ecológico, socio-económico y psicológico que conviene conocer. En nuestro texto recorreremos algunas estrategias artísticas que pueden contribuir a activar diálogos ciudadanos y pensamiento crítico como base para la construcción de una sociedad más sostenible en términos ecológicos, económicos, políticos y emocionales, cuyos miembros puedan ser conscientes del entorno digital en el que viven y vincularse activamente en él.

1.1.2 Hiperconectividad digital y sociedad hiperconectada

Según nuestro enfoque, la sociedad hiperconectada, enmarcada en un periodo que comienza a inicios del siglo XXI y se despliega de manera más amplia en la segunda década del mismo, sería aquella en la que todas sus integrantes están potencialmente comunicadas entre sí en cualquier momento y desde cualquier lugar (Quan-Haase y Wellman, 2005), a la vez que están conectadas con dispositivos que generan y transmiten

contenidos digitales en todas partes y todo el tiempo (Brubaker, 2020). La existencia de la sociedad hiperconectada depende al menos de dos condiciones: la predominancia del uso de dispositivos portátiles de información y comunicación, considerados como extensiones del cuerpo físico (McLuhan, 1996), y la ubicuidad del acceso a los medios digitales e Internet (Castells, 2001).

Para trazar nuestra definición de sociedad hiperconectada nos hemos basado principalmente en cuatro fuentes. Las dos primeras definen el hecho en sí mientras que la tercera y la cuarta establecen condiciones necesarias para su aparición. En primer lugar, tomamos el concepto de hiperconectividad expuesto por Anabel Quan-Haase y Barry Wellman (2005), quienes la acuñaron en el contexto de un estudio sociológico sobre los nuevos entornos laborales tecnologizados, y que se sintetizaba de la siguiente manera: la hiperconectividad es “la disponibilidad instantánea de las personas para comunicarse en cualquier lugar y en cualquier momento” (Quan-Haase y Wellman, 2005, p. 215). Dicha idea apunta a un cambio en la relevancia de las coordenadas espacio-temporales en el acto comunicativo dado entre finales del siglo XX y principios del XXI, con los avances en tecnologías de la información y la comunicación, y el asentamiento de las teorías sobre el ciberespacio. Este ámbito, según Pierre Lévy, “anima un estilo de relación casi independiente de los lugares geográficos (telecomunicación, telepresencia) y de la coincidencia de los tiempos (comunicación asincrónica)” (Lévy, 2007), p. 35). El concepto desarrollado por Quan-Haase y Wellman apunta al modo en que esta supresión de barreras espacio-temporales en la conectividad abre la disponibilidad de las personas a comunicarse de manera más fluida y dinámica.

En principio el centro de la hiperconectividad se situaba en la relación entre las personas, quedando el medio digital como mero transmisor en el acto comunicativo. Sin embargo, creemos necesario traer esa idea a un contexto más actual, a la segunda década del siglo XXI. En este momento, debido al desarrollo de los medios digitales y su predominante papel en la sociedad, la comunicación digital ya no se da sólo entre dos o varias personas, sino que también existe un gesto conectivo entre personas hacia sus dispositivos digitales: la comunicación con el medio tecnológico conectivo en tanto que fin en sí mismo. En este sentido, Rogers Brubaker traza en 2020 un sintetizado recorrido por la historia de la conectividad, para darnos una idea de lo que sería según él, la hiperconectividad digital:

... la conectividad digital lleva ya varias décadas de historia, y la electrónica aún más. Pero la hiperconectividad digital –la situación en la que todos estamos (potencialmente) conectados unos a otros y a una gama creciente de objetos cargados de sensores, así como

a infinidad de contenido digital, en todo momento y lugar- es un fenómeno relativamente nuevo, únicamente consolidado en la última década. (Brubaker, 2020, p. 1)

Podríamos pues distinguir entre la conectividad digital como el momento expansivo de las tecnologías digitales que tiene lugar durante el último cuarto del siglo XX y la hiperconectividad digital que aparece cuando los dispositivos son más portátiles e “inteligentes”⁷ hacia finales de la primera década del siglo XXI. Podemos ver que ya no estamos hablando solo de personas conectadas entre sí, sino de personas que se conectan constantemente también a sus dispositivos tecnológicos, los cuales, además de funcionar como medio, también lo hacen en tanto que receptores y emisores de información. Esta idea apunta también a un paso más en el proceso de la hiperconectividad, que contempla la posibilidad de que los propios dispositivos tecnológicos digitales también adquieran la capacidad de enviarse datos y comunicarse entre sí, sin una intervención humana directa. Este campo es estudiado actualmente por la IA (Inteligencia Artificial) con autoras como Margaret A. Boden, o Kate Crawford, entre otras. Este campo de estudio está históricamente inspirado por figuras influyentes entre las que destacamos al célebre matemático y teórico informático Alan Turing, quien en su artículo seminal *Computing machinery and intelligence* planteó la pregunta fundamental sobre la que ha orbitado buena parte de los estudios de la IA: ¿Pueden pensar las máquinas? (Turing, 1950, p. 433). Desde otros enfoques, encontramos también algunos textos que, aunque no están exclusivamente centrados en la Inteligencia Artificial, arrojan reflexiones sobre cómo opera esta comunicación entre dispositivos digitales: “cada vez más, no solo las personas están conectadas, sino también los objetos que son capaces de intercambiar señales sin intervención humana.... De esta manera creamos una infraestructura de red integral que lo abarca todo” (Van Dijk, 2006, p. 59). Por tanto, sugerimos que la hiperconectividad digital actual se puede dar principalmente en tres direcciones. La primera, apuntada ya en los análisis en 2005 de Quan-Haase y Wellman, sería la comunicación constante entre personas a través de los dispositivos digitales; la segunda, siguiendo las teorías de Brubaker, ampliaría el espectro a las personas que se comunican en todo momento también con los propios dispositivos; y la tercera, sería según Van Dijk cuando incluso los dispositivos, sin intervención humana directa, adquieren la capacidad de comunicarse entre sí.

⁷ En esta ocasión situamos “inteligentes” entre comillas, pues por un lado es así como se denominan comúnmente gran parte de los dispositivos digitales de comunicación que existen en la actualidad, pero por otro lado existe un interesante debate, especialmente avivado por el auge de la Inteligencia Artificial, acerca de la cuestionada inteligencia de ciertas tecnologías actuales. Este tema surgirá en varias ocasiones en nuestro texto.

Pasamos ahora a los dos factores básicos que consideramos necesarios para que la hiperconectividad digital tenga lugar: la portabilidad de los dispositivos y la ubicuidad en el acceso a medios digitales e Internet. Estos factores, aunque no son los únicos que favorecen la compleja configuración de la sociedad hiperconectada, tienen un papel decisivo en el enfoque de nuestra investigación. Para empezar a analizar la cuestión de la portabilidad, tomaremos como punto de partida la idea que ya en 1964 apuntaba McLuhan en su ensayo *Comprender los medios de comunicación*: “Cualquier invento o tecnología es una extensión o amputación del cuerpo físico, y, como tal extensión, requiere además nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo” (McLuhan, 1996, p. 64). Esta idea sigue estando absolutamente vigente en la actualidad. Los dispositivos electrónicos digitales han evolucionado en los últimos años hasta hacerse cada vez más portables, lo cual facilita enormemente que los llevemos con nosotras habitualmente, haciendo que su uso sea prolongado durante un alto porcentaje de tiempo al día⁸. Esto nos lleva a pensar que los dispositivos de comunicación digitales se han convertido también en una extensión de nuestro propio cuerpo.

La incorporación progresiva de dispositivos tecnológicos al cuerpo humano y sus consecuentes reflexiones técnicas, éticas y filosóficas han dado lugar a teorías como el posthumanismo o el transhumanismo, recientemente tratadas por autoras como Donna Haraway (2019), Katherine Hayles (1999) o Rosi Braidotti (2020). La portabilidad permite que el dispositivo esté siempre cerca, disponible para ser utilizado, y por tanto siempre potencialmente conectado a la red. Cuando hablamos de dispositivos portátiles, pensamos en el *smartphone* o teléfono inteligente como el dispositivo portátil por excelencia, debido a su capacidad de integrar múltiples funciones en un solo objeto; pero también existen otros artefactos digitales como ordenadores portátiles, tablets o sensores integrados en distintos ámbitos de la vida cotidiana tecnologizada e interconectada, que son capaces de recibir, procesar y enviar datos.

Pasamos a continuación a considerar la segunda condición de posibilidad para la sociedad hiperconectada: la ubicuidad del acceso a los medios digitales y a Internet. Cuando los dispositivos, además de estar siempre conectados y a nuestro alcance, tienen acceso a Internet y a plataformas de comunicación digitales en cualquier lugar y en cualquier momento, las posibilidades de conectividad se multiplican exponencialmente,

⁸ Según el estudio *Digital 2023 Global Overview Report*, el promedio mundial de uso del móvil durante el año 2022 es de 6 horas y media al día. En algunos países, el porcentaje de tiempo diario de móviles supera el 50%, como por ejemplo en Sudáfrica (58'2%), Brasil (56,6%), Filipinas (54,44%), Argentina (53,8%), Colombia (53,20%) o Chile (51,59%). (Silva, 2023).

dando lugar a la hiperconectividad. Existen numerosas referencias a esta cuestión a partir de 1990, cuando desde el ámbito de la computación se comenzaron a dibujar los futuros posibles en materia de tecnología. Destacamos aquí un fragmento del famoso artículo *The Computer for the 21st Century* del informático Mark Weiser (1991):

La mayoría de ordenadores que participan en la virtualidad incorporada serán tan invisibles en realidad como lo son metafóricamente. Los que ya habitan en interruptores de la luz, termostatos, equipos de música y hornos ayudan a activar el mundo. Estas máquinas y muchas más estarán interconectadas en una red ubicua. (p. 98)

Unos años más tarde, tras la implantación de parte de las tecnologías que Weiser ya vaticinaba, Manuel Castells expone y analiza esta idea de la ubicuidad e Internet:

A finales de los años noventa, el poder de comunicación de Internet, junto con nuevos desarrollos en telecomunicaciones e informática, indujo otro cambio tecnológico de primer orden: el paso de los microordenadores y los superordenadores descentralizados e independientes a un sistema informático ubicuo a través de dispositivos interconectados de procesamiento de información en múltiples formatos.... Los usuarios accedían a la red desde diversos dispositivos especializados distribuidos en todas las esferas de la vida y en cualquier actividad: en el hogar, en el trabajo, en los centros comerciales o de ocio, en los medios de transporte y, finalmente, en todas partes.... La lógica de conexión en redes que tiene su paradigma en Internet se ha hecho aplicable a cualquier ámbito de la actividad, a cualquier contexto y a cualquier ubicación que pueda tener una conexión electrónica. (Castells, 2001, p. 84)

De manera paralela otros autores como Jan van Dijk (2006) o Paul Dourish y Genevieve Bell (2011) también han hablado de la ubicuidad computacional, que abarca tanto el acceso a dispositivos digitales como al uso masivo de Internet para cualquier actividad cotidiana.

No obstante, cuando hablamos de ubicuidad tecnológica digital podemos caer en una generalización excesiva que no se corresponde del todo con la realidad. En nuestro análisis, partimos del hecho de una progresiva digitalización del mundo que, aunque puede considerarse masiva no representa la diversidad de contextos que se dan en todo el planeta. A pesar de la globalización, a día de hoy incontables comunidades viven sin tecnologías digitales y también hay un alto número de ellas que

no disponen, en distintos grados, de las condiciones estructurales que permiten su acceso y manejo de manera sencilla⁹. Algunas de las problemáticas vinculadas a este hecho tienden a definirse actualmente bajo el paraguas terminológico de la brecha digital¹⁰. Además, aun situándonos en el ámbito de las comunidades que sí disponen de acceso a los medios digitales e Internet, ello no garantiza ni su total comprensión ni su utilización sin dificultades. Además, como dice Julia Bell (2021):

la tecnología nos asegura que estamos conectados a personas de todo el mundo, cuando, sin embargo, vemos que las fronteras globales estrechan su cerco en torno a nosotros y asistimos a una descarada proliferación de discursos que extranjerizan y polarizan a quienes no consideramos miembros de nuestras comunidades. (p. 77)

Esta reflexión abre un campo de análisis del cual nos iremos ocupando puntualmente a lo largo de nuestra investigación.

Hiperconectividad en otros ámbitos

Para acabar de trazar un recorrido por el concepto de hiperconectividad, cabe decir que aunque nuestro análisis se centra en el término interpretado principalmente desde las humanidades y las ciencias sociales, existen también otros usos en distintas disciplinas, que apuntaremos aquí brevemente. Destacamos la acepción de hiperconectividad en el ámbito de la medicina, donde aparece frecuentemente asociada al estado del cerebro, en patologías como la esquizofrenia (Cao et al., 2019) o la convulsión epiléptica (Caeyenberghs et al., 2014), en el que se dan un número excesivo de conexiones entre neuronas. También se utiliza el término de hiperconectividad en matemáticas, vinculado a la teoría de grafos (Hallquist y Hillary, 2018), que actualmente destaca por su aplicación en ciencias de la computación, para estudiar la estructura y comportamiento de las redes sociales.

⁹ Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones, en septiembre de 2020 el porcentaje de la población mundial que tenía acceso a Internet era de 63,2%. En regiones de África el porcentaje bajaba a menos del 50%. Pero incluso en zonas desarrolladas, como Estados Unidos, existen regiones que no tienen acceso a Internet (Pont, 2021).

¹⁰ La brecha digital es un concepto que toma importancia en el momento en el que la progresiva tecnologización del mundo crece de manera exponencial y, de algún modo, coloniza todas las esferas de actividad humana. Ello conlleva que no todos los grupos sociales puedan sumarse sin impedimentos a esta tecnologización, y por ello, se da una distribución desigual en el acceso y manejo de TICs.

1.1.3 Antecedentes: del ciberespacio a la virtualidad local

Aunque el fenómeno de la hiperconectividad digital es relativamente nuevo sus características han ido progresivamente definiéndose con el paso del tiempo. Comentábamos anteriormente que se daban dos condiciones esenciales que hacían posible la sociedad hiperconectada: la progresiva portabilidad de los dispositivos tecnológicos y el acceso ubicuo a Internet y a los medios digitales, los cuales habían propiciado una expansión masiva de las redes sociales en su nueva dimensión virtual. Con la intención de obtener un marco de comprensión de estas condiciones, hemos escogido algunos hitos concretos de la historia de este fenómeno que pueden resultar útiles para dar luz al objeto de nuestro estudio.

La hiperconectividad digital, aunque opera de manera multidireccional y entrelazada bajo una constante interacción con las múltiples esferas de nuestra vida cotidiana, está claramente vinculada a la evolución tecnológica, en concreto a los avances en las TICs o Tecnologías de la Información y la Comunicación. A continuación pasaremos a analizar conceptualmente las redes digitales; luego pasaremos a comentar determinados cambios relevantes en los medios de comunicación actuales; y finalmente examinaremos el modo en que ambos fenómenos se relacionan. Para ello, describiremos algunas ideas acerca del ciberespacio, la cibercultura, la sociedad red, los avances en materia de TICs, el modelo hiperpersonal de comunicación vinculado a la comunicación mediada por computadoras y el concepto de virtualidad local.

El ciberespacio, la cibercultura y la sociedad red

El primer fenómeno del que hablaremos es el surgimiento y asentamiento del ciberespacio, una de las ideas clave para entender el fenómeno de la hiperconectividad. No es la finalidad de esta investigación sumarnos a la extensa literatura que actualmente existe sobre los comienzos utópicos del ciberespacio, pero es esencial traer aquí unas coordenadas mínimas que nos permitan contextualizar. El primer concepto vinculado a este fenómeno del que se tiene constancia es el término “cibernética”, cuyo origen etimológico es la voz griega *kubernetes*, que se traduce como “timonel” (Wiener, 1988, p. 15). La investigación de este nuevo ámbito contó con las aportaciones previas de Arturo Rosenblueth Stearns y Vannevar Bush, quien a principios de los años 40 designó una nueva ciencia que, según sus creadores, tenía por objeto “el campo de la teoría del control y la comunicación, ya sea en la máquina o en el animal” (Wiener, 1985, p. 11). No obstante, sería finalmente Norbert Wiener quien en 1948 divulgaría el término en su libro *Cybernetics, or Control*

and Communication in the Animal and in the Machine. En esta obra sugería que “los sistemas humanos, animales y mecánicos compartían su capacidad para gestionar la entrada y salida de datos en el manejo del sistema” (Galloway, 2021, p. 117).

Años más tarde, en 1981, el escritor norteamericano William Gibson utilizó por primera vez el término “ciberespacio” en uno de sus relatos, y poco después, en 1984, lo popularizaría con su archiconocida novela *Neuromante*. El ciberespacio, descrito como “una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información”, (Gibson, 2001, pp. 69-70) pasó de ser una imagen literaria a una realidad tecnológica generalizada. Con los avances en informática y redes de comunicación digitales, se comenzó a hablar de ciberespacio como el lugar global en el que las ciencias de la computación operan, situando a Internet como principal medio de acceso al espacio virtual.

Numerosas expertas en la materia han expuesto ampliamente sus ideas acerca del ciberespacio. Escogemos aquí una definición del investigador Pierre Lévy (2007):

El ciberespacio (que llamaremos también la «red») es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores. El término designa no solamente la infraestructura material de la comunicación numérica, sino también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan. (p. 1)

El concepto de ciberespacio a finales del siglo XX estuvo ligado a la defensa de la libertad de expresión y a un ideal de emancipación humana. La formación de comunidades virtuales significó una oportunidad para forjar nuevas posibilidades de identidad en línea. Estos temas los encontramos en obras como *The Second Self* (Turkle, 2005) o *TAZ* (Bey, 1996), incluso en manifiestos, como la *Declaración de independencia del ciberespacio* (Barlow, 1996), escrita por uno de los fundadores de la Electronic Frontier Foundation, John Perry Barlow. Con el establecimiento del ciberespacio surge la cibercultura que, en palabras de Lévy (2007), es designada como “el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p. 1). El desarrollo del ciberespacio y de la cibercultura quedan pues como asuntos básicos en nuestra investigación. Son el marco principal de la expansión de uno de los elementos que a lo largo de esta tesis abordaremos: Internet.

Para entender los virajes ideológicos en la evolución de las ciberculturas desde su surgimiento, nos basaremos en la distinción entre cibercultura popular, académica y crítica acuñada por David Silver (Scolari, 2008, pp. 134-137). La cibercultura popular es una primera etapa que comienza en la década de 1980, que funcionó como puente entre el tratamiento de estas cuestiones desde la ficción y los primeros avances importantes en materia de tecnologías digitales conectadas; la segunda etapa, la cibercultura académica, surge cuando una serie de figuras de la teoría se interesan por el ciberespacio, las comunidades virtuales y sus posibilidades en tanto que ámbitos de emancipación; y la tercera etapa, la cibercultura crítica, surge a partir de los últimos años de la década de 1990, caracterizada por una serie de análisis más complejos que ven la cibercultura como un prisma de muchos lados, que interactúa con las distintas esferas de lo social, lo cultural y lo económico. Algunos posicionamientos teóricos de estas ciberculturas críticas serán analizados más adelante.

Otra de las ideas influyentes en la configuración del fenómeno de la hiperconectividad, que se desprende directamente de las ciberculturas críticas es el concepto de sociedad red (network society) acuñado por Jan Van Dijk y desarrollado también por Manuel Castells en sus obras sobre la sociedad de la información. Según van Dijk (2006): la sociedad red puede entenderse como un tipo de formación social “con una infraestructura de redes sociales y de medios que posibilite su modo principal de organización a todos los niveles (individual, grupal/organizacional y social). Cada vez más, estas redes vinculan todas las unidades o partes de esta formación” (p. 20). Partiendo de las definiciones de sociedad red, que incluyen en gran parte elementos de la sociedad hiperconectada, se podría afirmar que la sociedad red es el precedente conceptual de la sociedad hiperconectada. En realidad, la sociedad red ya estaba basada en redes de información y/o flujos¹¹ (Castells, 2004), a través de los cuales se almacena información, se transmiten datos y se establecen relaciones entre personas y organizaciones de distinta índole sin que los factores de distancia física o de tiempo supongan una limitación. Sobre la idea de red, se seguirá tratando a lo largo de la tesis, especialmente a partir del cuarto capítulo, donde desglosaremos dicho concepto según tres coordenadas: red tecnológica, red material de tejido textil y red social.

De los medios de comunicación analógicos a los digitales

Para tener una idea más perfilada de cómo se llega a una sociedad

¹¹ Los flujos se definen como “corrientes de información entre nodos que circulan por los canales de conexión entre nodos” (Castells, 2004, p. 3).

hiperconectada, en la que sus individuos se encuentran permanentemente comunicados entre sí a través de medios digitales, debemos tener en cuenta el desarrollo de las tecnologías específicas que permitieron la existencia y difusión masiva de Internet, el modo en que este avance se insertó en el contexto general de las tecnologías de la información y la comunicación, y en concreto su evolución desde la perspectiva de la historia de los medios de comunicación. En palabras de J.G. Ganascia (2015): “las mejoras tecnológicas aumentan el rango y velocidad de los intercambios de información, haciendo al fin que toda comunicación sobre la faz de la tierra sea prácticamente instantánea” (p. 67). Si observamos los medios de comunicación actuales teniendo en mente su evolución desde el siglo XIX con el periódico, la radio y posteriormente la televisión, por ejemplo, vemos que la comunicación digital que se da a través de Internet posee ciertas cualidades que desbordan las capacidades de sus medios predecesores. Según Scolari, algunas características específicas de los medios de comunicación digitales actuales son muy distintas a las de medios previos. Así, los medios digitales destacarían por una transformación tecnológica (digitalización), frente a la cualidad analógica de medios anteriores; una configuración muchos-a-muchos (reticularidad) frente a la configuración de uno a muchos propia de los medios de comunicación de masas clásicos; estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad), frente a los flujos lineales o continuos de lectura; convergencia de medios y lenguajes (multimedialidad) frente a la presencia de un solo medio y lenguaje en cada momento; y participación activa de los usuarios (interactividad), frente a la idea clásica de medio emisor y usuario receptor (Scolari, 2008, p. 78).

Como vemos, el factor de la digitalización progresiva de los medios de comunicación provoca una multiplicación exponencial de sus posibilidades. Con respecto a la cualidad digital de la información, podríamos prever que “desde el momento en que todo el proceso de producción y los textos creados se digitalizan, es probable que esta característica desaparezca del discurso (no sólo teórico) porque no servirá para identificar a un producto o medio en particular.” (Scolari, 2008, p. 82-83). Más de una década después de estas palabras, todavía no ha desaparecido la tendencia a nombrar los nuevos medios tecnológicos en tanto que medios digitales para identificar nuevos medios, aunque no se pueda descartar que ocurra en un futuro. A modo resumen de lo comentado con respecto a la evolución de los medios de comunicación, citamos textualmente a Floridi:

La Historia ha durado 6000 años, ya que comenzó con la invención de la escritura en el cuarto milenio AC. Durante este periodo relativamente corto, las TICs (*Tecnología de la Información y la Comunicación*, o *ICTs en sus siglas inglesas*) han aportado

la infraestructura de registro y transmisión que permite a otras tecnologías escalar, con la consecuencia directa de ahondar en nuestra dependencia de más y más capas de tecnologías. Las TICs han alcanzado la madurez en los pocos siglos que separan a Guttenberg de Turing. Hoy experimentamos una transformación radical de nuestras TICs que podría ser igual de significativa, conforme cruzamos el umbral que separa la historia de una nueva era, a la que sería apropiado llamar hiperhistoria. (Floridi, 2015b, p. 51)

Floridi traza este recorrido en el tiempo poniendo el foco en las TICs para introducir su idea sobre el concepto de hiperhistoria, que trataremos pertinentemente en el siguiente apartado 1.1.4 de este capítulo.

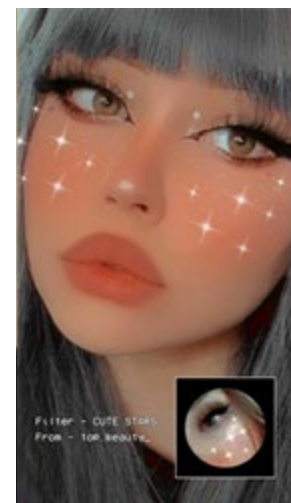
La comunicación hiperpersonal y la virtualidad local

Entre los avances tecnológicos que permitieron el desarrollo de Internet encontramos la evolución de la comunicación mediada a través de dispositivos digitales. Este es el paradigma de la hipercomunicación o comunicación hiperpersonal que en 1996 establece el teórico californiano de la comunicación Joseph Walther. Los estudios de Walther de esta época se enfocan en la CMC, acrónimo de Computer Mediated Communication, o comunicación mediada por computadoras. El autor propone que la comunicación mediada por computadoras se vuelve hiperpersonal cuando ofrece optimizaciones respecto a la comunicación cara a cara, al dar a las usuarias la posibilidad de editar y mejorar su auto-representación, dando importancia al factor de la asincronicidad en la comunicación. Como dice el autor, la CMC es hiperpersonal cuando:

los usuarios se sienten parte de una comunidad y conscientes de sí mismos pese a estar separados físicamente y a comunicarse por un canal con limitada capacidad para la sutileza. Un canal que aun así les permite presentarse y editarse a sí mismos de manera selectiva; construir y reciprocarse representaciones de sus compañeros y familiares sin la interferencia de la realidad del entorno. Tal vez sea más así cuando esta comunicación es asíncrona y/o cuando el único vínculo disponible es por CMO (*Comunicación Mediada por Ordenadores, CMC en sus siglas inglesas*). (Walther, 1996, p. 33)

Resulta llamativo que ya en 1996 se esté planteando la capacidad de los dispositivos tecnológicos de comunicación para ir más allá del modelo clásico de la comunicación, ofreciendo la posibilidad de editar estratégicamente nuestra propia autorepresentación -sea visual, oral o escrita- para lanzarla optimizadas a quien la recibe. Cabe mencionar que en

esta época Walther se refiere principalmente a la comunicación asíncrona y textual a través de mensajes de correo electrónico y chats, por lo que no operaban todavía en este estudio factores que más tarde serán definitorios de la sociedad hiperconectada como la sincronidad en la comunicación digital y la incorporación de sonido e imagen en movimiento.



Hallamos un paralelismo entre el modelo hiperpersonal de comunicación y la representación de las usuarias en redes sociales como Instagram o Tik Tok por ejemplo. En estas, la optimización de nuestra autorepresentación a la que se refiere Walther, se manifiesta claramente a través de los más variados filtros, stickers y gadgets disponibles, que nos permiten modificar nuestra imagen cuando nos hacemos *selfies*, y contribuyen a difuminar la diferencia entre la representación de una realidad y su simulación¹². Este hecho va más allá de la esfera digital y acaba teniendo efectos en nuestros cuerpos físicos. Como apunta el filósofo Toni Navarro, “según un estudio de la Academia Estadounidense de Cirugía Facial, Plástica y Reconstructiva, el 55% de los cirujanos estéticos vio en 2017 a pacientes que querían operarse para verse mejor en los *selfis*” (Navarro, 2021). La situación actual de autorepresentación hiperrealista en Internet, dista mucho de la mítica ilustración de The New Yorker Magazine que en 1993 decía “en Internet, nadie sabe que eres un perro” (Steiner, 1993). Esta viñeta muestra con claridad el modo en que se pensaban las posibilidades en torno a la identidad en aquel momento, en tanto que la autorepresentación en Internet no se encontraba tan mediada por la imagen como hoy en día.

Figura 3. *On the Internet, nobody knows you're a dog*, Peter Steiner, 1993, The Washington Post.

Figura 4. *Best Instagram Story Filters that You Must Know*, Alookabli, Pinterest.

¹² No entramos en la cuestión del carácter construido de las representaciones de la realidad ni en cuestiones sobre la diferencia entre realidad y simulación. Sólo señalamos aquí que el uso de determinadas tecnologías puede hacer más difícil el discernimiento entre lo que podemos considerar como hecho y una falsificación del mismo.

Para terminar este apartado, mencionaremos otra aportación de las teóricas Anabel Quan-Haase y Barry Wellman a la idea de hiperconectividad digital: la virtualidad local (*local virtuality*). Las autoras la definen como “el uso extendido de la comunicación mediada por ordenadores en la interacción con gente físicamente cercana, incluso la que se encuentra más próxima” (Quan-Haase y Wellman, 2005, p. 215). El hecho de que las personas cada vez utilicen más la comunicación mediada por dispositivos digitales, aún incluso cuando se hallan compartiendo un mismo espacio físico, es un factor decisivo para entender la progresiva difuminación entre espacio físico y espacio virtual a la que estamos asistiendo en la sociedad actual.

1.1.4 Hiperculturalidad e hiperhistoria. Tentativas para definir la cultura actual.

Tras explorar el concepto de hiperconectividad digital, llama la atención el elevado número de textos y referencias, tanto académicas como generalistas, en las que se tratan fenómenos contemporáneos utilizando etiquetas con el prefijo “hiper”. Siguiendo este mismo método, podríamos decir que esta tendencia es una “hiperización”, neologismo que según Michael Neuman “abarca aceleración del tiempo, desplazamiento en el espacio, mayores concentraciones de todo tipo y el carácter mediador de las tecnologías de telecomunicación y transporte” (Neuman, 2006, p. 10). Este aumento del uso del prefijo “hiper”, en los estudios sociales y culturales revela la creencia de que las complejidades del mundo contemporáneo sólo pueden explicarse como una aceleración o intensificación de lo que existía previamente.

La definición del prefijo “hiper”, del griego ὑπερ- hyper- que según la Real Academia Española significa exceso o grado superior al normal (Real Academia Española, s.f.). Etimológicamente el prefijo hiper alude a un sentido de más allá, de sobre o encima de, y denota un grado o cantidad superior al normal o excesivo. Como dice María Jesús Lamarca Lapuente (2018) “el prefijo hiper se emplea frecuentemente en los nuevos medios digitales para representar la vastedad y el grado superior al normal de la estructura virtual”. Existen infinitos usos del prefijo hiper, y hacer aquí un listado de todos ellos sería una ardua tarea, además de innecesaria para nuestros propósitos. Algunos ejemplos de nuevos usos de este prefijo son hipermediación e hipermedia (Scolari, 2008), hiperespacio (Lévy, 2007), hipertexto (Nelson, 1965), hiperobjeto (Morton, 2018), o incluso hiperstición (Land, 2020). A continuación, describiremos más ampliamente algunos términos que contienen el prefijo hiper para designar fenómenos contemporáneos más relacionados de manera

directa con nuestra investigación. Nos centraremos en los siguientes casos: hiperculturalidad, hipermundo e hiperhistoria¹³.

La hipercultura o hiperculturalidad, utilizado frecuentemente por el filósofo coreano Byung-Chul Han, quien en su texto con el mismo nombre (2018), *Hiperculturalidad*, dice: que esta “no conoce la importancia de cruzar las fronteras. Hipercultural es la yuxtaposición sin distancia de diferentes formas culturales” (Han, 2018. p. 83). Más adelante, en ese mismo texto, Han sigue desarrollando su idea sobre la predominancia de la yuxtaposición en el fenómeno cultural actual: “Ni el multi ni el trans: el hiper (acumulación, conexión y condensación) representa la esencia de la globalización” (Han, 2018, p. 84). Finalmente Han define lo que para él sería concretamente la hiperculturalidad:

La hiperculturalidad describe la cultura de hoy. Esta última presupone determinados procesos históricos, socioculturales, técnicos o mediales y está, además, vinculada a una experiencia particular del espacio y del tiempo, a una forma especial de la formación de la identidad y de la percepción que antes no existía. (Han, 2018, p. 85)

No obstante, cabe señalar que el concepto de hiperculturalidad no es una invención de Han. Durante los años noventa aparecía ya el término en el contexto de la teoría de los medios y la literatura¹⁴.

En segundo lugar, tenemos el concepto de hipermundo, cuyo origen se encuentra en la literatura de ciencia ficción del siglo XX. La palabra “hipermundo” aparece por primera vez en 1935 acuñada por el escritor francés Régis Messac en su novela *Quinzinzinzili*, que iniciaba precisamente la colección de volúmenes *Les Hypermondes*, editada en el mismo año. Aquí se aludía a la idea de hipermundo en un contexto de ficción, entendido como “mundos fuera del mundo, próximos al mundo pero más allá del mundo” (“Les Hypermondes”, 2022). Siguiendo la estela del término hipermundo, encontramos también otros fenómenos, como el *Club de l'Hypermonde*, creado en 1960 en París por el chileno Víctor Sandoval. Desde sus inicios reunía a personalidades de diferentes campos teóricos, quienes se encontraban semanalmente durante décadas como mínimo hasta el 2001, año en el que aparece la última actualización de su página web. En ella todavía puede leerse su declaración de intenciones

¹³ También existen algunos textos de enfoque más generalista que hablan de la sociedad actual en tanto que “hipersociedad”, diciendo que esta se compone de siete elementos: hiperconectividad, hiperinformación, hipertransparencia, hiperpersonalización, hiper-cuantificación, hiperautomatización e hiperrealidad (Delgado, A., 2018).

¹⁴ Un ejemplo sería *Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters*, escrito en 1996, por Martin Klepper, Ruth Mayer y Ernst-Peter Schneck.

a inicios del siglo XXI: “un lugar de reflexión sobre la interacción de las tecnologías de la información y comunicación con el individuo y la sociedad, considerado desde el punto de vista ético, antropológico y técnico” (Club de l’hypermonde, s.f.). Posteriormente, Pierre Berger utilizará la expresión para referirse al espacio inmaterial creado por el uso de distintas tecnologías de la información; por otro lado, Jacques Attali en 1998 usaría el término desde un enfoque geopolítico (Attali, 1998).

Por último, destacamos el neologismo “hiperhistoria”, que encontramos en uno de los capítulos del *Onlife Manifesto* (Floridi, 2015b). Según el filósofo, si nos basamos en la influencia de las TICs a lo largo de la historia, podemos establecer tres periodos: la prehistoria, en la que no hay TICs; la historia, en la que estas tienen una presencia notable; y la hiperhistoria, una nueva etapa en la que las TICs no son solo importantes sino que pasan a ser necesarias. En palabras del propio autor:

En la Prehistoria no hubo TICs; en la historia, sí, registrando y transmitiendo información, pero las sociedades humanas dependen principalmente de otro tipo de tecnologías en lo que respecta a materias primas y energía; en la hiperhistoria hay TICs que registran, transmiten y, sobre todo, procesan información de manera cada vez más autónoma, y sociedades humanas que dependen de ellas y de la información como un recurso fundamental, vital. (Floridi, 2015b, p. 52)

El autor sugiere que este cambio tan relevante, que pasa de una presencia de las TICs a una dependencia por parte de personas, constituye un cambio de paradigma cultural, que no obstante surge tras haber absorbido previamente toda la historia anterior. “A menudo se da el caso de que cuanto más profunda es una transformación, más amplia y profundamente arraigadas están sus causas ... sin alfabeto no tenemos ASCII” (Floridi, 2015b, p. 53). Por último, vemos cómo el autor admite que el término “hiperhistoria” supone una aproximación terminológica que probablemente en un futuro sea tratada con otra definición, todavía por llegar:

La terminología que sigue es meramente tentativa y probablemente inapropiada para capturar la innovación intelectual a la que nos enfrentamos. Nuestro mismo vocabulario conceptual y nuestras maneras de entender el mundo (nuestros procesos y prácticas de semantización) deben ser reconsiderados y rediseñados para darnos una mejor comprensión de nuestra era hiperhistórica, para así tener más posibilidades de darle la mejor forma posible y afrontar con éxito los retos que nos plantea. (Floridi, 2015b, p. 52)

De las palabras de Floridi podemos extraer dos ideas: por un lado, la tendencia actual a definir cualquier hecho cultural o fenómeno producido en la cultura contemporánea utilizando el prefijo “hiper”, nos lleva a pensar que en la segunda década del siglo XXI se está dando un conjunto de cambios tecno-sociales complejos -a menudo incluso inabarcables desde el análisis-, que generan dificultades para comprender claramente qué está sucediendo. Esto explicaría la inclinación a interpretar fenómenos actuales como “hiperaciones” o “hiperizaciones” respecto al pasado. Por tanto, lo que sugerimos aquí es que esta propensión a caracterizar lo actual como un exceso de lo anterior parece funcionar como una prótesis provisional, en espera de la llegada de herramientas más precisas o adecuadas. Así pues, ¿podríamos afirmar que hay un uso excesivo de lo hiper en la sociedad actual? ¿No estaríamos ante una sociedad abocada al exceso? ¿Estamos desbordadas respecto a cualquier tiempo pasado? Si tomamos como referencia la Revolución Industrial como hito de la aceleración tecnológica del pasado, ¿podría compararse la sobreestimulación actual, causada por los constantes y veloces cambios tecnológicos en cortos lapsos de tiempo, con la de la Revolución Industrial? ¿Nuestra percepción de exceso o desbordamiento ante la aceleración tecnológica actual podría compararse con la que sentirían las personas de los siglos XVIII o XIX ante los cambios tecnológicos de su época?.

En segundo lugar, estamos viviendo en un periodo hiperhistórico, en el que la importancia de los avances, -muchos de ellos vinculados en materia de TICs- merece una mirada detenida y un análisis que nutra el corpus teórico, para así poder estar preparadas para afrontar el presente desde una perspectiva no apocalíptica. Más allá de necesitar nuevos términos para definir el mundo tal y como se nos presenta a días de hoy, con una ubicuidad tecnológica cada vez más extendida, creemos que es razonable quedarnos con la reflexión de que es necesario analizar el presente, con todas sus complejidades, y tratar de comprenderlo desde una perspectiva crítica constructiva.

1.1.5 El papel de las nuevas tecnologías en la cultura y el arte

La sociedad hiperconectada se erige y consolida de la mano del progreso tecnológico y, concretamente, de las llamadas nuevas tecnologías. Así pues, antes de seguir avanzando en nuestro recorrido, tomaremos un momento para definir cuál es nuestra aproximación conceptual a las nuevas tecnologías y también a la tecnología en sí misma.

Las palabras “técnica” y “tecnología” se usan de maneras diferentes, según la tradición o la escuela desde la que parta, lo cual puede crear alguna

confusión terminológica que dificulta una distinción precisa. No obstante, se podría afirmar que la técnica es un conjunto de maneras de hacer que tienen como objetivo conseguir un resultado concreto (Mitcham, 1989, pp. 13-14). Ejemplos de técnicas podrían ser la caza, la pesca o la cocina, pero también procesos como seducir, construir un discurso, desatascar una tubería o pintar un retrato. En definitiva, podría entenderse como un conjunto de reglas que nos permiten producir un objeto o un resultado preestablecido con anterioridad a la propia acción. El resultado sería obtener peces, un pastel, poder abrir el grifo sin que se emboque la tubería o tener un dibujo de una persona estimada. Desde este punto de vista, parecería tener razón Ortega y Gasset (2014, pp. 174-175) cuando afirma que el ser humano es técnico, en tanto que su progreso histórico como especie se ve condicionado por los movimientos técnicos. Por otro lado, la tecnología, es un hacer aplicado del conocimiento científico, que a su vez no excluye sino que se basa en la técnica como directriz de la acción humana. Si esto fuera así, parecería que la tecnología sería un apéndice o un desarrollo de la técnica como forma humana de habitar el mundo¹⁵. Desde esta perspectiva, muy aceptada en filosofía de la ciencia, la tecnología sería una ciencia aplicada (Mitcham, 1989, p. 102). Sin entrar en debates más profundos sobre la distinción entre tendencias filosóficas, sí que podemos afirmar que mientras que la técnica es un saber hacer en sentido amplio que podría incluso aplicarse a mundos animales no humanos, la tecnología es un proceder relacionado con el conocimiento científico, que como tal es específicamente humano.

Desde los estudios culturales encontramos otras aproximaciones al concepto de tecnología que la conciben como reservorio mnemotécnico (López Cuenca, 2014, p. 116):

El filósofo francés Bernard Stiegler defiende que toda tecnología es, en última instancia, un reservorio de la memoria -se trate de una máquina de vapor, de un ordenador o una punta de flecha de sílex ... Stiegler concibe la humana como una especie que se desarrolla exteriorizando su memoria en artefactos y reservorios mnemotécnicos. La historia de la tecnología no es así sólo una reunión de herramientas sino la evolución de los modos en los que la memoria humana ha sido almacenada y transmitida. (López Cuenca, 2014, p. 116)

Coincidimos con el enfoque que López Cuenca cuando define, a partir de las ideas de Bernard Stiegler, la tecnología en tanto que dispositivo

¹⁵ Hemos de tener en cuenta que la caracterización de la técnica como rasgo humano no excluye de ningún modo el hecho de que existan técnicas animales no humanas, que en mayor o menor medida pueden ser distintas a las humanas en relación a niveles de conciencia o factores socio-psicológicos que van más allá de esta investigación.

externo de la memoria humana. Dado que en nuestro estudio nos estamos ocupando concretamente de las TICs digitales, que se basan en esencia en la conectividad a Internet, consideramos que esta idea de algún modo más abstracta y un tanto inmaterial de la tecnología resulta interesante. Pese a la innegable base material sobre la que asientan las tecnologías digitales (discos duros, cables de fibra óptica, servidores), la concepción de la tecnología como memoria podría reforzar la visión, bastante extendida, de Internet como una realidad etérea o inmaterial. De la misma manera que nuestros recuerdos son algo inmaterial que se da mientras se conectan las neuronas del cerebro, la información almacenada en los discos duros podría ser algo también inmaterial. Por otro lado, entender la tecnología como dispositivo externo de memoria, como exomemoria -ya sea esta un álbum de fotos o un lápiz USB-, podría ayudarnos a entender la razón por la que existe esa tendencia tan pronunciada a almacenar todo tipo de documentos de manera masiva. En esta dirección de entender lo tecnológico como extensión externa del cuerpo, se encaminan algunas investigaciones como las de Roger Bartra, que plantea la existencia de redes exocerebrales que mediante prótesis simbólicas prolongan las funciones cerebrales en los ámbitos sociales y culturales (Zafra, 2021).

Percepción y usos de la tecnología en las tendencias artísticas

A continuación vamos a entrar en el terreno del arte y la creación contemporánea en relación con sus usos de la tecnología. Ofreceremos de momento tan solo un par de apuntes. Resulta curioso cómo la fascinación por la tecnología digital en el ámbito del arte funciona en, como mínimo, dos direcciones posibles. Por un lado, existe una tendencia artística que celebra el progreso tecnológico digital y lo integra en la medida de lo posible como protagonista. En la actualidad, encontramos todo tipo de obras que utilizan sensores, automatización, código informático, Inteligencia Artificial, y un largo etcétera de avances tecnológicos. La contribución cultural de este tipo de piezas, que nacen de una voluntad por explorar las nuevas tecnologías del momento es notable. En esta corriente es frecuente encontrar obras y proyectos artísticos que, ante el novedoso engranaje tecnológico, pueden caer en el puro efectismo y la mera fascinación por el funcionamiento de los dispositivos empleados -sobre todo cuando se trata de obras interactivas.

Afortunadamente, también existen iniciativas que precisamente partiendo de un mismo afán por la tecnología, consiguen no obstante crear obras exploratorias de las posibilidades del medio. Dicha investigación, sobre todo cuando se da desde una voluntad de conectar diferentes disciplinas y áreas de conocimiento, promueve la comprensión de las

tecnologías empleadas a un nivel más profundo, no sólo técnico sino también eventualmente crítico y propositivo. Esto nos lleva a apreciar que, efectivamente, desde la investigación artística conducida por la tecnología se puede poner el acento en el mero progreso tecnológico, pero también en la dimensión crítica del mismo. En el contexto local de Barcelona, y con una proyección cada vez más sólida, encontramos el trabajo de la artista e investigadora Mónica Rikić (Barcelona, 1986). A nivel internacional, existen infinidad de propuestas culturales que promueven este tipo de usos de la tecnología en la creación, como el festival Ars Electronica en Linz (Austria), Transmediale (Berlín) o incluso Impakt (Utrecht, Países Bajos). Una de estas iniciativas, conectada con el contexto local de Barcelona, es el programa Arts at CERN (frontera entre Francia y Suiza), dirigido por la comisaria Mónica Bello (Santiago de Compostela, 1973).

Otra corriente que encontramos en el arte tecnológico es la fascinación por las nuevas tecnologías del pasado. Una de las características del progreso acelerado en el que vivimos es que cualquier artefacto o sistema tecnológico que se presenta como novedad absoluta con respecto a lo anterior, corre el riesgo de quedar rápidamente obsoleto. La especificidad de esta tendencia, en comparación con la anterior, es que trabajan con medios y dispositivos tecnológicos que en la actualidad han quedado obsoletos, buscando otorgarles una segunda vida, ya sea de forma funcional o artística.

Las tecnologías que en un tiempo pasado fueron novedosas y que progresivamente han sido suplantadas y recuperadas con fines artísticos o creativos, pueden ser enfocadas desde la nostalgia tecnológica -concepto que recorreremos en el apartado 1.3.1- o desde la reutilización. Esta última promueve la ecología de medios, la sostenibilidad, y las prácticas más vinculadas a los procesos circulares de producción y consumo, en los que se trata de dar una vida lo más larga posible a los objetos que ya existen -en este caso objetos tecnológicos. Este enfoque enlaza con la ideología Maker en su vertiente de tecnología sostenible, y también directamente con la recuperación de tecnologías obsoletas tanto plástica como funcionalmente.

1.2 Internet: un fenómeno cultural inabarcable

La hiperconectividad digital depende completamente de la evolución de Internet. Resultaría difícil abarcar en nuestra investigación todos los aspectos del vasto contexto Internet, más aún encontrándonos actualmente inmersas en constantes transformaciones vinculadas a este

fenómeno. Como dice Julia Bell (2021):

La tecnología conectada, internet, tal y como viene mediada hoy día por los grandes monopolios, es, por emplear una expresión de Timothy Morton, un “hiperobjeto¹⁶”, algo que nos está ocurriendo -y ocurre a nuestro alrededor-, pero que es al mismo tiempo abstracto, subrepticio y casi demasiado inmenso para que podamos comprenderlo. (p. 80)

Estableceremos aquí ciertos aspectos sobre Internet en tanto que fenómeno cultural, que nos ayudarán a seguir construyendo el hilo conductor de nuestro texto. Analizaremos cómo Internet ha transformado la sociedad, comenzando con una breve cronología de su evolución, para posteriormente abordarla desde la cultura. Seguidamente, recorreremos las capas culturales que contribuyeron a su transformación, expondremos cómo han desembocado en la configuración actual de Internet y plantearemos los retos que se presentan para un futuro próximo.

1.2.1 Cómo Internet ha transformado la sociedad

Si nos acogemos por un momento a una definición técnica, podemos decir que Internet es “una enorme amalgama de redes individuales que contribuyen a que la transmisión de datos se mantenga relativamente ininterrumpida”, esto es, “una red de redes” (The Opte Project, s.f.). Esta “enorme amalgama” de redes interconectadas se caracteriza también por tener una estructura descentralizada y por compartir una serie de protocolos de comunicación comunes (TCP/IP) que posibilitan el tránsito de la información. En otras palabras, Internet es una “disposición imprecisa de redes o dispositivos autónomos pero conectados” (Ryan, 2010, p. 31). Pero no se trata, como podemos ya a estas alturas intuir, de un hecho meramente técnico. Al respecto dice Janet Abbate (1999): “como toda tecnología, Internet es producto de su entorno social” (p. 2). Este enfoque situado¹⁷ de la tecnología, no como hecho independiente y aislado, sino en tanto que fenómeno paralelo y entrelazado con la cultura, la sociedad y la historia, es el que nos interesa mantener en nuestro estudio. El investigador Johnny Ryan exponía hace ya más de una

¹⁶ Según Timothy Morton, los hiper objetos son entidades que se despliegan de manera masiva en el espacio-tiempo, y en relación a los humanos. Entre sus características, destacan su “viscosidad”, su “no-localidad”, y su temporalidad de escala no-humana, que los hace invisibles durante ciertos periodos en el tiempo. (Morton, 2018).

¹⁷ Hablamos aquí de enfoque situado, adaptando el concepto de conocimiento situado que Donna Haraway introduce en su ensayo *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Según Haraway, ningún conocimiento es desligable del contexto en el cual se origina, ni de la subjetividad de quien lo emite (Haraway, 1991).

década que Internet es “una tecnología tan inusual y cuya creación era tan radicalmente impensable que su existencia sería motivo de asombro constante de no tratarse de un aspecto más de nuestra vida cotidiana” (Ryan, 2010, p. 7). Cuando aparece una novedad tecnológica o científica, la población en general suele responder con un asombro absoluto. Esto es comprensible desde el momento en que se percibe dicha novedad como la irrupción de algo que puede cambiar la vida tal y como la conocen hasta entonces. Ese asombro viene acompañado en ocasiones de una ausencia de conocimiento sobre el funcionamiento interno de la nueva tecnología o de la sociedad que la acoge, lo cual puede generar incluso cierto temor a lo desconocido. Precisamente la carencia de un sentido o pensamiento crítico es lo que permite esa actitud de asombro o temor, que puede acabar desembocando en la tecnofobia o en el rechazo social hacia una tecnología en concreto. Por todo ello, consideramos adecuado exponer a continuación algunas de las coordenadas que permiten comprender el fenómeno de Internet en sí y el modo en que se entrelaza con nuestra existencia.

Historia sintetizada de Internet

La red no iba a ser en origen un medio para la comunicación interpersonal; se diseñó para permitir a científicos salvar las dificultades de ejecutar programas en ordenadores remotos. El Internet actual, enfocado a la comunicación y mantenido comercialmente, sólo surgió tras un largo proceso de reestructuración técnica, organizativa y política. (Abbate, 1999, p. 2)

Con esta idea comenzamos nuestra historia sintetizada de Internet, mencionando que lo que hoy es la red de comunicación mundial por excelencia, no fue ideado en sus orígenes con la intención exclusiva de generar vías de comunicación interpersonales, sino que fue el resultado de una concatenación de hechos diversos, que la fueron moldeando hasta llegar a nuestros días.

Podemos situar nuestro punto de partida tras la II Guerra Mundial, cuando Estados Unidos creó la *RAND*, también llamada *Proyecto RAND*, cuyas siglas significaban “Research and Development”. Este organismo combinaba la estrategia militar con la investigación científica y tecnológica, en tanto que esta última permitía mejorar los sistemas de defensa y ataque del país. No podemos obviar ciertas ideas y conceptos previos, como el *Memex* (1945) de Vannevar Bush, que proponía un sistema de archivo electro-óptico que en vez de funcionar de manera lineal, lo haría por medio de asociaciones, como la mente humana. También cabe mencionar el sistema *Xanadu*

de Ted Nelson, a quien además se le atribuye la utilización por primera vez del término hipertexto (Scolari, 2008, pp. 84-86). En cuanto a ideas precursoras de la red en un sentido amplio, cabría mencionar incluso el *Mundaneum* de 1910, una iniciativa de Paul Otlet que pretendía archivar y clasificar todo el conocimiento humano en un solo edificio¹⁸, ubicado originalmente en Bélgica (Galloway, 2021, p. 134).

Si buscamos precedentes incluso anteriores al siglo XX, podríamos afirmar que los orígenes de Internet también se encuentran a mitad del siglo XIX, en el momento en el que se comienzan a instalar cables submarinos transatlánticos entre Europa y América para la transmisión de señales telegráficas. Este cableado global se continuará manteniendo y expandiendo en el tiempo, para posibilitar décadas más tarde la transmisión de datos por Internet. Aún podríamos aventurarnos a apuntar a una tecnología todavía más temprana de la comunicación moderna: el sistema pre-telegráfico. El telégrafo óptico del siglo XVIII, considerado uno de los primeros sistemas de telecomunicaciones, fue oficialmente creado por el inventor francés Claude Chappe y sus hermanos en 1792. Consistía en una red de torres que transmitían mensajes textuales, gracias a dos brazos articulados móviles de grandes dimensiones que, según su posición, iban representando cada letra o número del mensaje que se quería comunicar (Standage, 2007). En cuanto a sistemas visuales estratégicos de comunicación a lo largo de la historia, existen también otros códigos como el semáforo de banderas, sobre el cual incidiremos a partir del cuarto capítulo de nuestra tesis. Todo ello se tratará también en el quinto capítulo, donde expondremos nuestro proyecto de investigación artística *#internetflags*, como caso de estudio práctico.

Volviendo de nuevo al siglo XX, la aparición de la RAND fue clave en la posterior creación de Internet. Precisamente desde la RAND se pensó en la necesidad de un sistema de mando y control que permitiese mantener la comunicación entre las distintas partes del país en caso de ataque nuclear (Ryan, 2010, p. 12). En la década de 1960 Paul Baran, uno de los investigadores de la RAND, comienza a trabajar en mejorar las redes de comunicación de los EEUU (Ryan, 2010, pp. 13-14). De su innovador enfoque destacamos dos aspectos. En primer lugar, planteó su red de comunicaciones distribuida, para que esta no tuviese un único centro, basándose en teorías neurológicas del funcionamiento del cerebro, que describen como este es capaz de continuar funcionando y estableciendo conexiones aunque algunas de las células que transportan la información hayan muerto (Ryan, 2010, p. 14). Este planteamiento dio lugar a la idea

¹⁸ Respecto a este paralelismo establecido entre la red como contenedor de todo el conocimiento y ciertas iniciativas históricas que han querido almacenarlo, hay más ejemplos como incluso la propia biblioteca de Alejandría (Vallejo, 2021, p. 42).

de que los mensajes pudieran ser fragmentados en partes o pequeños paquetes de datos en el momento de ser enviados y posteriormente volviesen a ser reunidos en el destino. La potencia de este método, como nos explica Alexander R. Galloway (2021) reside en lo siguiente:

En comparación con jerarquías piramidales, las redes distribuidas son, de hecho, débiles, inefectivas y desorganizadas. Pero esta relación asimétrica es precisamente la que, a largo plazo, las hace tan formidables. Baran entendía que las redes distribuidas no anulaban el control o la organización. En vez de esto, la distribución aportaba una nueva estructura a la organización, tan maleable como robusta, frágil y ágil al mismo tiempo. (p. 231)

En segundo lugar, para llevar a cabo su idea, Baran propuso combinar dos tecnologías que hasta la fecha habían funcionado siempre de manera separada: la computación y los sistemas de comunicación. Como comenta Johnny Ryan, por extraño que nos pueda parecer a los sujetos digitales de hoy día, en aquella época estos dos ámbitos no estaban vinculados: “estas eran disciplinas tan separadas entre sí que Baran temía que su proyecto pudiera fracasar por falta de personal capaz de trabajar en ambas áreas” (Ryan, 2010, p. 13). En 1958, de manera paralela se crea la Advanced Research Projects Agency (ARPA), donde se idea una red de ordenadores para compartir información. El proyecto se materializa en 1969 con el nombre de ARPANET, que es considerada la precursora de Internet. En 1983 se divide en dos redes: MILNET (uso militar) y ARPANET (uso académico) (Abbate, 1999, p. 143). En esta etapa primera de la Red todavía no se había separado entre productor y consumidor, pudiéndose afirmar que las usuarias eran ya prosumidoras (Abbate, 1999, p. 5).

Desde la primera transmisión de ARPANET hasta finales de la década de 1980 se suceden una serie de avances y mejoras en los protocolos de comunicación¹⁹ entre los nodos de la red, hasta que en 1990 Tim Berners-Lee presenta la primera versión de la World Wide Web (Abbate, 1999, p. 215), paralelamente al cierre definitivo de ARPANET. La World Wide Web fue definida por él mismo como “un espacio abstracto en el que la gente puede interactuar ... poblado hoy sobre todo por páginas de texto, imágenes y animaciones interconectadas, con sonidos, mundos tridimensionales y videos aquí y allá” (Berners-Lee, 1996). En la siguiente imagen puede verse una comunicación electrónica enviada por Berners-

¹⁹ Los protocolos de comunicación de Internet se caracterizan por ser un conjunto de normas de funcionamiento que aseguran la implementación y transmisión técnica de la información. En 1983, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos comienza a utilizar el protocolo TCP/IP en ARPANET (Abbate, 1999, 144), dando lugar a la red Arpa Internet, que abreviada acabará llamándose Internet. Actualmente dichos protocolos siguen siendo la base del funcionamiento de la transmisión de información en Internet.

Lee desde el CERN en 1990 donde invitaba a probar el prototipo de la *World Wide Web*, incluyendo un enlace a la misma en el apartado “Try it”. Extrapolando su llamada a la acción a nuestra investigación, consideramos que dicha sugerencia funciona como eslogan contundente y sencillo al mismo tiempo.

```

From: timbl@info.cern.ch (Tim Berners-Lee)
Newsgroups: alt.hypertext
Subject: WorldWideWeb: Summary
Keywords: heterogeneous hypertext, web, source, protocol, index, information retrieval
Message-ID: <6484@cernvax.cern.ch>
Date: 6 Aug 91 16:00:12 GMT
References: <6484@cernvax.cern.ch>
Sender: news@cernvax.cern.ch
Lines: 84

In article <6484@cernvax.cern.ch> I promised to post a short summary of the
WorldWideWeb project. Mail me with any queries.

WorldWideWeb - Executive Summary

The WWW project merges the techniques of information retrieval and hypertext to
make an easy but powerful global information system.

The project started with the philosophy that much academic information should
be freely available to anyone. It aims to allow information sharing within
internationally dispersed teams, and the dissemination of information by
support groups.

Reader view

The WWW world consists of documents, and links. Indexes are special documents
which, rather than being read, may be searched. The result of such a search is
another ("virtual") document containing links to the documents found. A simple
protocol ("HTTP") is used to allow a browser program to request a keyword
search by a remote information server.

The web contains documents in many formats. Those documents which are
hypertext, (real or virtual) contain links to other documents, or places
within documents. All documents, whether real, virtual or indexes, look similar
to the reader and are contained within the same addressing scheme.

To follow a link, a reader clicks with a mouse (or types in a number if he or
she has no mouse). To search and index, a reader gives keywords (or other
search criteria). These are the only operations necessary to access the entire
world of data.

Information provider view

The WWW browsers can access many existing data systems via existing protocols
(FTP, NNTP) or via HTTP and a gateway. In this way, the critical mass of data
is quickly exceeded, and the increasing use of the system by readers and
information suppliers encourage each other.

Making a web is as simple as writing a few SQL files which point to your
existing data. Making it public involves running the FTP or HTTP daemon, and
making at least one link into your web from another. In fact, any file
available by anonymous FTP can be immediately linked into a web. The very small
start-up effort is designed to allow small contributions. At the other end of
the scale, large information providers may provide an HTTP server with full
text or keyword indexing.

The WWW model gets over the frustrating incompatibilities of data format
between suppliers and reader by allowing negotiation of format between a smart
browser and a smart server. This should provide a basis for extension into
multimedia, and allow those who share application standards to make full use of
them across the web.

This summary does not describe the many exciting possibilities opened up by the
WWW project, such as efficient document caching, the reduction of redundant
out-of-date copies, and the use of knowledge daemons. There is more
information in the online project documentation, including some background on
hypertext and many technical notes.

Try it

A prototype (very alpha test) simple line mode browser is currently available
in source form from node info.cern.ch [currently 128.141.201.74] as

/pub/WWW/WWWLineMode_0.9.tar.Z.

Also available is a hypertext editor for the NeXT using the NeXTStep graphical
user interface, and a skeleton server daemon.

Documentation is readable using www (Plain text of the installation instructions
is included in the tar file!). Document

http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html

is as good a place to start as any. Note these coordinates may change with
later releases.

Tim Berners-Lee
WorldWideWeb project
C.E.R.N.
1211 Geneva 23
Switzerland

Tel: +41(22)767 3755
Fax: +41(22)767 7155
email: tbl@cernvax.cern.ch

```

Curiosamente, el artista holandés Constant, vinculado durante finales de los años 50 y primeros 60 al movimiento situacionista, utilizó de manera premonitoria la expresión “*Wide World Web*” para referirse a la expansión de su proyecto *New-Babylon*²⁰. Constant la concebía como: “una red planetaria de interconexión que facilita los encuentros, que es reelaborada continuamente por sus usuarios, y que sobrevuela ese otro modo de vida material que se sigue desarrollando a ras de suelo” (Constant, 2021, p. 32). Volviendo a 1990, se podría afirmar que a partir de la presentación de la World Wide Web en el CERN, comenzó una carrera cada vez más acelerada, impulsada por los numerosos avances técnicos en materia de telecomunicaciones, que rápidamente harán crecer la red en conexiones, tamaño y velocidad; pero sobre todo, la acabarán convirtiendo en un elemento cada vez más útil y necesario en el día a día de buena parte de la habitantes del planeta. El comienzo del nuevo siglo XXI, con la expansión de la telefonía móvil

Figura 5. Correo electrónico enviado por Tim Berners-Lee, 1990, W3C.

²⁰ La Nueva Babilonia (1957-1974) era un proyecto urbanístico utópico en el que se presentaba una nueva organización social nómada y libre, centrada en el disfrute del ocio participativo -alejado del espectáculo criticado por el situacionismo- y no subordinado a la lógica del consumo (Constant, 2021).

inteligente y el auge de los dispositivos portátiles, significará un mayor salto cualitativo y cuantitativo del uso de Internet. De estos avances nos interesa especialmente su contribución a la configuración de la sociedad actual, por lo que ahora pasaremos a narrar nuestra historia sintetizada de Internet desde una perspectiva socio-económico-cultural.

1.2.2 Las capas culturales de Internet

Nuestro interés en esta investigación, como ya hemos ido dejando patente en los anteriores apartados, no es tanto centrarnos en la historiografía o en el conocimiento técnico exhaustivo del fenómeno sino analizar la influencia de Internet en la configuración de la cultura y la sociedad.

Internet también comparte el carácter proteico de los medios de comunicación: dado que la “información” (esa entidad infinitamente maleable) está en el seno de la tecnología, los medios son particularmente susceptibles de ser adaptados a nuevos fines. Los medios de comunicación a menudo parecen desmaterializar la tecnología, presentándola al usuario como sistemas de transmisión de ideas más que de electrones. La turbulenta historia de Internet podría servir de recordatorio de las muy tangibles consideraciones materiales tras esta tecnología y sus consecuencias políticas y económicas. (Abbate, 1999, pp. 4-5)

Aquí, la teórica Janet Abbate nos habla tanto de la tendencia de las usuarias a percibir la tecnología digital como algo inmaterial integrado en lo cotidiano, como también de la necesidad de ser conscientes de las consecuencias políticas y económicas que esta tecnología puede tener sobre la sociedad.

Para entrar en el análisis de Internet desde las ciencias sociales, tomamos como punto de partida algunas ideas de Manuel Castells sobre las capas culturales del fenómeno. Como detallaba el autor en una ponencia de 2002: “Internet no es solamente ni principalmente una tecnología, sino que es una producción cultural ... una tecnología que expresa una cierta y determinada cultura” (Castells, 2003, p. 2). Castells afirma que Internet tiene relevantes efectos tanto en innovación, lo cual se traduce en creación de riqueza y nivel económico, como también “sobre el desarrollo de nuevas formas culturales, tanto en el sentido amplio, es decir, formas de ser mentalmente de la sociedad, como en el sentido más estricto, creación cultural y artística” (Castells, 2003, p. 2). Estas dos formas culturales, veinte años después del análisis de Castells, forman ya parte de nuestra cotidianeidad, siendo incluso el ADN del mundo actual. Respecto

a la creación cultural y artística vinculada a Internet, será ampliamente desarrollada a partir del segundo capítulo de la tesis.

Destacamos del análisis de Castells su mención a las cuatro capas culturales que posibilitaron la creación y desarrollo de Internet. Estas serían: la cultura vinculada a la investigación académica universitaria, la desarrollada por la figura de las *hackers*²¹, la de las organizaciones culturales alternativas, y la perteneciente al ámbito empresarial (Castells, 2003, pp. 2-3). Dichas capas irían apareciendo en este mismo orden cronológico, comenzando en la década de 1960 aproximadamente. La historia de Internet desde un punto de vista sociológico comenzaría pues, oficialmente, en el ámbito de la investigación académica pura de los años sesenta, como hemos visto en el punto 1.2.1. Desde la academia se fomentaba la libertad para producir nuevos sistemas tecnológicos y para establecer una conexión entre las personas mediante la tecnología. Poco después, y casi en paralelo, hace su aparición la cultura *hacker*. En este contexto, los llamados hackers originales (*real hackers*²²), verían las redes conectadas como una oportunidad para ampliar sus habilidades tecnológicas, pero también como un camino hacia la libre información y el conocimiento compartido²³.

En la California de los años 70 se crearon comunidades aficionadas a las computadoras que concebían la tecnología como un medio para reforzar la sociedad civil, enfoque que les llevaría a involucrarse con el activismo político de la época. Esto sirvió precisamente de puente para que los grupos culturales alternativos pudieran recoger su testigo. Ya en la década de 1990 y coincidiendo con una etapa en la que las organizaciones de vida comunal física -que había tenido un auge años atrás- estaban comenzando a ser problemáticas de mantener, aparecerían las comunas

21 Persona con cierta pericia en tecnología, que es capaz de poner a prueba determinados sistemas tecnológicos digitales con la intención de ampliar sus capacidades y habilidades (Löwgren, 2016, p. 135). El término ha sido utilizado en distintos sentidos: programadoras (Stallman, 1999, p.20), constructoras de computadores (Levy, 2010, p. X), alguien que resuelve problemas y construye cosas basándose en la libertad y la ayuda voluntaria mutua (Raymond, 2001, p. 197) o alguien que sabotea sistemas telefónicos e informáticos (Raymond, 2001, p. 196).

22 Personas que sienten pasión por la tecnología y que disfrutan ampliando sus conocimientos y habilidades tecnológicas. Esta expresión es utilizada por Richard Stallman (1999, p. 20) para marcar una distancia entre hackers en investigación tecnológica y crackers, que se introducen sin permiso en sistemas telefónicos e informáticos.

23 Este interés por compartir información guarda cierta relación con la cultura DIY (Do It Yourself), y posteriormente también con el DIWO (Do It With Others) y DIT (Do It Together). DIY hace referencia a la producción autogestionada, por la que un individuo o grupo es capaz de ejecutar tanto tareas de producción propiamente dicha, como de distribución o incluso de venta de un producto. DIWO es un desarrollo del DIY que añade el matiz de la colaboración entre distintas personas, evitando así el matiz excesivamente individualista que podría adquirir el DIY. DIT da un paso más allá y pone como centro de la acción productiva a la colectividad, dejando la individualidad en un segundo plano.

virtuales (Castells, 2003, pp. 2-3). Estas serían esenciales para crear un nuevo sistema paralelo de autorrepresentación, de autoexpresión y comunicación, de posicionamientos políticos libres y de organización colectiva. De hecho, esta capa cultural de las comunas virtuales posteriormente facilitará el surgimiento de movimientos político-artísticos²⁴, que resultan relevantes para nuestra investigación. Por último, sobre la década de 1990 se suma la cuarta capa cultural de Internet, la relacionada con el mundo empresarial, que ve en el desarrollo de Internet unas posibilidades sin precedentes de explotación comercial y beneficio económico.

1.2.3 Actualidad: la web 3.0 e Internet de las cosas

El análisis de Castells a principios del siglo XXI sobre Internet como fenómeno cultural muestra el importante papel del ámbito empresarial y de la explotación comercial en su evolución. El control corporativo de Internet en pro del beneficio económico ha ido aumentando a lo largo de los años, hasta situarnos en una situación cercana al monopolio por parte de las grandes compañías tecnológicas. Internet ya no es -si es que lo fue en algún momento- un lugar de libre circulación de la información, de anonimato y horizontalidad. La tendencia creciente a la privatización de Internet y las políticas abusivas en los términos y condiciones de uso de las plataformas digitales, es algo que ya preveían algunos agentes teóricos del mencionado ámbito de las ciberculturas críticas (Scolari, 2008, pp. 134-137). Por ejemplo, Lawrence Lessig, académico, creador de la iniciativa *Creative Commons* y figura importante en materia de cultura libre, ya decía en 1998 sobre el ciberespacio: “tiene el potencial de ser el espacio más completo y extensamente regulado que jamás hayamos conocido en cualquier lugar, en cualquier momento de nuestra historia. Tiene el potencial de ser la antítesis de un espacio de libertad” (Lessig, 2002, p. 172). Por otro lado, Tiqqun, en su texto *La hipótesis cibernética* (2015) describe pormenorizadamente la evolución histórica que ha desembocado en la situación actual de control de las comunicaciones.

Actualmente Internet está principalmente dominado y controlado por oligopolios de gigantes tecnológicos, las llamadas *Big Tech*²⁵. GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple y Microsoft), GAMAM (Google,

²⁴ Algunos ejemplos serían Electronic Disturbance Theater o etoy.CORPORATION.

²⁵ Término anglosajón que refiere a las grandes compañías tecnológicas que se reparten la mayor parte del mercado del sector.

Amazon, Meta²⁶, Apple y Microsoft), BATX (Baidu, Alibaba, Tencent y Xiaomi) u otros acrónimos de compañías por venir²⁷, se caracterizan por, además de copar el mercado, tener unas prácticas agresivas que impactan en temas tan delicados e importantes como la libertad de expresión, la privacidad, la seguridad nacional, o el cumplimiento de la ley. Tal y como destaca el investigador Efraín Foglia, uno de los grandes problemas del control de la información por parte de las *big tech* es el siguiente:

Gran parte del flujo de datos y visitas a la red se concentra en estas plataformas, por lo tanto, todo reside en sus servidores y sistemas de almacenaje. Esto les da a estas corporaciones un poder muy grande en la construcción de la opinión pública y una alta relevancia en la construcción de la democracia informativa y participativa. Es una gran paradoja esto que está pasando pues la tecnología que nos venía a ofrecer una ruptura informativa en la década de los 90 se ha convertido en nuestra jaula de oro. (Foglia, 2022, p. 89)

Aunque el avance de esta tendencia sea progresivo y silencioso, derechos tan esenciales como la privacidad o la libertad de expresión se ven amenazados. A ello hay que añadir que nuestra información personal queda almacenada en servidores de grandes compañías tecnológicas, junto a una descomunal cantidad de datos extraídos de la navegación de las usuarias por Internet. Si la gestión de dichos servidores siguiese unas políticas transparentes y defensoras de los derechos de la población, la posesión de la información almacenada en ellos no sería tan diferente de otras maneras de archivar nuestros recuerdos y datos de forma externa, como podría ser un álbum personal de fotos en papel. Por contra, lo que está sucediendo actualmente es que no somos las propietarias de la gran parte de nuestra información personal cuando está almacenada en la nube digital. Es un problema, ya que dichos datos son susceptibles de ser empleados para fines de terceros. Lo más dramático es que probablemente nosotras mismas hemos firmado acuerdos con las grandes compañías en los que se aceptaba la utilización de datos personales por terceros, tras aceptar según qué términos y condiciones de algunas plataformas digitales. Como dice Foglia, esto atenta seriamente al sistema democrático participativo.

No obstante, este mercado dominante se ve contrarrestado por numerosas alternativas tecnológicas de tipo ético, que respetan la privacidad en la red

²⁶ Meta Platforms, Inc. es una compañía que en 2022 está liderada por Mark Zuckerberg. Supone una evolución de Facebook Inc. y aglutina varios servicios de tecnología y redes sociales como Facebook, Instagram, WhatsApp y sus derivadas. Su nombre alude al Metaverso, como futuro espacio de interacción social.

²⁷ Debido a los constantes cambios y a la aceleración en la carrera por el poder y control mundial ejercido por las grandes compañías tecnológicas, las siglas y datos aquí mencionados pueden rápidamente quedar desactualizados.

y que no utilizan los datos de las usuarias para fines no autorizados. Existen afortunadamente navegadores como *Brave*, *Midori*, *Vivaldi*; buscadores como *DuckDuckGo*, *Startpage*; servicios de correo electrónico como *ProtonMail*; servidores de Internet y redes de telecomunicaciones, como el caso de *Guifi.net*²⁸-declarada abierta, libre y neutral-; e incluso también redes sociales como la descentralizada Mastodon. El problema es que, aunque existan, no tienen un alcance equiparable al de las grandes compañías²⁹.

En este punto se da un comportamiento que resulta paradójico. Tomemos por ejemplo el caso de Twitter vs. Mastodon. En 2022 el empresario Elon Musk compró la red social Twitter³⁰ con la intención de convertirla en una plataforma para la libertad de expresión, incorporando nuevas funciones que garantizaran la eliminación de la desinformación y de los discursos de odio (Krisher y O'Brien, 2022). La compra generó una huida masiva a la plataforma Mastodon³¹, la cual en una semana pasó de 425.000 usuarias a 655.000 (Kleinman, 2022). Sin embargo, pese a la aparente huida masiva, un mes después de la importante subida de número de usuarias de Mastodon, parece ser que de las 140.000 que anunciaron que abandonarían Twitter y se pasarían a Mastodon, tan solo 2.200 cerraron su cuenta; el resto están en ambas plataformas o solamente en Twitter (La Vanguardia, 2022). ¿Por qué las alternativas que protegen nuestros derechos de privacidad no ganan popularidad? ¿Qué es lo que hace que las usuarias prefieran estar en plataformas que vulneran sus derechos que en entornos más seguros?

Volvamos por un momento a las condiciones técnicas que permiten la transformación de la sociedad digital, la economía y las relaciones de poder y control en la actualidad. Después de años de evolución de Internet, la web ha pasado por distintas fases: desde la web 1.0, a la web 2.0 y la web 3.0. La primera fase, también conocida como *Static Web* o Web estática, nace en 1990, y se caracteriza por ser un medio para encontrar

28 Proyecto que pretende construir una red abierta, libre y neutral basada en el modelo del procomún. Véase: https://guifi.net/es/que_es

29 En el campo de las redes sociales en 2023, Facebook tiene 2910 millones de usuarias e Instagram 2000 millones (Galeano, 2023), mientras que Mastodon solo tiene 2,5 millones de usuarias (Fung, 2022). En lo que respecta a los navegadores, en 2022 Google Chrome tenía 3.378.967.819 usuarias, Safari 1.006.232.879 usuarias, Microsoft Edge 212.695.363 usuarias y Firefox 179.084.244 usuarias (Valdatti, 2022), mientras que Brave en 2023 sólo tenía 57 millones de usuarias y Vivaldi 2,4 millones de usuarias (Stackscale, 2023). En materia de buscadores, Google acumula 100.000 búsquedas por segundo (unas 8640 millones al día) mientras que DuckDuckGo tiene 92 millones de visitas al día (Kinsta, s.f.)

30 Actualmente la red social ha pasado a llamarse "X".

31 Mastodon es una red social federada. Esto significa que está constituida por distintos servidores, cada uno de los cuales es propiedad de diferentes personas o colectivos, y es gestionado por distintas administradoras. Mientras que Twitter es una red social centralizada, Mastodon sería una colección de redes sociales, federadas entre sí bajo un mismo software (Huang, 2022).

información, principalmente en formato textual, y para interactuar a distancia entre usuarias. Los tiempos de carga de las páginas eran muy largos, debido a la conexiones de banda estrecha³², y las herramientas tenían muchas limitaciones. Sobre el año 2005 aparece la web 2.0, llamada también *Social Web* (Web social). Esta se caracteriza principalmente por dos rasgos. El primero es la mayor velocidad de las conexiones, que permite una comunicación más rápida y sincrónica entre usuarias. El segundo, relacionado con el primero en algún sentido, es la comprensión de Internet como un medio para crear contenido y compartirlo, y no solo para acceder a él de manera pasiva, como ocurría en la web 1.0. Con la llegada del primer iphone en 2007 se abriría el camino al uso generalizado de los dispositivos móviles inteligentes, lo cual todavía potenciaría más esta tendencia creciente a crear y compartir contenidos. Las mejoras en las infraestructuras técnicas de la conexión a Internet en la fase de la web 2.0 permitieron un crecimiento rápido de fenómenos como el streaming o las redes sociales. La Web 3.0 es una nueva fase que actualmente se está desarrollando, por lo que sus avances conviven todavía en 2023 con la Web 2.0. Se caracteriza por posibilitar un acceso más seguro y rápido a los contenidos, así como por una alta personalización en las búsquedas, gracias a filtros automáticos adaptados a cada usuaria. Para que esto suceda, se está trabajando en una mejora de los protocolos de comunicación entre dispositivos, servidores, software y las propias usuarias. Las tecnologías que juegan un papel importante en estos avances son el *Blockchain*³³, la Inteligencia Artificial y su aplicación en la llamada Web Semántica. Estrechamente vinculado a estos constantes avances tecnológicos en materia de conectividad, encontramos también el llamado Internet de las cosas. IdC o en inglés abreviado como IoT, Consiste en una red de objetos físicos (cosas)³⁴ que llevan incorporados sensores inteligentes y software que les permiten intercambiar datos con otros dispositivos y sistemas a través de Internet. Esto se traduce en objetos tecnológicos más o menos cotidianos con los que somos capaces de comunicarnos, principalmente a través de órdenes. Dado que los dispositivos necesitan de nuestros datos para poder funcionar, existe una problemática no resuelta actualmente con el tratamiento de estos, ya que algunos dispositivos envían información personal a terceros sin nuestro consentimiento. Aunque todavía se están desarrollando las tecnologías aquí mencionadas, ya se empieza a introducir la web 4.0 como la próxima

32 Principalmente se usaba la conexión por módem telefónico (*Dial-up*), cuya velocidad de transmisión no superaba los 56kbps. Hacia 1997 aparece la tecnología ADSL, que mejora la velocidad de transmisión hasta los 30Mbps, aunque todavía utilizaba el cable telefónico como soporte.

33 El Blockchain o “cadena de bloques” responde a un conjunto de tecnologías que, combinadas, permiten un registro seguro, descentralizado, distribuido y sincronizado de ciertas operaciones digitales, sin tener que contar con la intermediación de terceros.

34 Las “cosas” del Internet de las cosas a las que nos referimos en tanto que objetos físicos pueden ser por ejemplo frigoríficos, tostadoras, ropa, cepillos de dientes, etc.

fase, en la que los asistentes virtuales y la Inteligencia Artificial vendrían a complementar la función de los buscadores web, dando lugar a un mundo en el que todos los objetos podrán estar conectados, incluso sin utilizar terminales de móvil u ordenadores; se trataría de una especie de web simbiótica entre humanos y máquinas (“Web 4.0: El Internet de las cosas y la AI”, s.f.).

1.2.4 El futuro de Internet

La Web 3.0 e Internet de las cosas, más allá de sus descripciones técnicas, nos abre un nuevo paradigma bastante controvertido a nivel ético. Por ejemplo, uno de los supuestos beneficios de la web 3.0 será la personalización y el filtrado de información a favor de nuestros intereses personales, lo cual implica que dispositivos tengan todo tipo de información sobre nosotras. Dicha información será compartida en red para poder darnos servicio, lo que dificultará enormemente mantener una cierta privacidad y un control del tránsito de estos datos. Es más, esas operaciones vendrán mediadas, como ya ocurre en la actualidad, por el uso de aplicaciones como Siri, Alexa, Cortana o Roomba³⁵, célebres por el uso poco ético de la información que extraen de las usuarias. Se dice también que la Web 3.0 será más democrática porque está más descentralizada, pero la mera descentralización sin regulación podría incluso convertirse en un medio para evadir impuestos, para el cultivo de delitos cibernéticos o para abusos sobre divulgación de información personal sin consentimiento³⁶. Por otro lado, también tendría que tenerse en cuenta que la creciente tecnologización de la sociedad conlleva una mayor dificultad para eliminar la brecha digital. La aparición de nuevos dispositivos más potentes acentúa el abismo entre usuarias de distinto nivel económico o de conocimientos y destrezas tecnológicas necesarias para realizar cualquier actividad cotidiana.

En líneas generales, podemos afirmar que existe una cierta instrumentalización de conceptos positivos como la democracia, la libertad y la descentralización por parte de cierto discurso tecnológico. En la narrativa de la web del futuro próximo se presume de adscripción a estas ideas, pero luego esto no se refleja ni en su estructura real ni en su funcionamiento. Como dice Alexander R. Galloway con respecto al Internet actual, “la red distribuida es la nueva ciudadela, el nuevo ejército, el nuevo poder” (Galloway, 2021, p. 233). Cada vez estamos más lejos de

³⁵ Aspirador inteligente que funciona con Wi-Fi.

³⁶ La tecnología Blockchain o las criptomonedas son dos ejemplos de fenómenos descentralizados con apariencia de democratización.

la noción emancipadora de la red descentralizada. Por ello, se presenta como una necesidad cada vez más urgente tener un conocimiento no superficial, que vaya más allá del puro eslogan comercial, y que nos permita saber cuáles son las implicaciones reales de las tecnologías que utilizamos. Es más:

ahora que los poderes fácticos han terminado su migración a la red distribuida, adueñándose así del mismo arsenal de herramientas de la militancia izquierdista, hacen falta nuevos modelos de acción política. Debemos encontrar una nueva vulnerabilidad que explotar y que sea asimétrica en su relación con las redes distribuidas, como éstas lo eran respecto a los centros de poder de la modernidad. (Galloway, 2021, p. 238)

Ante la fagocitación del discurso democrático por parte del control tecnológico es necesario no solo conocer las implicaciones sociales, económicas, políticas e incluso emocionales que conllevan el uso de tecnologías digitales conectadas, sino también comenzar a esbozar, como apunta Galloway, nuevos modelos de acción política en pro de la soberanía digital enfocada a las personas y grupos sociales.

1.3 Internet en la sociedad hiperconectada y su impacto en el arte

Una vez aclarados el contexto de la hiperconectividad digital y las coordenadas esenciales para entender Internet en tanto que fenómeno cultural, en las siguientes líneas continuaremos acercándonos a la influencia de la conectividad digital en red en el ámbito específico del arte. Para ello, incluiremos el discurso de artistas como Gregory Chatonsky o Zach Blas, quienes tratan los conceptos de *post-Internet* y *contra-Internet*. Abordaremos también algunas nociones de tipo panorámico sobre virtualidad, simulacro y cultura actual; e introduciremos algunas apreciaciones sobre posicionamientos de la cultura compartida y su necesidad de existencia -tanto en el mundo físico como en el virtual-, para hacer frente a una tendencia contemporánea creciente de acceso privativo a la cultura.

1.3.1 Internet como el espíritu de nuestro tiempo

Previamente hemos introducido el fenómeno Internet en tanto que contexto inabarcable, pues su crecimiento es continuo y exponencial, e influye incluso moldea nuestras experiencias vitales cada vez más

intensamente. Por ello, resulta urgente proporcionar una mirada atenta hacia la manera en que Internet configura nuestra sociedad. Como dice el artista franco-canadiense Gregory Chatonsky: “Internet deviene el olor de la realidad en que nos hallamos, más difícil de localizar conforme la red se transforma y crece más rápidamente que nuestra capacidad de consultarla” (Chatonsky, 2015). Si Manuel Castells sugería que Internet era “una producción cultural” (Castells, 2003), posteriormente Gregory Chatonsky dirá directamente que “Internet se ha convertido en el espíritu de nuestro tiempo (Zeitgeist)”³⁷ (Chatonsky, 2015). Como vemos, conforme la red sigue creciendo y colonizando todas las esferas de nuestras vidas, el fenómeno Internet comienza a ser indistinguible de la vida misma. Nos encontramos en un punto de la historia en el que referirnos a Internet es casi como referirse al mundo en su totalidad.

Consideramos que parte de la magnitud del fenómeno cultural de Internet reside precisamente en el hecho de que no es estrictamente una nueva tecnología. Existe una tendencia extendida, tanto dentro del saber generalizado como en los estudios académicos, a hablar de lo nuevo -en concreto aquí de las nuevas tecnologías-, como si éstas surgieran enteramente de la nada, siendo algo totalmente distinto de lo anterior, sin una conexión con aquellos factores previos que realmente han contribuido a su configuración. En este sentido, nos parece muy acertada la siguiente apreciación de Tung-Hui Hu: “La estructura de Internet se parece a un injerto; una red nueva injertada sobre otra, más vieja y establecida” (Hu, 2015, p. 7). Según esta idea, Internet sería como un injerto que crece nutriéndose de anteriores infraestructuras técnicas y culturales -con su correspondiente onda expansiva-, que han evolucionado y se han consolidado a lo largo de la historia. “Como injerto que es, Internet siempre fue un objeto histórico, y el siguiente estado de su desarrollo jamás conlleva una ruptura completa con su pasado” (Hu, 2015, p. 8). Vemos pues cómo Hu alude al carácter acumulativo de la cultura en términos generales, una aspecto que seguiremos desarrollando a continuación.

Podemos entonces entender que Internet y la digitalización en tanto que fenómeno cultural, lejos de ser algo nuevo, están creciendo con rapidez y fuerza gracias a su capacidad de absorber la historia anterior, mientras continúan añadiendo capas a la misma. Dicha cualidad tiene que ver también con la remediación, entendida como la cualidad técnica de los nuevos medios virtuales de reproducir digitalmente contenidos

³⁷ El Zeitgeist es un término alemán que se compone de las raíces Zeit (tiempo) y Geist (espíritu), Comenzó a ser tratado por varias autoras y filósofos como Herder o Klotz a partir de la segunda mitad del siglo XVIII o Hegel posteriormente, para referirse a una noción global de desarrollo cultural y ámbito intelectual general referido a una época concreta.

culturales del pasado. Como ya decía Scolari, “las máquinas digitales fagocitan medios, lenguajes, interfaces, estéticas y teorías” (Scolari, 2008, p. 105). Este tipo de operaciones no son puramente técnicas, sino que abren dimensiones que permiten construir un discurso teórico acerca de la cultura actual. Esta reformulación de lo antiguo a través de lo nuevo da lugar en ocasiones a fenómenos cuanto menos curiosos. Veamos un par de ejemplos:

Dentro de los circuitos culturales expositivos existe una tendencia creciente en los últimos años a programar experiencias de realidad aumentada³⁸ e instalaciones de tipo inmersivo, que se ayudan de las últimas novedades en tecnología digital y conectiva para ofrecer una experiencia sorprendente a sus visitantes. En el caso de la ciudad de Barcelona, el espacio IDEAL, Centro de Artes Digitales, situado en el barrio de Poblenou, lleva algún tiempo ofreciendo este tipo de experiencias, entre las que destacan muestras de figuras del arte del siglo XIX y XX como Monet, Klimt, Frida Kahlo o Dalí. Aunque es cierto que estas exposiciones están más dirigidas a público generalista, y no tan específicamente a personas interesadas por contenidos culturales especializados, llama la atención que, a pesar de que se enuncian desde la cualidad novedosa de su propuesta, se dedican en última instancia a explorar una remediación tecnológica de propuestas artísticas consolidadas de los siglos XIX y XX. Estas propuestas que reinterpretan contenidos culturales del pasado a partir de nuevas tecnologías conectan con la percepción nostálgica de las tecnologías nuevas analizaba por Grafton Tanner:

Internet es, en sí misma, un portal al pasado.... Internet proporciona acceso a la práctica totalidad de la historia humana a individuos que experimentan niveles extremos de stress. Armados con esa herramienta, a muchos les parece preferible huir a las versiones del pasado que se ofrecen online. (Tanner, 2019, p. 26)

Otro ejemplo del fenómeno de la remediación lo encontramos en las redes sociales, en concreto en plataformas como Youtube, Instagram o TikTok. En ellas podemos apreciar a diario un flujo constante e inabarcable de contenido audiovisual, en el que se mezclan vídeos de animales en situaciones graciosas, tutoriales, confesiones personales, cámaras ocultas, memes escenificados y un largo etcétera de contenido creado, compartido, remezclado y vuelto a compartir. Pero también podemos ver muchos contenidos culturales de distintas épocas previas al boom digital, que han sido remediados o digitalizados para insertarlos en el flujo de contenidos. Esta convivencia simultánea de información dispar que

³⁸ La realidad aumentada es una tecnología que permite aplicar elementos virtuales sobre la representación de la realidad física.

consumimos a diario, abre un interesante debate sobre la fragmentación cultural, del que no nos ocuparemos ahora. Cabe destacar que, a pesar del carácter acumulativo de la cultura intensificado con la digitalización, existe el peligro de creer que lo que nos llega por las tecnologías digitales conectivas es nuevo por el mero hecho de que nos llega por dicho medio; podríamos tomar por novedad algo que en realidad es antiguo.

La tendencia a percibir ciertos elementos de la cultura como si fuesen nuevos, cuando probablemente no lo son, o solo lo son en tanto que reinterpretaciones desde nuevos medios de transmisión de la información, es un hecho que no debemos perder de vista. En una línea distinta pero similar, la cuestión del medio y cómo este posee crea sentido por sí mismo queda muy patente en el trabajo del artista catalán Antoni Muntadas (Barcelona, 1942). Por citar un solo ejemplo dentro de su amplia y prolífica trayectoria, podemos ver este aspecto en su obra *On translation: la imatge*. Esta obra es una pieza específica dentro del proyecto *On Translation: Museum*, realizado en 2002 para el MACBA (Barcelona). Esta pieza comenzó con una fotografía que el artista tomó en una reunión del consejo de administración del MACBA (MACBA Barcelona Oficial, 2022, 1h3m50s). A partir de ella, se hicieron reproducciones en distintos soportes, como una valla publicitaria, un anuncio en prensa e incluso *merchandising* que se vendía en la tienda del museo como posters, platos de porcelana, camisetas o adhesivos. El artista mostraba así el modo en que una misma imagen cambia de sentido y de función al ubicarse en un tipo de soporte u otro, dándose en cierto modo una resignificación.

1.3.2 La capacidad del simulacro de ser algo que sucede. Internet, virtualidad y cultura

Retomando la idea de remediación podemos argumentar que el solo hecho de traducir y reproducir un contenido cultural ya existente (texto, imagen, sonido, vídeo...) de un medio analógico a otro digital, aunque no produzca algo enteramente distinto, posee la capacidad de originar nuevos acercamientos a dichos contenidos culturales. Por ejemplo, un concierto grabado en VHS -formato obsoleto de vídeo-, que se digitalice y se suba a YouTube, posibilitará que las nuevas generaciones digitales tengan acceso a su contenido. Por un lado, consideramos importante señalar que un nuevo medio que se utiliza para mostrar algo preexistente está haciendo una referencia a la historia y no únicamente a lo nuevo, como por ejemplo las exposiciones inmersivas en la pintura impresionista del siglo XIX; por otro lado, también tiene que quedar claro que las estrategias que toman prestado contenido del pasado trayéndolo al presente mediante la virtualización están contribuyendo a la producción

cultural actual. Es decir, se dirigen al presente desde el pasado y desde el propio presente al mismo tiempo.

Para ampliar la comprensión de este hecho, vamos a explorar ciertas nociones acerca de la confrontación teórica entre realidad física y realidad virtual, que subyace a la construcción tanto de la identidad cultural contemporánea como del imaginario colectivo.

Las siglas IRL, ampliamente utilizadas en la comunicación interpersonal actual vía Internet, responden a la expresión en inglés “In Real Life”, que en castellano se traduciría por “en la vida real”. Así pues, IRL sería una expresión nativa del medio virtual Internet, que designaría todo aquello que sucede fuera del espacio digital, concretamente en el mundo físico. Ya veíamos en el apartado 1.1 que existe una cierta necesidad de separar lo que ocurre en el mundo físico y las experiencias virtuales, como si ante la fusión cada vez más acuciante de ambas esferas en una nueva experiencia humano-tecnológica-digital fuese un hecho demasiado difícil de asumir, al menos actualmente. Tal y como explica el artista Gregory Chatonsky:

Durante mucho tiempo, Internet se tuvo por un contra-mundo, un mundo imaginario o uno degradado en la medida en que era falso. Se encontraba en oposición a la “realidad verdadera” siguiendo la lógica de la identificación entre realidad y verdad ... el fluido de la identidad en Internet no se opone al “yo” real fuera de la red. Esta identidad fluctuante influye, y en gran medida, los eventos de mi vida (amorosa, profesional, íntima, etc.). No es una confusión entre la verdad y el simulacro, es la capacidad del simulacro de ser tanto lo que sucede como su carácter original. (Chatonsky, 2015)

Esta “capacidad del simulacro de ser algo que sucede” (Chatonsky, 2015), sería diferente de la concepción que Baudrillard exponía en *Cultura y simulacro*. Recordemos lo que este autor decía: “la era de la simulación se abre, pues con la liquidación de todos los referentes ... Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse” (Baudrillard, 2016, p. 11). Precisamente en la dimensión cultural del fenómeno Internet, este simulacro se correspondería con la faceta virtual de nuestro mundo. Por ello, entendemos que esta virtualización ya no es un puro imaginario, sino una realidad que, a su manera, es también material. En su ensayo *Uncomputable. Play and politics in the long digital age*, Alexander R. Galloway (2021), nos dice que “lo absoluto produce lo virtual” (p. 183), refiriéndose a lo absoluto como aquello que se extiende a “niveles hiperbólicos” (p. 183). Nosotras interpretamos esta idea como la tendencia de un absoluto que se expande, que está muy conectado con el crecimiento exponencial de contenidos culturales y medios de comunicación digitales que los difunden. Es decir, lo digital conectado

se expande a un ritmo tal que llega a ser físicamente inabarcable, que trasciende cualquier posibilidad de entendimiento humano. Por esta razón necesitamos recurrir a la simulación como el lugar en el que albergamos nuevos modos de circulación, una nueva cultura que no es menos real que el tradicional mundo material predigital sólo por el hecho de estar alojado en la simulación virtual. Podríamos aventurarnos a decir que este espacio virtual es un espacio expandido de nuestro espacio físico, que no obstante acaba siendo también nuestro espacio propio.

Ante la pregunta sobre la razón de la dificultad de definir lo virtual, Paloma Martínez Matías argumenta que se debe tal vez a que se presenta *a priori* supeditado al concepto de lo real o de realidad, una noción que a su vez es compleja de definir:

Parecería consecuencia lógica de la asumida subsidiaridad del concepto de lo virtual al de lo real: en función de su carácter secundario y derivado, por su condición de mera apariencia, copia o imitación frente a la originariedad, autenticidad o verdad del mundo real, la identificación y delimitación estricta del ámbito de lo virtual quedaría necesariamente subordinada a la del mundo considerado legítima o auténticamente real. La dilucidación de lo virtual semejaría exigir entonces, como requisito previo y adecuado punto de partida, una determinación más o menos precisa de lo real. (Martínez Matías, 2008, p. 200)

Así pues, aunque muchas de las ideas sobre la virtualidad coinciden en que, para que esta exista, han de darse una serie de características técnicas/tecnológicas, la dificultad de aterrizar fácilmente los aspectos más abstractos de lo real o físico versus lo digital o virtual explica en parte la tendencia generalizada a invisibilizar la existencia material de las tecnologías digitales, o incluso a idealizarlas, por falta de conocimiento al respecto. A pesar de todo, podríamos afirmar que la vida digital parece ser cada vez más real, pasando a formar parte del mundo mismo.

1.3.3 Los tiempos post-Internet, después del fin de Internet y contra-Internet

Acabamos de ver cómo a pesar de que la construcción del ciberespacio o espacio virtual no es en absoluto nueva, sigue costando comprenderlo fácilmente desde el saber común. A este hecho se añaden las distintas interpretaciones conceptuales del fenómeno Internet, que a lo largo de su historia se van solapando debido a la influencia de las distintas corrientes de pensamiento.

En la cultura de Internet algunos conceptos recurrentes en la última década son las nociones de “después de internet” (*after the Internet*), y “post-internet”, muy frecuentes en el entorno artístico. Según los estudios sobre estas cuestiones, ambas fueron utilizadas en primer lugar en 2006 por la artista, comisaria y escritora Marisa Olson en una comunicación académica sobre su trabajo. Según nos cuenta sobre ella Michael Connor, el concepto de *post-internet* “para Olson tenía un significado específico, referido tanto al modo de producción artístico usando materias primas como a ideas halladas o desarrolladas online” (Connor, 2017, p. 57). Sobre esta tendencia a utilizar prefijos que aluden a “después de” Internet, varias autoras coinciden en que en ningún momento refiere a que se ha superado Internet, sino precisamente, a un momento histórico en el que Internet ha conseguido permear tantos aspectos de nuestras vidas, que es ubicuo y lo abarca todo. Como comenta Connor, esto significa “que vivimos en un tiempo posterior a la saturación por parte de Internet de la mayoría de la superficie del mundo y de la población humana, y de nuestras conciencias individuales” (Connor, 2017, p. 57). Dicho esto, en el mismo texto de Michael Connor, escrito aproximadamente en 2014, el autor acaba resolviendo:

La “Cultura de Internet” es, cada vez más, sencillamente “cultura”. El término “post-Internet” sugiere que el foco de atención de buena parte del discurso artístico y crítico ha pasado de la “cultura de Internet” como entidad discreta a la conciencia de que toda la cultura ha sido reconfigurada por Internet, o por el capitalismo neoliberal apoyado por Internet. (Connor, 2017, p. 61)

El concepto *contra-Internet* de Zach Blas

Ya que estamos explorando distintas etiquetas sobre la cultura de Internet, mencionaremos el concepto de “contra-Internet” (Blas, 2017), por considerarlo central para nuestra investigación. El término lo acuñó el escritor, cineasta y artista Zach Blas (EEUU, 1981). En 2014, sintiéndose interpelado por la etiqueta “artista post-Internet” que en su momento circulaba, pero no identificándose con ella, Blas dio formuló el concepto de *Contra-Internet*. Este fue plasmado en su pieza *Contra-Internet Inversion Practice #1: Constituting an Outside (Utopian Plagiarism)* (2015)³⁹. Se trata de un vídeo elaborado con la función de grabación de pantalla del ordenador del reproductor QuickTime en el que, con banda

³⁹ Se puede consultar información sobre el proyecto en el siguiente enlace: <https://anthology.rhizome.org/contra-internet>

sonora de *Get Off the Internet* de la mítica banda Le Tigre⁴⁰ y un audio generado con la herramienta de traducción de texto a voz que recita los textos que aparecen en pantalla, se registra la acción plagiarista de Blas hasta dar en su propuesta del ideal *Contra-Internet*. Para este ejercicio de plagiarismo utópico, el artista se basó principalmente en el *Manifiesto Contrasexual* (2000) de Paul B. Preciado, pero también utilizó otras referencias como *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el postmodernismo 1983-1998* (1999)⁴¹ de Fredric Jameson, *The End of Capitalism (As We Knew It): A Feminist Critique of Political Economy* (1996) de J.K. Gibson-Graham, y *Nuestra arma es nuestra palabra* (2000) del Subcomandante Marcos, líder del movimiento Zapatista⁴². Uno de los resultados de este ejercicio dice así “Hemos visto otra red en nuestros sueños, una red honesta y decididamente más justa que aquella en la que vivimos ahora” (Rhizome, s.f.a). La intención de Blas era imaginar un Internet más justo y libre, que no estuviese controlado y vigilado por unas pocas corporaciones, pero sobre todo que también fuese inclusivo, que acogiese y diese espacio a minorías de clase, género, identidad, etc.



Figura 6 y 7. *Contra-Internet Inversion Practice #1: Constituting an Outside (Utopian Plagiarism)*, Zach Blas, 2015, Rhizome.

⁴⁰ Le Tigre es un grupo musical liderado por Kathleen Hanna, una de las principales exponentes del movimiento feminista RIOT GIRL de los años 90 con su grupo Bikini Kill. La inclusión de este tema en la pieza de Blas conecta directamente con el enfoque de género que el artista propone como parte de su nuevo Internet utópico inclusivo. Zach Blas se considera *queer* y reivindica los derechos del colectivo en su práctica en general.

⁴¹ Cabe recalcar que precisamente en esta obra aparece el origen de una expresión que ha sido utilizada posteriormente tanto en el campo académico como en otros ámbitos culturales: “Hoy en día, parece que es más fácil imaginarse la completa degradación de la tierra y la naturaleza que el derrumbe del capitalismo tardío (Jameson, 1999, p. 77).

⁴² Más adelante, en el apartado 2.1 abordaremos brevemente la causa Zapatista a partir de las acciones que el colectivo artístico Electronic Disturbance Theatre llevaron a cabo en su defensa a finales de los noventa.

Actualmente, empiezan a surgir nuevos posicionamientos desde los estudios culturales, económicos, sociales y medioambientales que están previendo un posible fin de Internet (Suárez, G., 2018; Espinoza Wang, 2023). Debido a las problemáticas que esta megaestructura genera se está comenzando a esbozar a nivel teórico qué ocurriría ante un fallo masivo de la red mundial. No podemos asegurar qué nuevos prefijos o sufijos se le añadirán al concepto Internet en el futuro dentro de este ámbito de estudio. Tampoco podemos predecir qué ocurrirá con la red en unos años, si colapsará o no. Ni siquiera viendo el turbulento panorama tecnopolítico y medioambiental actual, podemos tener la certeza de si en unos años el mundo tal y como se ha conocido hasta hoy seguirá igual o si habrá tenido lugar un cambio radical que lo haga irreconocible. Lo que sí que podemos decir de la cultura Internet actual es que se manifiesta, directa o indirectamente, en prácticamente cualquier lugar al que dirijamos nuestra mirada. Suscribimos pues la idea de Michael Connor de que actualmente decir “cultura Internet” es equiparable a directamente decir “cultura” (Connor, 2017).

1.3.4 Si no torrenteamos la cultura, la cultura se netflixea

La cultura de Internet, como hemos visto, tiene un alcance tan amplio que acaba por permear en el discurso contemporáneo. Uno de los niveles en los que esto se manifiesta es el lenguaje, tanto en el académico como en el coloquial. Al mismo tiempo, los conceptos que el lenguaje utiliza para explicar la realidad pueden venir dados por distintas vías. Las formas culturales de cada época pueden materializarse en formatos populares de comunicación. Aquí podríamos tener en cuenta desde los relatos orales, cantados y escenificados por juglares⁴³ del siglo XII en adelante, a la literatura de cordel⁴⁴ desde el siglo XV, las aportaciones de los dichos populares y lemas, así como todo tipo de panfletos, carteles, pancartas, *stickers* (pegatinas) murales, arte urbano en general e incluso los actuales memes de Internet, -tanto estáticos como en formato vídeo. Las manifestaciones populares y espontáneas de este tipo de formatos serán tratadas tanto en el segundo como en el cuarto capítulo de la tesis.

⁴³ Las personas que ejercían de juglares pertenecían generalmente a clases bajas, y su actividad ambulante consistía en interpretar en distintos lugares a través de la representación teatral, el canto o la música textos y contenidos elaborados en gran parte por los trovadores, figuras de la época cultas que escribían y componían (Gómez García, 2007, 440).

⁴⁴ La literatura de cordel es un género literario y gráfico popular que surgió a partir del siglo XV en la Península Ibérica y que posteriormente tuvo gran alcance en otros lugares como Brasil por ejemplo. Consistía en una serie de pliegos de papel encuadernados y colgados con cordel en un expositor ambulante, que narraban historias populares de la época y otros sucesos históricos o de ficción.

El lenguaje humano, además de ser la capacidad que tenemos de expresar nuestras ideas y sensaciones, es también un vivo reflejo de las propias transformaciones de los sistemas culturales. Podríamos incluso sugerir que es el medio por el cual comprendemos nuestra experiencia, así como también el modo en que cada comunidad pone en práctica su manera de ver el mundo (Gadamer, 1998, p. 223). Pero el lenguaje puede manifestarse de muchas maneras. La cultura popular en concreto -en sus vertientes oral, escrita o gráfica-, utiliza pancartas, panfletos, pintadas en la calles o formas de arte urbano como herramientas eficaces y espontáneas de expresión de lo contemporáneo, del presente de cada época.

En esta investigación entendemos la cultura como un bien colectivo que contribuye a nutrir a la comunidad en que se desarrolla y a ampliar sus horizontes. No la pensamos como un mero objeto de consumo para la industria cultural, sino que partimos de la consideración de la cultura como “un territorio de comunidad” (Beirak, 2022, p. 29). Esto nos lleva a continuación a comentar la siguiente frase: “si no torrenteamos la cultura, la cultura se netflixea”. Esta frase ha ido apareciendo durante los últimos años en distintos lugares, en forma de *sticker* o de *graffiti* en el espacio público y también como meme de Internet. La circulación de dicho eslogan por distintos medios dificulta localizar su autoría inicial, sea esta individual o colectiva. En las menciones a dicho mensaje que se han hecho posteriormente encontramos por ejemplo una publicación digital del Partido Interdimensional Pirata (Partido Interdimensional Pirata, 2019), del año 2019, bajo la identidad colectiva René Montes y en conmemoración a las acciones del fallecido Aaron Swartz, ciberactivista del que hablaremos brevemente en el apartado 2.1.5.



Figura 8. *Si no Torrenteamos la cultura, La cultura se Netflixea*, Noticias de abajo ml, 2019, Facebook.

Este mensaje crea un juego de palabras muy acertado para definir un posicionamiento político de conocimiento compartido respecto a la cultura con el que estamos de acuerdo. Las dos palabras clave del eslogan son “torrentear” y “netflixear” entendida como opuestas. “Torrentear” hace referencia a un modo de compartir en Internet que implica el uso de archivos torrent para descargar contenidos, cuyos enlaces pueden encontrarse en plataformas como The Pirate Bay⁴⁵. En el caso de “netflixear”, que se presenta como opuesto a compartir cultura de un modo libre y colaborativo, hace referencia a la plataforma digital de contenidos audiovisuales de pago en *streaming* Netflix⁴⁶. Netflix representaría en el eslogan el actual panorama de cultura propietaria, gestionada por un concentrado número de grandes compañías tecnológicas de dudoso compromiso ético respecto a sus usuarias.

De este lema que supone una defensa de la cultura abierta y colaborativa, nos interesa por tanto la manera en que se transmite, es decir, los formatos espontáneos -desde el arte urbano hasta los memes de Internet-, empleados para hacerla circular. Esta capacidad de transmitir ideas velozmente y logrando un gran alcance en cuanto al número de receptoras, desde la cultura popular y sin utilizar los grandes medios de comunicación, es un aspecto que abordaremos a lo largo de toda la tesis.

14 Implicaciones socio-culturales de una sociedad basada en Internet

Las luchas geopolíticas del nuevo siglo se libran por la infraestructura, la tecnología, los datos y los negocios del mundo virtual. Una disputa que renueva las polémicas en torno al poder, la soberanía, la democracia, la libertad y la cooperación internacional. (Stancanelli, 2020, p. 9)

En este apartado introduciremos ya algunas estrategias del arte contemporáneo, así como de la cultura audiovisual y publicitaria que visibilizan el choque entre inmaterialidad y materialidad en las telecomunicaciones digitales. Lo haremos tras mencionar diversas características de la infraestructura física que sustenta la red. Esta información es esencial para comenzar a comprender por qué las tecnologías de comunicación digital influyen en nuestros cuerpos

⁴⁵ Pirate Bay es un motor de búsqueda de archivos BitTorrent.

⁴⁶ Netflix es una compañía de origen estadounidense que se fundó en 1997. Actualmente su actividad se muestra como plataforma de streaming (anglicismo que define la distribución digital en línea de contenido multimedia que tiene lugar cuando las usuarias acceden a los mismos) bajo suscripción, aunque en sus inicios se dedicaba a ofrecer un servicio de alquiler de DVDs a través de correo postal.

individuales y sociales, además de en el medio ambiente. Aunque la red se compone de muchos elementos, nos enfocaremos por su importancia en el cableado mundial, los centros de datos y los servidores. Analizaremos también la tendencia extendida, tanto desde el imaginario colectivo como desde estrategias comerciales, de percibir y narrar las tecnologías de conexión digital como inmateriales, etéreas e incluso inocuas. Trataremos también el fenómeno de la datificación y de la obsolescencia programada. Los ejemplos de contenidos culturales aquí descritos brevemente serán variados, desde obras artísticas como *Travel to my website* (Santamaría, 2016) o *C02GLE* (Moll, 2014), a productos audiovisuales como *It Crowd* (Atalla et al., 2006-2013) o incluso campañas publicitarias como *O2 Respira* (Movistar), o *¿A qué huelen las nubes?* (Coixet, 1999).

1.4.1 Internet no pesa nada.

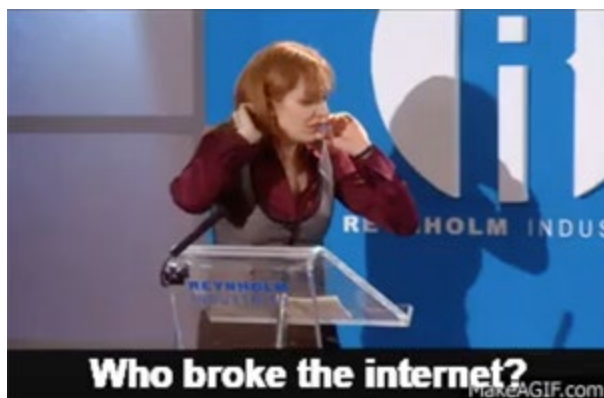
La promesa de las infraestructuras conectivas etéreas

Al pensar las tecnologías de la información desde una perspectiva de “inmaterialidad” nuestra atención se dirige al plano abstracto y no nos paramos a analizar la infraestructura que sostiene este sistema técnico (centros de datos, servidores, cableado subterráneo, antenas, etc.), los modos en que esta información se materializa en nuestro entorno no se somatiza en nuestros cuerpos, como tampoco en las dimensiones morfológicas que la propia materia imprime en la información. (López Gabrielidis, 2020, pp. 164-165)

Suscribimos el planteamiento de Alejandra López Gabrielidis investigadora emergente que en esta materia basa sus ideas en el pensamiento de Gilbert Simondon, Vilém Flusser, Donna Haraway o Franco “Bifo” Berardi entre otras figuras. En este sentido, la iniciativa de revelar la cualidad material de estas tecnologías responde contribuye al conocimiento crítico sobre los factores que conforman la sociedad actual. Uno de los discursos más extendidos sobre Internet es que se trata de una tecnología *wireless*, o lo que es lo mismo, sin cables, que viaja a través del aire o que directamente está en el cielo, concretamente en la nube digital, abstracción que explicaremos a continuación. A esto se le suma toda la narrativa utópica de lo virtual como algo incorpóreo, no atado a las necesidades de los cuerpos físicos como ya veíamos en el apartado 1.1 con ejemplos como *Neuromante* escrito por William Gibson en 1981 entre otros.

A continuación vamos a comentar una escena de la sitcom inglesa *IT Crowd* -cuyo título en español fue traducido como *Los informáticos*-, creada por Graham Linehan a partir del año 2006. La trama de la serie narra la historia de tres miembros del departamento informático de una

compañía londinense, de los cuales dos son informáticos -Moss y Roy. La tercera persona en unirse al departamento será Jen, en calidad de jefa de relaciones del departamento, a pesar de no poseer ningún conocimiento técnico en ordenadores. En uno de los capítulos (Atalla et al., 2006-2013), los informáticos intentan gastarles una broma a Jen, haciéndole creer que todo el Internet del mundo está albergado en el interior de una pequeña caja negra con una luz roja encima. Jen ha sido escogida empleada del mes y ha de pronunciar un discurso ante toda la empresa, así que Moss y Roy le preparan el guión y la convencen -sin mucho esfuerzo-, de que “los ancianos de Internet” (The IT Crowd, 2009, 01m59s) la han autorizado para que utilice “a Internet” en su intervención pública. Cuando Moss presenta la caja a Jen, ella le pregunta cómo algo así puede funcionar sin cables. Moss la tranquiliza diciéndole que funciona gracias a que es *wireless* -es decir, que funciona sin necesidad de estar conectado a cables- ante lo que Jen asiente musitando con cierta vergüenza: “es verdad, ahora todo es wireless” (The IT Crowd, 2009, 00m43s). Jen, al coger la caja, se sorprende de su ligereza, y Moss le responde “por supuesto, Internet no pesa nada” (The IT Crowd, 2009, 01m08s). La escena discurre bajo la credulidad más absoluta de Jen acerca del relato disparatado que Moss y Roy inventan sobre Internet como tecnología incorpórea o leve, sin peso, sin cables, cuasi mágica.



En la siguiente escena, Jen está en el escenario para pronunciar su discurso junto a la caja en una peana y comienza a explicar las maravillas de Internet, añadiendo tintes de dramatismo al relato que sus empleados le habían preparado. Llega a decir que si le ocurriese algo al Internet, el mundo tal y como lo conocemos terminaría, y la civilización llegaría a su fin. Moss y Roy se divierten escuchando el discurso, esperando que el público se ría de ella, pero para su asombro ocurre todo lo contrario: la audiencia cree firmemente cada palabra que Jen pronuncia sobre Internet. Al final del discurso (The IT Crowd, 2015) alguien cae accidentalmente encima de la caja, que queda completamente aplastada, hecho que desencadena una reacción de

Figura 9. *This Jen, is "The Internet"*, Hernán Siseles, 2021, Twitter.

Figura 10. *Who broke the Internet?*, Nahim, 2021, Twitter.

pánico generalizado: violencia, reacciones exageradas y desesperación colectiva ante lo que supuestamente está por ocurrir: el fin del mundo. Esta anécdota puede resultar graciosa, hilarante incluso, cuando se trata de una comedia, pero no lo es tanto cuando vemos que parte de la población está más cerca de creer ese relato utópico, sin ni siquiera tener un conocimiento mínimo de cómo funciona Internet. Dejando de lado las posibilidades especulativas de ficción del relato Internet, el desconocimiento de las infraestructuras reales que sustentan nuestras tecnologías de comunicación y que moldean los modos en que nos relacionamos, puede tener, como apuntaba López Gabrielidis, efectos catastróficos.

Otra escena digna de mención en el audiovisual angloparlante de los últimos años sobre Internet la encontraríamos en *How To with John Wilson* (2020-2023), serie documental del director estadounidense John Wilson. En el episodio “How To Improve Your Memory” (Fielder et al., 2020-2023), aparece una asistente a una conferencia que pregunta al ponente sobre la naturaleza de Internet. Ella dice que no entiende cómo se guarda la información en Internet, y pregunta si es posible que esta acción sea procesada gracias a la mediación de algún tipo de cristales. La diferencia esencial entre la mencionada escena de *It Crowd* y la perteneciente a *How To* es el hecho de que, aunque ambas escenas puedan resultar cómicas, la primera es un producto de ficción mientras que la segunda es un documental.

Figura 11. *I don't understand the Internet*, How to with John Wilson, 2020, Twitter.

Figura 12. *So that would be a crystal?*, How to with John Wilson, 2020, Twitter.



Sobre el desconocimiento generalizado del cableado necesario para el funcionamiento de Internet: “Más que un deseo deliberado de ocultar sistemas de cables, su invisibilidad responde a una tendencia social

más amplia que pasa por alto la distribución de las comunicaciones modernas en favor de los procesos más visibles de producción y consumo” (Starosielski, 2015, p. 4). Esta afirmación muestra la tendencia extendida a invisibilizar las infraestructuras técnicas de las tecnologías. Sin embargo, como nos dice la autora en su texto *The Undersea Network*, estos cables de Internet no solo existen, sino que cada vez habitan de forma más numerosa en nuestro planeta (Starosielski, 2015, p. 9). Nuestros océanos están plagados de cables submarinos de fibra óptica que son los responsables de distribuir el 99% de la información digital que se mueve actualmente en el mundo, frente al pequeño porcentaje que viaja vía satélite. El hecho de que el planeta entero esté cableado tiene efectos sobre los territorios y sus habitantes que describiremos a continuación. El mito de la cualidad etérea de Internet no es pues el único al que es necesario hacer frente. También existen otros supuestos erróneos acerca de esta tecnología que Starosielski nos explica: “Es cableado más que inalámbrico; semicentralizado más que distribuido; instalado en un territorio más que libre de uno; precario más que resistente; y rural y acuático más que urbano” (Starosielski, 2015, p. 10).



Figura 13. Mapa del cableado submarino, 2023, DatacenterDynamics.

Los primeros cables de Internet se colocan aprovechando las rutas trazadas en el siglo XIX para el cableado telegráfico. Posteriormente, se han ampliado para conectar puntos estratégicos. Por ejemplo, existen más cables que conectan zonas como Europa con Estados Unidos por ejemplo, lo cual nos impide afirmar que la red esté uniformemente distribuida; más bien se trataría de una red expandida en ciertos territorios que se consideran de mayor importancia estratégica. En

cuanto a la supuesta independencia que se le atribuye a Internet con respecto al territorio, es cierto que podemos conectarnos a la red desde prácticamente cualquier lugar, pero las infraestructuras de cableado en sí están físicamente muy localizadas -si bien es cierto que de manera más o menos invisible-, principalmente bajo el mar. Que el cableado pase por un lugar u otro puede causar conflictos ecológicos o políticos. De hecho, para instalar algunos cables submarinos se han librado batallas con pequeños territorios, o se ha tenido que hacer frente a conflictos políticos y medioambientales de mayor escala. Como dice Starosielski, “La distribución de medios y comunicaciones no existe en un espacio naturalmente suave, sino que requiere una constante manipulación para generar esa misma ilusión del movimiento libre de fricción” (Starosielski, 2015, pp. 227-228).

Siguiendo la deconstrucción de mitos planteada por Starosielski, diríamos que la red sigue siendo algo frágil, sujeto a inclemencias del tiempo, fallos técnicos o intervenciones humanas y no humanas accidentales que pueden ponerla en peligro. Por ejemplo, la autora nos cuenta que en 2011, una persona apagó accidentalmente gran parte del Internet de toda Armenia, al desenterrar dos líneas de fibra óptica con un detector de metales en una playa de Georgia (Starosielski, 2015, p. 13). Sin embargo, actualmente confiamos casi la totalidad de nuestras comunicaciones, nuestra información y el funcionamiento general de nuestros sistemas a esta estructura técnica. Por último, mencionaremos que a pesar de que el uso de Internet se focaliza en mayor medida dentro de núcleos urbanos, su ubicación a nivel material se encuentra sobre todo en zonas rurales y acuáticas. Como conclusión:

Aunque a menudo imaginamos Internet como una tecnología limpia y duradera, algo que acabará por llegar a todos lados sin gran coste, esta visión no acaba de registrar las notables inversiones financieras, sociales y medioambientales requeridas para establecer nuevos sistemas y mantener los existentes. Teniendo esto en cuenta, podríamos pensar que Internet no es tanto un recurso renovable como una plataforma precaria, especialmente dado que mover datos a la nube conlleva a menudo una creciente dependencia de conexiones submarinas. Por un lado, esto podría ayudarnos a tomar mejores decisiones respecto a nuestro consumo de medios de comunicación y producción de contenido, dada la precariedad potencial de los sistemas que sostienen su infraestructura. Por otra parte, podría servir de motivación para movernos a una red más genuinamente distribuida, resistente y equitativa. (Starosielski, 2015, p. 13)

Sobre las infraestructuras materiales de Internet, existen también interesantes aproximaciones al tema, como algunos estudios enfocados

en las manifestaciones que tiene en “la acción encarnada y encuentros corpóreos entre gente y tecnología” (Dourish y Bell, 2007).

Infraestructuras de Internet desde el arte: *Travel to my website* (Mario Santamaría)

Esta necesidad de visibilizar la realidad material y física de Internet, tanto la de los cables de fibra óptica que transportan la información como la de los centros de datos que permiten almacenarla, podemos verla en algunos proyectos del artista Mario Santamaría (Burgos, 1985), de quien hablaremos en el tercer capítulo tras introducir el trabajo de una de sus mayores influencias: el dúo de artistas Eva y Franco Mattes (Italia, 1976). A continuación mencionaremos brevemente la obra *Travel to my website* (2016) de Santamaría. Para realizarla el artista localizó el alojamiento físico del servidor de su web personal, situado en Bérgamo (Italia), y decidió repetir con el movimiento de su cuerpo -como si este fuese un paquete de datos viajando a través de Internet-, el mismo recorrido de la información subida a su web por él desde su vivienda en Barcelona hasta el servidor en cuestión. Este gesto, casi poético y en sintonía con proyectos similares como *Diane goes for you*⁴⁷, en el cual Diane Rabreau se compromete a viajar a los lugares que corresponden a las coordenadas geográficas que los visitantes de la web del proyecto le proponen. Una vez allí hace fotos y graba vídeos para demostrar que ha estado en el lugar. Rabreau consigue evidenciar desde el arte la materialidad de nuestras telecomunicaciones digitales, y explicarlas a través de una acción encarnada, como es desplazándose físicamente al lugar de las coordenadas; así se vincula así el carácter etéreo y abstracto de un mapa de Google Maps con la experiencia corporal de ir físicamente al lugar.

Travel to my website es una acción sin público en directo, en la línea de *Life Sharing* (2001-2003) de Eva y Franco Mattes. De este proyecto hablaremos en el tercer capítulo, pero resumimos aquí que fue una acción en la que la pareja de artistas compartió públicamente todas las interacciones sucedidas desde su ordenador personal y dispositivos móviles a lo largo de tres años. En la pieza Santamaría, estamos ante un viaje del artista que posteriormente documenta. Esta acción que implica el desplazamiento del cuerpo, como si este fuese un engranaje técnico de conectividad, viene a constatar que en última instancia la existencia humana sigue estando ligada al cuerpo, pese a la omnipresente tecnologización.

47 Web de la artista: <http://dianegoesforyou.com>

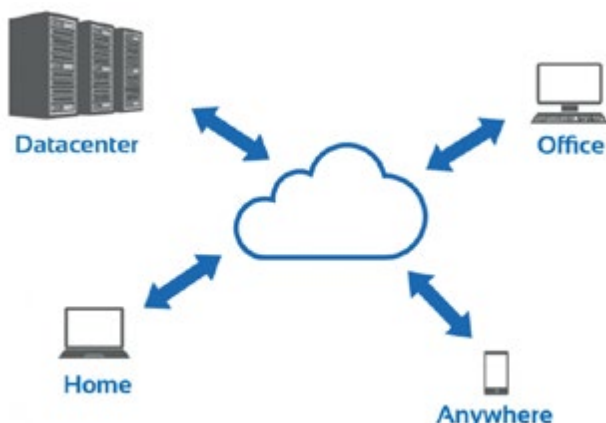
1.4.2 La nube digital contamina

Una idea que aparece de manera reiterada en la lógica argumentativa de la sociedad hiperconectada es la nube digital, o directamente “la nube”. Este concepto está tan extendido que incluso su acepción existe en la definición de nube de la RAE: “Espacio de almacenamiento y procesamiento de datos y archivos ubicado en internet, al que puede acceder el usuario desde cualquier dispositivo” (Real Academia Española, s.f., definición 8). No obstante, esta definición genérica apenas aporta información sobre el tipo de espacio que es, obviando su base material. Revisando otras definiciones de “nube”, nos llama la atención la acepción “cantidad grande de personas o cosas juntas” (Real Academia Española, s.f., definición 3) y también “cosa que oscurece o encubre otra, como lo hacen las nubes con el sol (Real Academia Española, s.f., definición 4). Resulta relevante tanto la alusión a la nube como masa conglomerada de elementos que se mueven en grupo, como la acepción que la concibe como oscuridad u obstáculo que tapa algo. Veamos ahora algunas nociones de nube digital desde las teorías tecno-sociales:

Mientras la cosa que se mueve por el cielo es en realidad una formación de vapor de agua, cristales de agua y aerosoles, lo llamamos nube para dar una forma más sencilla y abstracta a algo que no deja de mutar. Algo similar ocurre con el mundo digital. Cuando el sistema de recursos informáticos se compone de millones de discos duros, servidores, routers, cables de fibra óptica y redes, lo llamamos “la nube”: un único objeto virtual. Hacerlo así no sólo facilita las cosas a usuarios y programas informáticos; también permite que el sistema entero pueda soportar la pérdida de una parte individual (al menos, la mayoría del tiempo. (Hu, 2015, p. X)

Como nos cuenta Tung-Hui Hu en *A prehistory of the cloud*, la idea de la nube, además de ser mucho más antigua de lo que parece⁴⁸. En informática la complejidad del proceso de almacenamiento y transmisión de datos se reduce a un concepto que deja de lado muchos aspectos importantes de dicho proceso. Esta identificación de la red con la nube existe gracias a que el conjunto de los servidores y la infraestructura de Internet ha sido históricamente representada en su diagramación gráfica precisamente con formas que aludían a una nube (Hu, 2015, p. 3).

⁴⁸ Según Tung-Hui Hu, sobre el año 1922 ya existían ciertas estructuras que, de manera prototípica, se asemejaban a lo que es la nube digital de hoy en día (Hu, 2015, p. 149).



Hu habla de la nube en tanto que idea y objeto físico al mismo tiempo (Hu, 2015, p. IX). La virtualización del mundo físico se podría explicar porque los objetos físicos acaban convirtiéndose en símbolos lógicos en el interior de un organigrama técnico. No obstante, no se trata solo de un problema de representación, ya que dicha virtualización oculta ciertos hechos, más allá del organigrama, que se dan en el funcionamiento de la red, como el tratamiento indebido por parte de terceros de nuestros datos en Internet, la cantidad de energía necesaria para poner en marcha los centros de datos, su emisión de CO₂ contaminante o incluso las condiciones laborales de personas que ejecutan microtrabajos para empresas tecnológicas dentro y fuera del sur global, permaneciendo todo ello invisible para la mayor parte de las consumidoras. “En la economía virtual, imaginamos que la información viaja instantáneamente por el aire.... Al producir una relación aparentemente instantánea y sin intermediarios entre el usuario y el sitio web, nuestra imagen mental de la “nube” virtual desplaza la infraestructura y fuerza de trabajo subyacentes a las redes digitales” (Hu, 2015, p. X-XI). De hecho, podría incluso decirse que la nube es algo tan inmenso que trasciende la categoría de objeto físico o virtual, resultando ser una gran abstracción o incluso un “estado de deseo”:

La red es sobre todo la idea de que “todo está conectado” y, como tal, es el producto de un sistema de creencias.... cuando uso el término “red” me refiero a algo un poco diferente a la definición común de la misma. Esto es así porque la realidad nunca puede estar a la altura de aquél sistema de creencias porque, de hecho, no todo está conectado, de modo que la red existe primordialmente en un estado de deseo. (Hu, 2015, p. 10)

Destacamos cómo Hu interpreta la red en tanto que sistema de creencias o incluso de deseo. Seguimos analizando a continuación la

Figura 14. Esquema del funcionamiento de las aplicaciones en nube, Arokiaaraj Christian St Hubert y Punitha, A., 2020, International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET).

cuestión de lo que la nube promete, en contraposición a lo que oculta. Ya hemos visto que la cualidad de opacidad forma parte de la definición de nube, tanto como la cualidad de etéreo o vaporoso. Como nos dice el investigador en diseño, activismo y tecnología Efraín Foglia:

La idea de la nube refleja de forma directa la idea de opacidad. La nube está allá arriba, pero es difícil visualizar lo que pasa dentro de ella. Hemos confiado nuestros saberes a un ecosistema opaco que está gestionado por empresas capitalistas, que tienen por religión la monetización de todo lo que se mueva. (Foglia, 2017, p. 45)

Efectivamente, uno de los problemas de opacidad en la nube es el control y el uso indebido que las *BigTech* hacen con los datos de las usuarias. Frecuentemente cedemos nuestra información personal a la nube, ese ente abstracto que nos promete aligerar la memoria de nuestros dispositivos locales. La tensión entre transparencia y opacidad de los flujos de información digital es un foco de interés sociológico y filosófico, tratado actualmente por figuras como Chul-Byun Han -quien habla de la “sociedad de la transparencia” (2013)-, o Alexander R. Galloway, -que desarrolla la idea de “Black Box” (2021) como sistema técnico y simbólico de gran alcance-, entre otras. El desarrollo exponencial de las tecnologías digitales lleva consigo una tendencia a la visibilidad de los movimientos privados de las usuarias, quedando al descubierto un registro de información personal, privada e íntima. Dispositivos y personas están cada vez más conectados mediante sistemas complejos, que son rastreables desde el exterior (Internet de las cosas, nube digital) aunque a su vez permanecen en contacto constante con el cuerpo físico (dispositivos móviles como prótesis del cuerpo humano).

Pasemos a centrarnos en otro efecto importante de la nube digital: el impacto medioambiental. Actualmente existe un debate sobre las consecuencias medioambientales de nuestras acciones en el planeta, ya sean estas físicas o virtuales. El proceso de digitalización de la vida al que asistimos hoy en día ha dado lugar a la proliferación de discursos tecnosolucionistas, que consideran que los entornos digitales y virtuales son más ecológicos que los medios tradicionales, incluso llegando a sugerir que facilitan la economía circular (Granados, 2023). Pero los estudios sobre la huella medioambiental de Internet dicen lo contrario (De Rivera, 2022). Existe el debate sobre si es más contaminante imprimir en papel la información o transmitirla digitalmente. Se lleva años diciendo que convertir en digital la información impresa que circula es más ecológico, ya que al reducir la producción de papel se gastan menos recursos naturales -árboles, agua y energía- y se ahorra en procesos químicos contaminantes que intervienen en su producción. Esto lo podemos ver reflejado aún todavía en la información al pie de algunos

correos electrónicos, en los que se insta a no imprimir el mensaje para así cuidar el medioambiente. Pero, ¿resulta más ecológico enviar un mail que escribir una carta en papel?, ¿es ecológica la circulación de la información digital?



Figura 15. Imagen de mensaje de recordatorio ecológico del periódico web El Gráfico, 2009, El Gráfico.

La contaminación de los datos digitales tratada desde el arte, *CO2GLE* (Joana Moll)

Responderemos a esta cuestión introduciendo brevemente dos proyectos de la artista e investigadora catalana Joana Moll (Barcelona, 1982), de quien hablaremos más ampliamente en el tercer capítulo. Los canales que transmiten datos digitales son también contaminantes, por lo que la perspectiva de la comunicación digital como ecosostenible no resultaría del todo acertada. Desde el ámbito del arte, en el contexto local de Cataluña, Joana Moll comenzó a tratar este tema en 2014 con su proyecto *CO2GLE*⁴⁹. Este es una instalación virtual que muestra en tiempo real la cantidad de CO₂ emitida cada segundo al realizar visitas al sitio web *google.com*. El proyecto plantea de un modo muy visual, sencillo y directo el impacto medioambiental del uso de Internet. *CO2GLE* revela simbólicamente la materialidad de Internet, enseñando cómo, lejos de ser la entidad etérea que las compañías de comunicación venden en sus campañas de *marketing*, es realmente una infraestructura física que consume recursos naturales y genera emisiones de gas contaminante.

Las emisiones de CO₂ o dióxido de carbono generadas por la actividad humana, que siguen en vertiginoso aumento actualmente, tienen una incidencia directa en la contaminación del aire que respiramos, suponiendo un grave riesgo para la salud de las poblaciones presentes y futuras. Este proyecto-web contabilizaba el uso de CO₂ por segundo al utilizar Google, teniendo en cuenta un cálculo en el que según los estudios usados en ese momento se emitían 500 kg de CO₂ por segundo. En 2014, cuando Joana Moll realizó este proyecto, el 2% de las emisiones globales de carbono se atribuían al uso de internet. Estas cantidades actualmente van en aumento, y la perspectiva de cara a un futuro próximo es que sigan a la alza. Como dice Jussi Parikka, “el

⁴⁹ El proyecto puede consultarse en el siguiente enlace: <http://www.janavirgin.com/CO2>

futuro cercano está demasiado cerca. Las megaciudades llevan décadas caracterizándose por su contaminación atmosférica y la toxicidad de su aire” (Parikka, 2018, p. 34). La pieza *CO2GLE*, lejos de ser una certeza numérica exacta de nuestra huella digital contaminante, funciona como un marcador simbólico, como indicador del impacto material y físico que nuestras comunicaciones virtuales dejan en el mundo.

En una línea similar, está el proyecto *DEFOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOREST*⁵⁰ (2016). Tomando como punto de partida el dato de que un solo árbol podría estar llegando a absorber anualmente 21,77kg, se ha habilitado una página web en la que podemos ver cuántos árboles son necesarios por segundo para poder absorber toda la cantidad de CO₂ emitida por las visitas realizadas al sitio web de Google, que sumarían un total de 23 árboles por segundo. En palabras de la propia artista: “¿Cuántos cambios fundamentales han de ocurrir en la esfera del arte para revelar las conexiones entre actos y consecuencias, especialmente cuando estas acciones están mediadas por la tecnología?” (Moll, s.f.). Es reseñable este llamamiento al arte como herramienta para la toma de conciencia y para la obtención de conocimiento con respecto a este tema. También cabe destacar la elección estética de representar dichos árboles en la web con un tamaño reducido, como si de emojis⁵¹ de una red de mensajería instantánea se tratase. Además, la celeridad en la aparición de los árboles que rápidamente van llenando la pantalla al visualizar el proyecto, provoca una cierta sensación de urgencia, una cierta ansiedad al poder apreciar visualmente la rapidez con la que aumenta el impacto medioambiental provocado por la acción de utilizar la web.

Ecosostenibilidad tecnológica en Internet: *Low Tech Magazine*

Los proyectos artísticos que tratan el tema de la energía necesaria para la interacción digital y de su impacto medioambiental suelen plantear opciones de consumo digital alternativas y más sostenibles. Este es el caso de *Low-Tech Magazine*⁵², un blog sobre tecnología, ideado en 2007 por Kris De Decker, creador y autor belga afincado en Barcelona, diseñado para que el acceso a sus contenidos genere el menor impacto medioambiental posible.

⁵⁰ El título de este proyecto contiene 21 letras “O”, que corresponden a los 21 kg de CO₂ a los que el proyecto hace referencia.

⁵¹ Un emoji es un signo gráfico, generalmente con forma de rostro, que expresa una emoción o idea en la comunicación electrónica digital. Se considera una manera de optimizar los mensajes electrónicos escritos, cuya frialdad o distancia puede dar lugar a malentendidos con frecuencia. Así se compensaría las posibles deficiencias de expresión emocional del texto escrito.

⁵² Sitio web del proyecto: <https://solar.lowtechmagazine.com>

La web estaba alojada en 2019 en un servidor alimentado por una placa solar situada en el balcón de su casa de Barcelona. Según el autor, la web estuvo activa durante 351 días en el año 2019, un porcentaje bastante elevado teniendo en cuenta la fuente de energía que lo alimenta. Este sitio web consigue ser más ecosostenible por su alimentación con energías renovables, y por el peso optimizado de sus contenidos. Por ejemplo, las imágenes son monocromáticas en mapa de bits, lo cual hace que sean más ligeras y, por ello, menos contaminantes. A este respecto el fundador comentaba que actualmente las imágenes que consumimos, las imágenes digitales, cada vez tienen más resolución (Hidalgo Pérez, 2020). Cada vez pesan más, y por tanto cada vez necesitan más recursos para ser producidas y compartidas. Por tanto, sólo reduciendo el peso de los contenidos que subimos y transferimos en red ya contribuimos en pequeña escala a un mundo más sostenible. También cabe destacar el proyecto Solar Power for Artists⁵³, que proporciona recursos para construir artefactos tecnológicos que funcionan con energía solar.

1.4.3 Obsolescencia programada y residuos tecnológicos

Existe un amplio catálogo de elementos y fenómenos controvertidos de las tecnologías digitales de comunicación que influyen en la sociedad hiperconectada. Hemos destacado la realidad material y contaminante de la red focalizada en el cableado mundial, los servidores y los centros de datos, pero hay más factores. A continuación introduciremos el fenómeno de la obsolescencia programada y su relación con los residuos tecnológicos.

La obsolescencia programada, es decir, la planificación de la vida útil de un producto para que, tras un periodo de tiempo deje de funcionar correctamente -independientemente del uso que se le haya dado-, es un fenómeno que nos interesa por dos aspectos. Por un lado, en la sociedad hiperconectada el uso de dispositivos tecnológicos para comunicarnos es constante. Estos dispositivos tienden a estar diseñados para un buen funcionamiento durante un periodo determinado, que frecuentemente coincide con el periodo de garantía del producto. A partir de ese momento hay determinadas piezas o mecanismos (pantalla táctil, batería, entradas, conectividad) que pueden fallar, lo cual lleva a las usuarias a plantearse dos opciones: la reparación o la compra de un dispositivo nuevo. Actualmente parece haber una mayor tendencia a la compra. Por otro lado, la lógica de las nuevas tecnologías digitales en sí implica una celeridad, que produce cambios frecuentes en el funcionamiento y configuración

⁵³ Sitio web del proyecto: <https://www.solarpowerforartists.com/>

de los dispositivos. La necesidad de tener el móvil actualizado para que sea compatible con las últimas novedades podría ser quizás un factor decisivo a la hora de que las usuarias decidan comprar uno nuevo en lugar de repararlo.

En el uso cotidiano de los dispositivos móviles convivimos constantemente con actualizaciones de software, hardware, sistemas operativo, mejoras en la capacidad de almacenamiento, en la velocidad de transmisión de contenidos, ampliación de la autonomía en las baterías, más resolución en la toma de imágenes, y un largo etcétera de elementos. Todo ello contribuye aún más intensamente a la obsolescencia de los dispositivos. Cuando ha pasado un periodo de tiempo desde que adquirimos un dispositivo, este puede quedarse atrás con respecto a ciertas funcionalidades, lo cual provoca el deseo de querer renovarlos. Pero no lo hacemos porque el dispositivo ya no funcione sino porque ya es incompatible con los nuevos sistemas operativos o funcionalidades, a las que de algún modo estamos obligados a adaptarnos para poder operar en sociedad.

Por ejemplo, actualmente un gran número de usuarias tienden a pagar con una aplicación del móvil vinculada a una cuenta bancaria⁵⁴. Mientras existan alternativas a este tipo de pago, como el efectivo o la tarjeta bancaria, las usuarias mantienen capacidad de decisión. ¿Pero qué ocurre si un comercio solo permite un modo de pago, como por ejemplo Bizum o pagar con el móvil? ¿En qué queda nuestra libertad de elección y la calidad de algunos servicios cuando solo se puede hacer un trámite por Internet, eliminando la atención telefónica o la presencial? Como ya hemos apuntado anteriormente, las cifras de los estudios nos informan que hay un porcentaje nada desdeñable de la población que no tiene acceso a Internet o que no tienen las habilidades adquiridas para usarlo con facilidad. Cabe destacar no obstante que, en contraposición a la hiperproducción acelerada y a la lógica de usar y tirar, existen movimientos y culturas del reciclaje activo, como el conocido movimiento Maker entre otros.

La aceleración y multiplicación exponencial de la producción de dispositivos tecnológicos, se despliega en al menos dos cuestiones que nos interesa poner de relieve. La primera es la cantidad de recursos naturales y energéticos necesarios en el proceso de producción, y la segunda es la enorme cantidad de residuos tecnológicos que con el tiempo se están generando, debido a esta constante actualización de nuestros dispositivos, a la lógica de usar y tirar. Ambas cuestiones tienen efectos altamente negativos en nuestro ecosistema.

⁵⁴ Google Pay, Samsung Pay o Apple Pay son algunos ejemplos, aunque actualmente las entidades bancarias tienen su propia aplicación para poder pagar con el dispositivo móvil.

Muchos de los componentes que integran los dispositivos tecnológicos contienen cantidades de sustancias tóxicas como arsénico, antimonio, berilio, plomo, mercurio entre otros (Flores, 2023). Una de las composiciones minerales más controvertidas que se utilizan para la fabricación de dispositivos de tecnología es el coltán, presente en las baterías y los condensadores de teléfonos móviles, su extracción es complicada pues se trata de un mineral compuesto por colombita y tantalita que se encuentra escasamente. Hay pocos países que alberguen reservas de este mineral. Se encuentra principalmente en algunas zonas de África. También hay presencia de coltán en otros lugares como China, Rusia, Australia, Canadá o Brasil. Pero es especialmente destacable el hecho de que precisamente en África la explotación de este mineral ha generado todavía más conflictos políticos e inestabilidad en la zona durante las últimas décadas, lo cual agrava la situación y acentúa aún más la desigualdad entre productores de materia prima y consumidoras finales (Poyo, 2023). Podemos ver hasta qué punto llega la dependencia actual de este tipo de materias primas, si miramos la llamada “crisis de los chips” que comenzó a ser preocupante en 2021, cuando la falta de abastecimiento de estas materias comenzó a afectar enormemente al mercado tecnológico y automovilístico (Vaquerizo, s.f.).

Una vez descartados los dispositivos tecnológicos, los residuos han de ser almacenados en algún lugar, teniendo además en cuenta que muchos de sus componentes no son biodegradables ni fácilmente reciclables. Actualmente está aumentando el número de vertederos tecnológicos, lugares altamente contaminantes que además tienden a instalarse mayoritariamente en zonas del mundo con pocos recursos económicos, como es el caso de Agbogbloshie en Accra (Ghana) (Incardona, 2023). Los residuos tecnológicos, llenos de componentes tóxicos, desprenden sustancias químicas que contaminan el agua, el suelo y la atmósfera, perjudicando gravemente la salud humana de los habitantes de la zona. Este progresivo crecimiento de los desechos tecnológicos se considera hoy en día altamente preocupante en términos medioambientales.

El aumento de emisiones contaminantes ligado al universo digital se suma a otros fenómenos como los gases tóxicos o la acumulación de residuos de plástico en los océanos, que contribuyen a empeorar la situación medioambiental del planeta. La hiperconectividad digital, unida a un uso acelerado de recursos naturales finitos, nos lleva a plantearnos la necesidad de generar métodos para promover un posicionamiento crítico y consciente, de encontrar maneras de gestionar la vida digital de un modo sostenible. En el momento de crisis medioambiental y social que estamos viviendo, ¿qué puede aportar el arte? ¿cómo?

Tecnología sostenible desde el arte: *Opportunities in obsolescence* (Erik Contreras)

En esta dirección existen iniciativas, como el trabajo del ingeniero mecánico y artista Erik Contreras⁵⁵ (San Jose, California, 1991), especialista en piratería de hardware y diseño de productos sostenibles desde la colaboración interdisciplinaria. Su proyecto *Opportunities in obsolescence* (2022), presentado en ISEA 2022, en el Centre d'Arts Santa Mònica, consistía en un artículo académico sobre la reutilización de tecnologías obsoletas y en una instalación con varias tecnologías de los 80 y 90 adaptadas para impartir clases online en el contexto del confinamiento por la pandemia de la COVID-19. En la instalación también había una máquina de escribir convertida en impresora USB de código abierto con la que se podía interactuar en directo.



Figura 16. Captura de la web de Erik Contreras, 2023.

1.4.4 Datificación en todas las esferas de la actividad humana

Según el investigador de economía digital Nick Srnicek “en el siglo XXI el capitalismo avanzado se centra en la extracción y uso de un tipo particular de materia prima: los datos” (Srnicek, 2018 p. 41). Los datos, información diversa de las usuarias digitales, son fácilmente extraíbles y conjugables gracias a la proliferación de plataformas. Para este autor, las plataformas “son infraestructuras digitales que permiten que dos o más grupos interactúen. De esta manera se posicionan como intermediarias que reúnen a diferentes usuarios: clientes, anunciantes, proveedores de servicios, proveedores, distribuidores e incluso objetos físicos” (Srnicek, 2018, p. 45). Hemos hablado anteriormente de la problemática que comporta el hecho de que este tipo de operaciones estén cada vez más concentradas en un oligopolio

⁵⁵ Puede consultarse su trabajo en el siguiente enlace: <https://www.erikcontreras.com/exhibits-paper>

de grandes compañías tecnológicas. Además, el problema no se queda ahí, ya que su alcance no solo abarca el sistema económico. Estamos ante un fenómeno de afectación global, en todas las esferas de nuestras vidas. López Gabrielidis denomina a este fenómeno “datificación”, entendida en términos generales como el fenómeno de transformación de algo en datos (López Gabrielidis, 2020, p. 27). La datificación comporta un estadio avanzado de la progresiva digitalización del mundo y se configura en torno a tres factores esenciales que la autora nos introduce: “un crecimiento exponencial en la cantidad de datos que producimos, un giro subjetivo respecto al objeto de conversión digital, y un cambio de perspectiva en nuestro modo de entender la información respecto a la materia” (López Gabrielidis, 2020, p. 27).

Cómo opera la datificación

Sobre la cantidad de datos que las personas producimos actualmente, el experto en sociología Rogers Brubaker, a partir de información recogida por Deborah Lupton y Steffen Mau, nos dice:

La última década ha visto la proliferación de dispositivos que se rastrean a sí mismos y apps que usan sensores para registrar un amplio abanico de datos tanto biométricos como de comportamiento, y que exigen al usuario que registre más datos a intervalos regulares. Los datos biométricos incluirían el pulso, la respiración, los pasos dados, patrones de sueño, concentración de alcohol y niveles de glucosa en sangre, la respuesta galvánica de la piel, e incluso la pulsión del pene. Los datos de comportamiento incluyen patrones de velocidad, aceleración, frenada y otros datos de la conducción; frecuencia, duración y calidad de las interacciones sociales (medidas por la grabación y el análisis del habla); y, por supuesto, cosas como tiempo de pantalla, uso de apps y sitios web visitados. Los datos aportados por los usuarios incluyen informes de los propios sentimientos, dolor, niveles de energía, actividad, gasto de dinero y el consumo de comida, vitaminas, fluidos, alcohol, cafeína y drogas. Todos estos datos juntos permiten a los usuarios monitorizar sistemáticamente su ejercicio físico, sueño, dieta, actividad sexual, estado de ánimo, productividad y una gama de otros factores de la salud y el bienestar, bajo la premisa de que el conocimiento así obtenido puede ser empleado en pro de la salud, la forma física, la felicidad y la productividad. (Brubaker, 2020, p. 20)

Como comenta Brubaker, en términos generales, la “auto-monitorización”

(Brubaker, 2020, p. 21) o lo que sería el tener un registro sistematizado de distintos procesos dentro y a través de nuestros cuerpos, no es algo nuevo. Esta tendencia responde a una constante del ser humano por medir y cuantificar su entorno, con la finalidad tanto de ampliar el conocimiento sobre el mismo como de controlarlo. Con todo, pensamos que la mencionada datificación a los niveles en que se está dando, con la monitorización de enormes cantidades de información a través de dispositivos digitales, ha de tener un efecto en los procesos de construcción de la subjetividad.

Los dispositivos digitales como los *smartphones* son en gran medida los principales recolectores de datos. Como comentábamos al inicio de nuestra investigación, cuando el dispositivo de comunicación se hace portátil y lo llevamos con nosotras a todas partes acaba transformándose en una cierta prótesis de nuestro cuerpo, una prótesis ubicua y constantemente conectada a la red. Esto podría llevarnos a pensar que si dejáramos de utilizar estas prótesis, si nos “desconectásemos” de la red, entonces podríamos escapar a esta excesiva cuantificación, datificación y control del ser. Sin embargo, como dice López Gabrielidis: “sería ingenuo plantear un retorno al cuerpo somático sin más y una negación de las mediaciones digitales” (López Gabrielidis, 2020, p. 17). Este retorno al cuerpo somático sin mediaciones digitales, supondría una negación de los procesos de digitalización del mundo, que a estas alturas ya han colonizado todas las esferas, y supondría en última instancia negar la propia evolución humana – sin entrar aquí en si se trata de una evolución en positivo o no, o si se trata realmente de una evolución-, que desde sus inicios como especie ha estado estrechamente vinculada al desarrollo de la técnica.

Todo ello, nos lleva al tercer factor que según Gabrielidis configura el fenómeno de la datificación: una comprensión de lo digital no como inmaterial, sino como algo también vinculado a la materialidad, en un sentido bastante amplio y de vasto alcance. (López Gabrielidis, 2020). Esta idea central en la cual es tan importante el cuerpo somático como lo que podría llamarse un segundo cuerpo digital, tan real y palpable como el primero, está una vez más haciendo referencia a nuestra realidad híbrida actual en la sociedad hiperconectada. Se trata de un argumento que aporta nuevas dimensiones frente a la concepción dualista de la existencia humana que separa entre lo físico y lo digital, ya que ambas se encuentran cada vez más imbricadas.

Retos de la sociedad ante la datificación

Por ello, admitir que nuestra realidad actual es tanto física como digital no persigue una total aceptación de los “términos y condiciones” impuestos *a priori* por el mercado tecnológico, sino más bien una voluntad de analizar el fenómeno en toda su complejidad. Esta hibridación de lo físico con lo

virtual de la vida humana arrastra una serie de problemáticas múltiples que consideramos necesario comprender. Por ejemplo, el constante uso de plataformas digitales para cualquier acción cotidiana, desde consultar información de nuestra cuenta bancaria hasta conectarnos a las redes sociales para consumir y compartir estados de ánimo y experiencias -más o menos ficcionadas-, nos lleva a hablar de lo que el filósofo Byung-Chul Han llama la “sociedad de la transparencia” (Han, 2013). Esta dinámica habitual, que obliga a la constante interacción digital, acaba configurando un sistema de vigilancia panóptico⁵⁶, en el cual se ejerce tanto una vigilancia y control de tipo horizontal por usuarias hacia usuarias, como a su vez una auto-vigilancia sin precedentes. Todo ello abre un interesante y necesario debate sobre la libertad individual, el derecho a la privacidad o el anonimato, por ejemplo.

A su vez, el fenómeno de la datificación puede jugar todavía más en nuestra contra cuando se junta con el progresivo auge de la Inteligencia Artificial, pues esta cuenta con un funcionamiento más sofisticado si dispone de grandes bases de datos sobre las cuales operar. Esta rama científico-técnica está re-abriendo preguntas tan esenciales como la ya formulada por Alan Turing en 1950, sobre si las máquinas tienen o no la capacidad de pensar. En 2023, todavía podemos suscribir las palabras de Kate Crawford quien, en su ensayo *Atlas de IA* dice:

La IA no es *artificial* ni *inteligente*. Más bien existe de forma corpórea, como algo material, hecho de recursos naturales, combustible, mano de obra, infraestructuras, logística, historias y clasificaciones. Los sistemas de IA no son autónomos, racionales ni capaces de discernir algo sin un entrenamiento extenso y computacionalmente intensivo, con enormes conjuntos de datos o reglas y recompensas predefinidas. (Crawford, 2023, p. 29)

Este tema está siendo tratado en el ámbito local por el colectivo barcelonés Estampa, quienes desde un enfoque multidisciplinar realizan una aproximación crítica a las tecnologías audiovisuales y a los usos de la Inteligencia Artificial. En uno de sus proyectos, *M'has parlat i t'he dit que et vaig dir que no et digui* aparece, en formato de publicación impresa, la conversación entre una red neuronal de generación de texto y la artista Irene Solà.⁵⁷

⁵⁶ La idea de panóptico aplicada a la sociedad procede de los análisis de Michel Foucault en su obra *Vigilar y castigar* (2012), idea inspirada a su vez en un modelo carcelario ideado por el filósofo Jeremy Bentham en el siglo XVIII.

⁵⁷ <https://tallerestampa.com/estampa/epistolari/>

1.4.5 ¿A qué huelen las nubes? Narrativas publicitarias de Internet

Desde sus inicios las estrategias comerciales han perseguido que sus potenciales usuarias adquieran los productos anunciados. La historia de la publicidad es muy antigua, tanto que podemos situar sus inicios con la aparición del medio impreso de reproducción masiva en 1450, con la imprenta de Gutenberg, aunque fue a partir del siglo XIX aumenta su relevancia a nivel social. En ese momento, según señala Naomi Klein:

Ante la proliferación de productos de invención reciente —la radio, el fonógrafo, los automóviles, las lamparillas eléctricas y tantos otros—, los publicitarios ... tenían que cambiar la manera en que la gente vivía sus vidas. Los anuncios debían revelar a los consumidores la existencia de un nuevo invento y luego convencerles de que sus vidas serían mejores si utilizaban automóviles en vez de carros de caballos, por ejemplo, o teléfonos en lugar de cartas y luces eléctricas en vez de lámparas de queroseno.” (Klein, 2007, p. 36)

Desde entonces, la carrera publicitaria ha ido gestando un lenguaje comercial enfocado en vender productos como si fuesen experiencias, soluciones de vida o sueños hechos realidad. Esto lleva a construir una imagen idealizada de aquello que se quiere vender, de manera que se presenta como atractivo para el público, generando la necesidad de ser comprado. Como ejemplo de este tipo de estrategias, recuperamos aquí una campaña que, aunque no pertenece al mundo de las telecomunicaciones, resulta pertinente. Hablamos del anuncio *¿A qué huelen las nubes?* (luismiger, 2010), de la conocida marca de productos de higiene íntima Evax. Este spot publicitario fue rodado en 1999 por la famosa directora de cine Isabel Coixet, y contenía frases tan míticas como: “¿a qué huelen los sueños?, ¿a qué huele la risa?, ¿a qué huele la música?, ¿a qué huelen las nubes? ... ¿a qué huelen las cosas que no huelen?” (luismiger, 2010, 00m28s). Dejando para otros estudios el debate de la extendida tendencia a invisibilizar las manifestaciones físicas de las fases del ciclo menstrual, podemos ver en este anuncio cómo aparece la idea de las nubes como algo vaporoso, etéreo, conectado con la ensoñación y la fantasía.

Esta estrategia está también muy presente en la publicidad de productos y servicios en tecnologías de comunicación. Aunque valoramos positivamente las iniciativas que explican hechos complejos a partir de una idea sencilla, también consideramos relevante señalar que una excesiva simplificación, como ocurre en las estrategias publicitarias de servicios vinculados a Internet, puede tener efectos perjudiciales para el público. Como nos cuenta Nicole Starosielski a partir del libro *Wirelessness: Radical Empiricism in Network Cultures* de Adrian Mackenzie:

Cuando representamos las infraestructuras de comunicaciones, estas suelen ser inalámbricas: dispositivos móviles, ordenadores portátiles, routers inalámbricos, torres de telefonía móvil, computación “en la nube” y satélites son los que ocupan nuestro campo visual, dirigiendo nuestra atención más arriba que abajo, reforzando la ilusión persistente de una comunicación que nos traslada más allá de nuestras limitaciones mundanas. (Starosielski, 2015, p. 5)

En esta obra Starosielski menciona una conversación que, durante su investigación sobre el Internet subterráneo, tuvo con un ingeniero, responsable de una de las mayores estaciones de cableado en Australia. Este reconocía que aunque la mayor parte del tránsito de la información se realizaba por cable, las estrategias publicitarias de su compañía narraban que el proceso tenía lugar vía satélite, porque este mensaje resultaba más atractivo y parecía aumentar la posibilidad de vender sus servicios al público (Starosielski, 2015).

El lenguaje publicitario actual refleja claramente el capitalismo más exacerbado, que en sus estrategias comerciales ya no trata solamente de vender gracias a mensajes seductores y directos, como en la campaña de 1908 “one policy, one system, universal service” (Ryan, 2010, p. 41) que la compañía AT&T lanzó para hacerse con el monopolio de la industria telefónica. En los anuncios actuales vemos que el discurso se vuelve cada vez más tecnosolucionista e incluso utópico. A medida que las tecnologías de la comunicación se expanden, se tornan más difíciles de comprender, más contaminantes para el planeta, contribuyen más al mantenimiento de desigualdades a nivel territorial, político, económico y social, y más se venden en publicidad como sencillas, inocuas e incluso liberadoras para los seres humanos.

Constantemente se generan nuevos mensajes publicitarios en esta línea. Mencionaremos el caso de la compañía de telecomunicaciones O2⁵⁸, empresa fundada en Reino Unido, lanzada al mercado español sobre 2018 y vinculada a Telefónica/Movistar. Su nombre, O2, es el símbolo del oxígeno, y su principal slogan es “Fibra, móvil y sencillez. O2, respira” (O2, s.f.) que a menudo resumen con el hashtag #O2Respira (O2, s.f.). Algunos de los personajes de sus anuncios son un oso azul de aspecto amable y servicial, o un pez con alas que pasa de nadar bajo el mar a sobrevolarlo desde el cielo (O2 España, 2022), gracias a los poderes otorgados por haber contratado su fibra óptica con O2. En la iconografía de la empresa se utiliza también el símbolo de la burbuja de aire, tanto en su logotipo, como también rodeando a los personajes humanos de los anuncios

⁵⁸ Se pueden ver algunas de las campañas publicitarias de esta empresa en su página web: <https://o2online.es/>

que están conectados a Internet desde O2. Aun entendiendo que históricamente la publicidad se ha encargado de hacer más atractivo el producto con la finalidad última de venderlo, las estrategias publicitarias de las tecnologías digitales de comunicación actualmente resultan especialmente engañosas. Tengamos en cuenta que en ocasiones se está afirmando que el consumo de tecnologías digitales, que contaminan y ejercen un control de alcance global, es un medio para conseguir una libertad de movimientos sin límites, llegando a utilizar metáforas de tipo ecológico como la respiración de aire limpio (O2).

1.5 La vida digital. Un reto para las prácticas artísticas

En este último apartado del primer capítulo vamos a terminar de analizar algunas características esenciales de la vida digital, unida en gran parte al uso de dispositivos móviles. En primer lugar, describiremos algunos aspectos relevantes tratados en el *Onlife Manifesto*, texto coral coordinado por Luciano Floridi del que hasta este momento hemos aportado unas breves pinceladas. Dichos aspectos nos servirán de contexto para destacar la importancia de la portabilidad de los dispositivos digitales, la conexión permanente como cualidad sociocultural generalizada y el factor de la aceleración, promovida por las nuevas tecnologías pero también parte constituyente del espíritu del siglo XXI. Todo ello nos conducirá a disponer de un panorama amplio y detallado a la vez, que será aquel sobre el cual las prácticas artísticas del presente tendrán el reto de abordar.

1.5.1 *Onlife Manifesto*. La experiencia híbrida de la vida digital

Desde el surgimiento del ciberespacio hasta la actualidad las esferas virtuales han evolucionado, ganando terreno en nuestras vidas progresivamente, sobre todo de manera más acelerada en los últimos diez años, propiciando que la distinción entre el espacio virtual y el espacio físico se difumine cada vez más. Este hecho afecta a todos los ámbitos de la existencia humana, por lo que creemos necesario analizarlo en profundidad. Comenzamos preguntándonos cómo operan en la sociedad actual las cualidades de *online* -en línea⁵⁹ o conectado- y de *offline* -fuera de línea, o desconectado⁶⁰. Partiremos del *Onlife Manifesto*, texto de

⁵⁹ La expresión online y su traducción al castellano “en línea” designan cuando se da una conexión a una red informática, mayoritariamente a través de Internet.

⁶⁰ En este texto utilizaremos con frecuencia las expresiones “online” y “offline” en inglés, debido a que su uso se encuentra ampliamente extendido y es comprensible prácticamente para cualquier lectora.

autoría múltiple donde se expone la cualidad de *onlife* como “la nueva experiencia de una realidad hiperconectada dentro de la cual ya no es sensato preguntarse si se puede estar online o offline” (Floridi, 2015c, p. 1). El texto *The Onlife Manifesto* se presentó en 2013 en Bruselas, en DG Connect, the European Commission Directorate General for Communications Networks, Content & Technology y es el resultado de los debates llevados a cabo desde 2011 por *The Onlife Initiative*⁶¹. A continuación describiremos las ideas principales que se exponen en dicho manifiesto, para continuar contextualizando el ámbito de análisis de nuestra investigación.

El *Onlife Manifesto* afirma que la sociedad actual se basa en una utilización masiva de tecnologías de información y comunicación, hecho que da lugar a una serie de cambios paradigmáticos que modifican enormemente todas las esferas de nuestras vidas. Previamente hemos introducido el concepto de hiperhistoria, formulado por Luciano Floridi, que incide en la dependencia de la sociedad actual de las TICs. Es necesario analizar también cómo esta nueva configuración del mundo opera, para poder desarrollar conceptos válidos que nos permitan resolver los problemas de la existencia contemporánea digital.

La superación de la dicotomía entre estar conectadas o desconectadas al espacio virtual -la vida *onlife*- aparece en un momento histórico en que se da una comunicación constante y global a través de dispositivos digitales, y que requiere de estudios minuciosos para comprender el fenómeno en profundidad. Si exploramos el modo en que las TICs operan en la actualidad, vemos que estas no son “meras herramientas, sino fuerzas ambientales que están afectando cada vez más a nuestra concepción de nosotros mismos (quiénes somos); nuestras interacciones mutuas (cómo socializamos); nuestra concepción de la realidad (nuestra metafísica); y nuestras interacciones con la realidad (nuestra agencia)” (Floridi, 2015c, p. 2). Podríamos afirmar que el efecto de las tecnologías sobre la vida humana es global, ya que forma parte de un panorama más amplio, condicionado y apoyado por fenómenos en los que operan y se relacionan factores no solo tecnológicos, sino que responden:

al menos a cuatro grandes transformaciones: la difuminación de la distinción entre realidad y virtualidad; la difuminación de la distinción entre humano, máquina y naturaleza; la reversión de la escasez de información a la abundancia de información; y el cambio de la primacía de elementos independientes, propiedades

⁶¹*The Onlife Initiative* es un grupo de investigación formado, al menos hasta 2015, por quince personas dedicadas a los ámbitos de la antropología, las ciencias cognitivas, las ciencias de la computación, la ingeniería, la legislación, la neurociencia, la filosofía, las ciencias políticas, la psicología y la sociología.

y relaciones binarias, a la primacía de interacciones, procesos y redes. (Floridi, 2015c, p. 2)

Estas transformaciones gestadas a lo largo de la historia de la mano del desarrollo tecnológico, ya no deben analizarse sólo desde su dimensión técnica, sino también desde su vasta afectación a nivel ético, legal y político en la sociedad actual. Para comprender estas dimensiones, explicaremos aspectos relacionados con cada una de estas cuatro grandes transformaciones a las que estamos sujetas en la época de la hiperconectividad digital.

De las cuatro grandes transformaciones, la primera -la difuminación de la distinción entre realidad⁶² y virtualidad-, ha sido ampliamente discutida también por autores como Nathan Jurgenson y Tyler Bickford. En el mundo *onlife*, las máquinas, aunque previamente programadas por personas, adquieren progresivamente nuevas competencias, gracias al almacenamiento y procesamiento de información en forma de datos. Este hecho confronta la vivencia pre-algorítmica con el presente de una realidad virtualizada y digital. Se trata de un terreno controvertido que aunque puede conducir a la desconfianza sobre quién controla nuestra existencia, a su vez también abre un campo de nuevas oportunidades y prácticas de conocimiento (The Onlife Initiative, 2015, p. 10).

La fusión entre lo real y lo virtual está presente también en el campo político y estratégico. El espacio abstracto de lo virtual, opuesto a la realidad física tangible, a menudo dificulta localizar dónde y quién ejerce el control sobre individuos y comunidades. Esto puede llevar a una desconfianza y temor generalizados, además de a una incapacidad de ubicar las responsabilidades pertinentes. Todo ello se da, como remarcan las autoras, en medio de una gran crisis económica, política y medioambiental (The Onlife Initiative, 2015, p. 9). La difuminación de realidad y virtualidad también afecta tanto a la distinción entre esfera pública y privada como al derecho de nuestra libertad. Esto puede resultar especialmente problemático en un contexto en el que cualquier acción, en mayor o menor medida, puede ser cuantificada, mediada y registrada, lo cual lleva a hacer más fácil el control y la vigilancia. Además, Internet y el ciberespacio son un nuevo lugar, tan real y público como la calle. Este hecho nos enfrenta a nuevas complejidades, pues históricamente se han asociado las nociones de público y privado exclusivamente a lugares físicos. Este nuevo espacio público que es de tipo virtual está mucho más

⁶² El concepto de realidad, sin entrar en definiciones más matizadas y comparadas, se utiliza aquí con la funcionalidad expresa de enunciarse en oposición a la virtualidad, entendiendo en el texto que aquello “real” sería tangible de manera física, y aquello “virtual” sería de tipo inmaterial. Quedará para otros estudios una exposición más pormenorizada sobre esta materia.

sujeto al almacenamiento de información sobre nuestros movimientos y al control, y requiere de nuevas legislaciones para defender las libertades individuales y de expresión.

En lo referente a la difuminación entre humano, máquina y naturaleza, las autoras exponen que en la modernidad estaban muy delimitadas, estando los seres humanos como centro y la naturaleza como elemento pasivo a su servicio y como fuente inacabable de recursos que explotar. Actualmente esta distinción es más difusa. Ya comenzamos a percibirnos como parte de un mismo ecosistema interconectado que funciona por relaciones de reciprocidad y co-dependencia entre sus elementos. Sobre la diferenciación respecto a la máquina, los artefactos han evolucionado hasta niveles inimaginables, llegando a integrarse progresivamente en el cuerpo humano con la finalidad de optimizarlo. Como dicen las autoras: “Ahora que los artefactos han escapado del control humano a nivel global y que, pese a su origen en la manufactura humana, podemos también aplicarles metáforas biológicas y evolutivas” (The Onlife Initiative, 2015, p. 10). Por tanto, si la distinción entre ser humano y máquina ya no está tan clara y ambas entidades se presentan ahora entrelazadas, necesitaremos disponer de políticas adaptadas a esta nueva relación, que defiendan los derechos de las ciudadanas en tanto que habitantes del universo tecnológico.

El cambio radical de pasar de la escasez a la abundancia de información es un hecho indiscutible del que comentaremos seguidamente algunos aspectos. Las autoras mencionan cómo la abundancia de información puede producir una sobrecarga cognitiva, distracción y olvido. Con ello surgen nuevas formas de vulnerabilidad, al darse una dependencia de las infraestructuras de información y de los datos, fenómeno que puede conducir a la pérdida de soberanía ciudadana. Teniendo en cuenta la importancia de las TICs en la sociedad contemporánea, “el reparto de poderes y responsabilidades entre las autoridades públicas, agentes corporativos y la ciudadanía debería ser más justo y equilibrado” (The Onlife Initiative, 2015, p. 9). Además, a pesar de que el conocimiento objetivo total es una quimera, paradójicamente hay quien se cree en posesión de poder por el simple hecho de tener acceso a una vasta cantidad de información. Como se comenta en el manifiesto, el ideal enciclopédico todavía está entre nosotras, y con él, la inercia de acumular la mayor cantidad de información posible, a pesar de que precisamente el acceso actual a la información sea inmediato. Esta tendencia a la acumulación se está revelando como insostenible, pues se sabe que la capacidad cognitiva humana, aunque considerablemente elástica, es limitada. La cantidad de información que recibimos ni puede ser asimilada totalmente ni nos lleva necesariamente a un mundo mejor. El texto destaca que hay que celebrar, proteger e incluso legislar las capacidades humanas de atención, pues

estas son preciosas y limitadas. En la economía digital la moneda de pago es nuestra atención. Por ello, se debería contemplar el respeto a nuestra atención en tanto que derecho básico en el mundo actual.

Por último, en el recorrido sobre las grandes transformaciones que intervienen en la influencia de las TICs en nuestra existencia humana está el cambio de la primacía de las entidades independientes y las relaciones binarias a la primacía de las relaciones en red entre entidades. A este respecto, las autoras exponen que un sistema social tan complejo como el actual, en el que las responsabilidades a menudo parecen difíciles de atribuir a entidades y personas físicas, es aún más necesario repensar cuáles pueden ser nuestros compromisos individuales y colectivos respecto al engranaje socio-técnico actual. En la misma línea, argumentan que no hemos de pensarnos solo como seres independientes sino en tanto que conectados y contextuales. Esta idea no persigue sólo apuntar a los deberes individuales sino que incide en nuevas responsabilidades que los organismos de poder han de asumir, teniendo en cuenta el contexto actual de dependencia de las TICs, con todas las implicaciones que ello conlleva.

1.5.2 De la portabilidad a la condición posthumana

Ahora que ya tenemos una panorámica de la relación entre las TICs y los miembros de la sociedad hiperconectada, retomaremos la idea de la portabilidad de los dispositivos digitales como una de las condiciones necesarias para la hiperconectividad. A continuación desarrollaremos el tema de la portabilidad centrándonos en uno de sus dispositivos más característicos: el teléfono móvil inteligente o *smartphone*. Habíamos introducido anteriormente la idea del dispositivo digital de comunicación como una extensión del propio cuerpo (McLuhan, 1996) y su relación con las posturas del posthumanismo y el transhumanismo. En este apartado, abordaremos el tema con mayor profundidad.

La introducción de dispositivos móviles y sensores digitales de toda clase para los más variados propósitos y funcionalidades en la vida actual es un fenómeno amplio. Aquí nos preguntamos qué importancia ha tenido su progresiva miniaturización y su conversión en tanto que elemento portable e integrado, además de las necesarias mejoras de microprocesamiento tecnológico. Parece existir una tendencia a integrar los avances tecnológicos en nuestra vida cotidiana, sin que ni siquiera reparemos demasiado en ellos, como si fuesen invisibles o como si siempre hubieran estado allí. El objetivo de convertirlos en invisibles lo comentaba hace ya tres décadas el informático Mark Weiser (1991): “Esta

desaparición es una consecuencia fundamental, no ya de la tecnología, sino de la psicología humana.... sólo cuando las cosas desaparecen así nos sentimos libres de usarlas sin pensar, y así de enfocarnos en nuevos objetivos más allá de ellas” (p. 94). Conforme estos avances tecnológicos se van integrando de manera sutil en la cotidianidad, nuestra dependencia hacia ellos se hace mayor, estrechando el lazo entre existencia humana y tecnológica, y quedando en entredicho la libertad de la usuaria con respecto a la máquina.

El *smartphone*, actualmente forma parte inseparable del día a día de los habitantes del planeta. Su uso es tan masivo y constante, sus funcionalidades están tan entrelazadas con nuestra operatividad diaria, que a menudo cuesta recordar que no lleva tanto tiempo formando parte de nuestras vidas. El *smartphone*, feliz encuentro entre los avances en telefonía y en tecnología de conectividad digital, es hasta la fecha, el dispositivo de comunicación por excelencia. Hemos creído pertinente abordar el tema de la telefonía móvil inteligente en este capítulo porque su análisis nos ayudará a comprender el comportamiento de la sociedad hiperconectada. Para entender de dónde viene, no debemos olvidar la evolución general de las técnicas de comunicación, desde la escritura a la grabación de sonido, la grabación de imagen o la televisión. El teléfono en sí, antes incluso de convertirse en “inteligente” (smart), se considera “el primer medio de telepresencia” (Lévy, 2007, p. 67). Nuestra intención aquí no será hacer una historia de nombres y fechas del surgimiento de modelos y prestaciones en materia de telefonía, sino disponer de una panorámica resumida de su evolución con el fin de encontrar un marco para posteriores análisis.

El origen de los *smartphones* se remonta a hace más de 200 años con el descubrimiento de las ondas de radio. En su historia no podemos dejar de lado la aparición y uso del telégrafo, a partir de 1837, con el que en un principio se transmitían los mensajes en código morse a partir de una señal eléctrica conducida a través de cables. Pronto los avances se centraron en las ondas de radio para poder establecer la comunicación sin la mediación explícita de cables.. La difusión masiva de la radio a partir de 1920 vino seguida, tras varias implementaciones tecnológicas como el tubo de rayos catódicos, de la aparición de la televisión. Respecto al teléfono, desde puesta en circulación a finales del siglo XIX, fue siendo objeto de múltiples mejoras que progresivamente lo llevaron a su cualidad de portable.

La aparición y comercialización de los teléfonos móviles en sentido estricto se remonta a la década de 1980⁶³. A partir de aquí, se han ido sucediendo

⁶³ El primer teléfono móvil de la historia fue creado por John F. Mitchell y Martin Cooper

hasta cuatro generaciones de móviles hasta llegar al *smartphone* actual, que pertenece a la quinta generación. Según Ernie Dainow (2017) la primera fase, vinculada a la tecnología 1G, correspondería a las primeras redes analógicas móviles con frecuencia modulada en la década de 1990. Con el 2G se pasa a la transmisión digital, añadiendo funcionalidades de mensajes de texto (SMS) y flujo de datos (Internet). La tecnología 3G, en la década del 2000 supuso mejoras en la velocidad de transmisión de datos, permitiendo la difusión de contenido multimedia. Por lo que respecta a la tecnología 4G, es aproximadamente a partir de 2010 cuando se aprecia una considerable mejora en la velocidad de conexión a Internet desde el dispositivo, hecho que lleva a un uso cada vez más constante y masivo, que desemboca en la mencionada hiperconectividad digital. La última generación, por el momento, la 5G aumenta el ancho y se espera que sea utilizada de manera general en 2025. Dentro de las fases cabe mencionar algunos hitos, como la aparición del primer *smartphone* -el IBM Simon Personal Communicator- en 1994, seguido del BlackBerry smartphone en 2002, el nacimiento del primer Iphone en 2007 -con pantalla táctil, aplicaciones digitales o apps y nuevas funcionalidades- o la aparición de dispositivos similares con el sistema operativo Android en 2008. En esta época aproximadamente comienzan a surgir las redes sociales digitales, cuyo diseño acabará adaptándose al formato del teléfono móvil.



Figura 17. Evolución en el diseño de los teléfonos móviles, 2021, Research Gate.

Podemos concluir que a lo largo del tiempo el *smartphone* se ha convertido en una herramienta de conectividad sumamente potente, que alberga una enorme concentración de funcionalidades en un reducido tamaño y con un peso ligero, lo cual lo ha colocado como centro de relaciones en nuestras vidas hiperconectadas. Cabe destacar que la producción de telefonía móvil inteligente y sus aplicaciones derivadas supone un porcentaje cada vez mayor en el global de la

en 1973, pero pesaba cerca de 2 kilogramos y no fue comercializado (Teixeira, 2010).

economía mundial⁶⁴, moviendo por tanto intereses de poder y lucro económico por parte de las grandes compañías. A este hecho se le suma el factor contaminante de parte de sus componentes, que ya hemos mencionado en el apartado 1.4. El *smartphone*, objeto de deseo del mundo hiperconectado, es también “reflejo de nuevas desigualdades” (Stancanelli, 2020, p. 53). Pese a su uso masivo el acceso no es universal. Dependiendo de la zona geográfica o del contexto social, el esfuerzo económico para poder disponer de un dispositivo conectado es diferente, lo cual genera diferencias en el acceso.

Volviendo a la portabilidad, factor esencial para entender por qué el *smartphone* se ha convertido en un elemento indispensable en nuestras vidas, no podemos dejar de lado las consecuencias que tiene el hecho de llevar siempre con nosotras, siempre cerca, y siempre conectado, un dispositivo tecnológico digital de comunicación. No nos detendremos en profundizar las posturas del posthumanismo y el transhumanismo que, aunque de gran relevancia, salen de los propósitos de esta investigación, pero sí presentaremos algunas ideas. En las grandes transformaciones vinculadas a la evolución de las TICs durante los últimos años descritas a partir del *Online Manifesto*, estaba ya la difuminación entre las nociones de ser humano y máquina. Los *smartphones* son todavía dispositivos externos, de un volumen considerable si los comparamos con otros microdispositivos. De hecho, ni siquiera están integradas como prótesis reales en el propio cuerpo. No obstante, la relación entre ser humano y máquina es tan íntima, que podría afirmarse que, -al menos simbólicamente-, ya se está dando una fusión humano-máquina. Esta relación tan próxima tiene además una serie de efectos en los seres humanos; la conciencia de estos efectos supondrá un reto para la vida en un mundo tan tecnologizado.

La difuminación de la barrera humano-máquina vinculada al uso de dispositivos móviles digitales y la analogía de la prótesis es en suma un tema que actualmente está atrayendo el interés de posturas teóricas de distintos ámbitos. Márquez (2018) establece, aludiendo a Umberto Eco, que el *smartphone* funciona como una prótesis en dos sentidos: en sentido propio y en sentido lato. Una prótesis en sentido propio sustituye a un órgano que falta, como podría ser una extremidad artificial, mientras que en sentido lato, es un artefacto que amplía el campo de acción de un órgano, como podrían ser unas gafas o un micrófono. Según este

⁶⁴ El mercado en materia de telefonía móvil evoluciona actualmente tan rápido que cualquier dato estadístico que proporcionemos aquí quedará rápidamente superado por lo que está por venir. No obstante mencionaremos que según el Atlas de la revolución digital, actualmente más de 3.000 millones de personas poseen un *smartphone*. Dentro del mercado global del *smartphone*, el 68% de los beneficios viene dado por los contenidos, con la publicidad móvil a la cabeza, seguida de las apps (Stancanelli, 2020, p. 52-53).

análisis, el móvil actuaría como prótesis tanto en sentido lato -amplifica nuestra capacidad comunicativa-, como en sentido estricto -su ausencia es sentida como la pérdida de un órgano propio.

Precisamente, según Rosi Braidotti (2020), los retos que presenta poder desarrollar un pensamiento crítico constructivo con respecto a nuestra existencia en la sociedad hiperconectada se deben en parte al “grado de intervención tecnológica sin precedentes que hemos alcanzado y la intimidad que hemos llegado a desarrollar con los artefactos tecnológicos” (p. 11). Y es por ello que defiende la postura posthumanista como herramienta para comprender esta existencia híbrida e interconectada:

Como figuración teórica, lo posthumano es una herramienta de navegación que nos permite sondear las manifestaciones materiales y discursivas de las mutaciones que engendra el desarrollo tecnológico más avanzado (¿soy un robot?), el cambio climático (¿sobreviviré?) y el capitalismo (¿puedo permitirme comprar esto?). Lo posthumano es un fenómeno en curso. Es una hipótesis de trabajo sobre el tipo de sujetos en los que nos estamos transformando. (Braidotti, 2020, p. 10)

Probablemente uno de los motivos del éxito del *smartphone* es que no es sólo un teléfono que sirve para comunicarnos oralmente, sino que nos posibilita acceder al espacio virtual. Al mismo tiempo, al hacerlo abrimos la puerta de acceso a nuestros datos almacenados, permitiendo así sin ser muy conscientes de ello, un control externo de nuestros intereses, actividades, preferencias, etc. Este aspecto se relaciona con el tema de la datificación que ya hemos tratado en el apartado 1.4. En esta ocasión nos quedamos con esta idea: “El smartphone -como portal privado en cualquier momento y lugar a Internet- es una tecnología poderosamente individualizadora que evita con éxito la densa red de la vigilancia comunal” (Brubaker, 2020, p. 11). El problema de la vigilancia desde nuestros dispositivos digitales de conexión no es el único fenómeno sobre el cual hemos de permanecer atentas.

Las influencias del uso de *smartphones* en la época de la hiperconectividad digital tienen un alcance mucho mayor, que permea incluso en la propia construcción de nuestras identidades. “La hiperconectividad digital, en definitiva, ha creado nuevas maneras de ser y construirse una identidad, pero también de que esto ocurra desde fuera, de ser configurados, representados y gobernados en cuanto identidades por sistemas socio-técnicos” (Brubaker, 2020. p. 3). Las consideraciones de Brubaker en este sentido nos alertan de la capacidad que los sistemas tecnológicos actuales tienen de moldear nuestras identidades desde fuera, cuestión que no tomamos aquí solo en tanto que idea apocalíptica, sino persiguiendo

nuestro objetivo de comprender las vastas implicaciones de vivir en una sociedad hiperconectada para poder construir desde allí una relación saludable respecto a nuestra época.

Dando por hecho que en nuestra sociedad altamente tecnologizada lo más fácil es que vivamos constantemente, “a un móvil pegados⁶⁵” (Márquez, 2018, p. 9), llamamos a la necesidad de conocer no solo su funcionamiento operativo, sino también los peligros asociados que existen al utilizarlo constantemente en cada una de nuestras actividades diarias, sin tener una idea clara de cuáles son las implicaciones asociadas. De entre las implicaciones del uso constante de estas herramientas de conexión está la posible pérdida de nuestra privacidad, asunto actualmente analizado en abundancia y del cual podríamos mencionar numerosos textos académicos y generalistas.

Afortunadamente, existen herramientas para sobrellevar esta complicada deriva del engranaje socio-técnico actual, como las tecnologías de código abierto, ligadas a los conceptos de soberanía tecnológica y digital. Algunas de estas iniciativas serían Críptica -en el ámbito local de Barcelona-, que promueve un uso crítico y consciente del *smartphone*. Para ello ponen a disposición de las usuarias herramientas seguras que contribuyan a proteger ciertos derechos, sobre todo en materia de privacidad, que se ven amenazados por el uso constante de tecnologías digitales. A nivel internacional destacan también otros proyectos en la misma línea como Tactical Tech⁶⁶ o Electronic Frontier Foundation⁶⁷.

1.5.3 *Connecting people*, o la conexión socio-cultural permanente

La siguiente característica vinculada a la hiperconectividad y la vida digital que describiremos es la conexión permanente que se da a través de los dispositivos móviles. Aunque anteriormente ya hemos mencionado que se trata de un elemento esencial en nuestro ámbito de estudio, aquí procederemos a una exposición del fenómeno más detallada. La conexión permanente no es un fenómeno que haya emergido de manera repentina, sino el resultado de ciertos cambios sociales y de la evolución de los medios de comunicación de masas. Un efecto que nos llama la atención cuando se analiza la conexión permanente a través de los dispositivos digitales es la tendencia a responsabilizar al dispositivo conectivo de su

⁶⁵ Con esta expresión el autor parafrasea el célebre verso *A una nariz* que Quevedo dedicó a Góngora, en el que se burlaba de éste por el tamaño de su nariz.

⁶⁶ <https://tacticaltech.org>

⁶⁷ <https://www.eff.org/es>

propia existencia, como si un objeto aislado pudiese encarnar todo el mal de una sociedad, y posteriormente, culpar también a la persona o personas que lo utilizan como si fuesen las únicas responsables de activar los males que el dispositivo encarna. Esta tendencia, que se escuda en argumentos como la adicción -responsabilidad de la usuaria- y la manipulación -la usuaria como víctima de factores externos-, no es tampoco un fenómeno nuevo, y creemos que es necesario al menos mencionarlo.

Anteriormente hemos señalado la conexión entre los llamados nuevos medios de comunicación digitales y los clásicos medios de comunicación de masas. Remarcamos de nuevo este vínculo pues precisamente la cierta demonización del dispositivo de la que hablamos ya se ha practicado ampliamente en relación a medios de masas tradicionales. La televisión sería un caso ejemplar en este sentido. Desde la segunda mitad y sobre todo durante el último cuarto del siglo XX, proliferaron infinidad de posturas críticas con respecto a los efectos que la televisión podía tener, anulando la voluntad de sus usuarias y su capacidad de pensamiento crítico autónomo. Si en los años 80 se podía escuchar que la tele comía el coco -haciendo referencia a que reducía la inteligencia de los telespectadores o que los adoctrinaba-, o exhortando a las personas a que apagaran la televisión, actualmente podemos enfrentarnos a mensajes similares dirigidos a las TIC digitales.

Figura 18a. *La T.V. es Nutritiva*, Aviador Dro, Archivo Elefant.

Figura 18b. *¡Llena tu cerebro de datos!: La TV es nutritiva*, Aviador Dro, Todocolección.



Si en la década de 1980, al menos en España, era frecuentemente escuchar aquello de “la tele te come el coco”, o directamente “apaga la TV”, actualmente nos enfrentamos a mensajes análogos de tipo generalista, dirigidos a las TICs digitales, como “apaga el móvil”, o “desconéctate”. Existe una fuerte inclinación por parte de algunos grupos. que también incluso es apoyada por figuras intelectuales del momento, que llaman a una desconexión masiva de los medios digitales e Internet, como si el hecho de desconectarse fuese algo decisivo y condujese a un cambio radical en la sociedad. Por ejemplo, en el libro *La gran adicción* (2016) de Enric Puig Punyent, se habla del movimiento de “los desconectados, o “los desconectados de internet”, personas de todo el mundo que por distintos motivos han decidido vivir permanentemente *offline*, es decir, totalmente desconectadas de cualquier conexión a Internet. No negamos en absoluto -todo lo contrario-, la potencia de los actos colectivos para cambiar realidades sociales, pero en este caso no creemos que desviar la mirada del problema sin aportar una mirada verdaderamente constructiva sea la solución. Incluso podría considerarse que la desconexión es un privilegio de determinados grupos sociales, que pueden permitirse vivir desconectados por el nivel social al que pertenecen.

Connecting People

Pasamos ahora al ámbito de la publicidad para recordar la famosa campaña que Nokia lanzó en 1992. Con su eslogan *Connecting People* (A C, 2011), la conocida empresa multinacional de telecomunicaciones y tecnología, daría al mundo un mensaje que permaneció vigente durante décadas. El potente eslogan venía acompañado de una imagen que también ha resultado icónica: dos manos alargadas a punto de rozar sus dedos, en homenaje a uno de los detalles más característicos del fresco de los episodios del Génesis, *La creación de Adán*, que Miguel Ángel realizó en la Capilla Sixtina del Vaticano a inicios del siglo XVI. El fenómeno de la conexión es trascendente hoy en día. Ya no hablamos sólo de una visión puramente utópica en la que las personas son capaces de conectar más y mejor entre ellas a través de la tecnología, -cuestión que probablemente es en gran parte acertada-, sino de un fenómeno que va todavía más allá y que define aún mejor el mundo de hoy. Si tuviésemos que actualizar el slogan de Nokia para hablar de la sociedad hiperconectada, probablemente bastaría con enunciar su primera parte de manera aislada: *Connecting*. Todas nosotras, salvo contadas excepciones, estamos conectadas a la red. Es decir, las usuarias están conectadas a la red, que sirve de mediadora para poner en contacto a las personas. En este sentido es relevante señalar que la tecnología es la que conecta a las personas y no tanto las personas entre sí. La existencia humana actual estaría inmersa en un entorno de conexión, en el que la conexión es un fin en sí mismo, más que un medio para relacionarse.



Cuando estamos conectadas a la red -frecuentemente en plataformas y redes sociales- estamos constantemente comunicando algo. De aquí se desprende la cualidad de “comunicador digital permanente” (Sainz Peña, 2012, p. 25) en las usuarias de las redes que están, además de consumiendo contenidos digitales, generándolos o publicándolos constantemente. Esta figura es mencionada por Teresa Ayala (2015) para referirse al fenómeno creciente de comunicar como fin en sí mismo, sin que importe el contenido o el interlocutor. De hecho, en este sentido, en materia de redes sociales en tanto que “tecnologías de

Figura 19. Imagen publicitaria de la campaña *Connecting People* de Nokia, 1992, Artearquiupv.

superabundancia comunicativa” (Brubaker, 2020, p. 31), no importa la intensidad con la que nos comuniquemos o la cantidad de información que compartamos, pues siempre se nos instará a comunicar más.

Saliendo por un momento del ámbito de las TICs, mencionaremos como cierre de este apartado dos sentencias que aluden a otros enfoques del hecho conectivo en el ámbito del pensamiento. En primer lugar señalamos la frase que el filósofo norteamericano Graham Harman formuló, durante su ponencia para una de las ediciones de la *Transmediale*⁶⁸ de Berlín. Su presentación llevaba por título *Everything is not connected. In/compatible systems*. Con “no todo está conectado” (2012) Harman se posicionaba en contra de la idea de que todo está interconectado. El filósofo a lo largo de su intervención defendía lo contrario. Esta sentencia nos recuerda a su vez a otra distinta pero con ciertas características comunes, formulada por la también filósofa Donna Haraway, quien en su libro *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, afirmaba lo siguiente: “Nada está conectado a todo, todo está conectado a algo” (Haraway, 2019, p. 61). Aquí la autora también está posicionándose en contra de las teorías holistas que claman al todo interconectado como ley universal, pero sin embargo nos está ofreciendo una idea clave que trasciende a distintos ámbitos de estudio.

1.5.4 Aceleración en tiempos excedentarios y economía de la atención

A continuación hablaremos del factor de la aceleración, que además nos llevará a exponer otros conceptos como la saturación cognitiva y la economía de la atención. Sobre la aceleración, su presencia en el mundo actual es en gran parte consecuencia de la evolución hacia la portabilidad de los dispositivos digitales de comunicación y de la conexión constante a Internet. Veremos también cómo incluso existe una corriente de pensamiento actual llamada aceleracionismo, sobre la cual introduciremos algunas coordenadas.

La portabilidad de los *smartphones* y la conexión constante a la red favorecen el aumento de consumo y producción de contenidos de las usuarias. Se recupera, pues, la idea de prosumo que, en el contexto de la cultura Internet, ha sido tratado por varias autoras (Zafra, 2013; Beirak, 2022, p. 149). El uso de *smartphones* y dispositivos afines multiplica hasta grados impensables la posibilidad de crear contenido por parte

⁶⁸ Transmediale es un festival anual de arte y cultura digital que se celebra durante cinco días en Berlín. Puede consultarse más información sobre este en el siguiente enlace: <https://transmediale.de/en>

de cualquiera. Incluso aquellas personas que antes del boom digital se hubiesen posicionado únicamente como consumidoras de contenido están actualmente creándolo de un modo relativamente sencillo. Todo ello contribuye a una situación sin precedentes, que desemboca en una avalancha diaria de nuevos contenidos digitales circulando por la web, provocando una superabundancia de datos difícilmente asimilable. Y no olvidemos que a la posibilidad de crear contenido nuevo en línea, también se le suma la llamada remediación (Bolter y Grusin, 2000, como se citó en Scolari, 2008), que favorece la digitalización y subida a la red de cualquier contenido cultural escrito, sonoro, audiovisual, etc. que haya sido creado con anterioridad a las tecnologías digitales. Como decíamos anteriormente, el ideal del saber enciclopédico todavía está entre nosotras, y sigue existiendo una tendencia a querer estar informadas de todo lo que sucede a nuestro alrededor en todo momento. Pero en un mundo en el que la información se crea y multiplica exponencialmente a cada segundo el acceso a todo el contenido disponible *online* se vuelve del todo inabarcable.

La voluntad de querer estar al día de todo lo que sucede *online* y el mencionado desbordamiento de contenidos lleva a una cierta propensión a la aceleración. Esto ha producido incluso la aparición de una nueva patología psicológica denominada FOMO⁶⁹, que se define como la “ansiedad social caracterizada por un deseo de estar continuamente conectado con lo que los otros están haciendo” (Amat, 2022). Como remedio al FOMO⁷⁰ se ha hablado también del JOMO, entendido como el placer de centrarse en lo que uno hace en el momento, perdiéndose por propia decisión lo que los demás están haciendo (Martín Cantero, 2014). La sensación de que toda la información del mundo está accesible de manera fácil y rápida, provoca en las personas una cierta urgencia de tenerlo todo inmediatamente. Volviendo al *smartphone* como principal vehículo actual de este y otros fenómenos asociados: “El triunfo del móvil como prótesis total, «nueva carne» ya, del ser humano en el mundo actual coincide con el auge de una sociedad hiperacelerada” (Márquez, 2018, p. 29). Resulta significativo, teniendo en cuenta lo que hemos comentado sobre el prefijo “hiper”, que este autor utilice el término “hiperacelerada” para referirse a la sociedad actual.

En el ámbito filosófico surgió a principios de la década de 2010 una teoría conocida como aceleracionismo, que se presenta como una alternativa política de izquierdas que tiene en cuenta el contexto tecnologizado en el que nos encontramos. Aunque hay multitud de obras publicadas que desarrollan el pensamiento de este escuela, incluso con algunas

⁶⁹ Acrónimo de *Fear of Missing Out* (miedo a perderse algo).

⁷⁰ Acrónimo de *Joy of Missing Out* (placer de perderse algo).

diferencias entre ellas, creemos que el “Manifiesto por una política aceleracionista” expone la base teórica de su enfoque:

Queremos acelerar el proceso de evolución tecnológica. Pero lo que defendemos no es un tecnoutopismo. Nunca creímos que la tecnología será suficiente para salvarnos. Necesaria, sí, pero nunca suficiente sin la acción sociopolítica.... nuestra posición es que la tecnología debe ser acelerada precisamente porque es necesaria para ganar los conflictos sociales”. (Williams y Srnicek, 2017, p. 41)

Así pues, ante un escenario caracterizado por la crisis climática, las recurrentes crisis financieras, la privatización de servicios de asistencia social, el desempleo masivo y el estancamiento de los salarios, se plantea la imposibilidad de mantener los niveles de vida que se han dado en las últimas décadas (William y Srnicek, 2017, p. 34). La conciencia de este hecho tiene lugar en un contexto de impotencia que impide pensar un sistema productivo y social diferente. Ante esta parálisis imaginativa, el aceleracionismo propone un cambio político radical forjado desde el interior del sistema social que se quiere superar. Desde este punto de vista, el futuro no se ha de pensar desde el decrecimiento o desde un retorno nostálgico al pasado, sino desde la aceleración de lo existente, que nos permitirá llevar el sistema al colapso y a partir de ahí cambiarlo. Se trataría de aprovechar los beneficios del capitalismo y llevarlos más allá de este. Habría que liberar las fuerzas productivas y redirigirlas a objetivos comunes, en un escenario que podría definirse como postcapitalista. Para experimentar las posibilidades del cuerpo tecno-social, hay que acelerar el proceso de evolución tecnológica, sin por ello caer como dicen los autores textualmente, en el tecnoutopismo (Williams y Srnicek, 2017, p. 41).

Gracias a las nuevas tecnologías me informo al segundo y lo olvido al instante

Con mayor o menor intensidad en el uso de adjetivos y etiquetas para nuevas corrientes de pensamiento, lo que es evidente es que desde distintos ámbitos del conocimiento se está analizando esta aceleración tan propia del primer cuarto del siglo XXI. Como dice Remedios Zafra (2017) en su ensayo *El entusiasmo*: “los tiempos excedentarios y rápidos están ávidos de respuestas siempre que lleguen ahora.... Pensar en la época actual es como pensar en un presente continuo, donde caducidad y precariedad definen las cosas y “el pensar” sale damnificado necesariamente” (p. 89). La autora expone las consecuencias inmediatas de la aceleración: la rápida caducidad de lo que se consume, la precarización y la afectación que todo ello tiene en nuestra capacidad de

análisis y reflexión sobre lo que vivimos. El acto de pensar requiere de un tiempo pausado, sin saturación de información en pequeños lapsos de tiempo. Pero lo que ocurre actualmente es que ese tiempo necesario para el pensamiento se ve suplantado por algo que viene después, por algo que aparece y acapara nuestra atención, impidiéndonos pensar. Las palabras de Zafra sintonizan, aunque en otra línea, con las de Paul Virilio, que ya en 1999 apuntaba que “la tiranía del tiempo real no anda muy alejada de la tiranía clásica porque tiende a eliminar la reflexión del ciudadano a favor de una actividad refleja” (Virilio, 1999, p. 85). En este aspecto, la tesis de Virilio y la de Zafra siguen una misma línea argumental que apela a la necesidad de más reflexión y pensamiento crítico. Ambas autoras consideran que “los tiempos excedentarios y rápidos”, o “la tiranía del tiempo”, tienen un efecto negativo en la capacidad de pensamiento crítico de la sociedad actual. Desde esta perspectiva, consideramos adecuada la crítica del *live*⁷¹ o directo, de la inmediatez y el ahora como valor en sí mismo.

Este valor que extendidamente se le da a la inmediatez en la sociedad actual queda irónicamente retratado por esta viñeta de El Roto⁷². En la imagen aparece una persona recibiendo información por varias vías al mismo tiempo que también parece estar simultáneamente transmitiéndola. El texto que acompaña a la imagen es del todo explicativo: “Gracias a las nuevas tecnologías me informo al segundo y lo olvido al instante” (El Roto, 2011). Lo que nos está indicando aquí El Roto va en la línea de lo que ya hemos mencionado anteriormente sobre las limitaciones de las capacidades cognitivas del ser humano. Por ello, si nos sometemos constantemente a un gran torrente de información de manera acrítica, lo más probable es que pronto terminemos olvidando gran parte de su contenido, porque nuestras capacidades cognitivas, como ya hemos comentado, son limitadas.

La saturación cognitiva que causa la abundancia y la aceleración nos lleva a introducir necesariamente el concepto de economía de



Figura 20. Gracias a las nuevas tecnologías, me informo al segundo y lo olvido al instante, El Roto, 2011, El País.

⁷¹ Entendemos aquí por *live* todo acontecimiento que es retransmitido a tiempo real por la red.

⁷² El Roto es un ilustrador español, cuyo nombre real es Andrés Rábago García (Madrid, 1947). Desde 1968 ha publicado viñetas e ilustraciones de carácter satírico y con contenidos mayormente críticos en multitud de revistas y periódicos.

la atención. En la sociedad hiperconectada, nuestra atención cuando estamos online es datificada, y supone un valor monetizable en alza. Según nos resumen Stefana Broadbent y Claire Lobet-Maris en su aportación al *Onlife Manifesto*, la expresión “economía de la atención” se atribuye a Michael H. Goldhaber, quien en 1997 lo utilizó para definir de manera más ajustada a los nuevos modelos económicos de la sociedad de la información, alejados de las lógicas monetarias anteriores. No obstante, este concepto ya se comenzó a utilizar a principios de los años 70 por parte del economista y teórico de las ciencias sociales Herbert Alexander Simon -también creador en 1957 del General Problem Solver, o GPS-, que ya apuntaba que un mundo rico en información contribuía a una pobreza de atención, pues la información consume la atención de sus destinatarios (The Onlife Initiative, 2015).

En la economía digital, la atención es considerada un bien a intercambiar en el mercado o a canalizar en procesos de trabajo. Pero este enfoque instrumentalista es ciego a las dimensiones sociales y políticas de esta como, por ejemplo, que la capacidad y el derecho a dirigir la propia atención es una condición crítica y necesaria para la autonomía, responsabilidad, reflexividad, pluralidad, presencia comprometida y el sentido de la propia significancia. Del mismo modo en que los órganos no deberían ser intercambiados en un mercado, nuestra capacidad de atención merece ser protegida. El respeto a la atención debería venir vinculado a derechos fundamentales como la privacidad y la integridad corporal, ya que la capacidad de atención es un elemento inherente de la identidad relacional dado su rol en el desarrollo del lenguaje, la empatía y la colaboración. (The Onlife Initiative, 2015, pp. 12-13)

La aceleración y la proliferación de contenidos digitales disponibles conducen hacia una saturación cognitiva. No es la primera vez que se analiza la saturación cognitiva intensificada por la exposición constante a los medios de comunicación. Rogers Brubaker señala esta relación, recuperando las ideas de Kenneth J. Gergen, y trayéndolas al contexto actual. “Si ciertos medios de comunicación más tempranos, particularmente la televisión, generaron una “identidad saturada” (Gergen, 1991) el complejo web/ redes sociales/ smartphone ha generado una identidad hipersaturada” (Brubaker, 2020, p. 7). El autor sugiere el término del ser hiper-saturado como una cualidad contemporánea de los individuos. Se está recurriendo una vez más a la “hiperización” de un término ya existente para explicar un crecimiento exponencial de un fenómeno, tal como y como explicamos en el apartado 1.1.3. En la línea de esta saturación o incluso hipersaturación, Brubaker incide en el fenómeno para esbozar, según su opinión, posibles consecuencias:

“Aquí, como en otros lados, podemos observar la ambivalencia de la abundancia, que enriquece y agranda la identidad al tiempo que amenaza con fragmentarla, paralizarla o disolverla” (Brubaker, 2020, p. 7). Ante la posibilidad aparentemente infinita de expansión, existe también una amenaza de parálisis y disolución del ser.

Probablemente, esta descompensación entre la aparente opción infinita de escoger dentro de un mar de información digital y la incapacidad más o menos transitoria de poder efectivamente hacerlo, tenga que ver con no estar incluyendo en la ecuación que, aunque nuestra mente es relativamente elástica, nuestra capacidad de atención es limitada. Diríamos que “se parece un poco a la memoria RAM de un ordenador, en la que la capacidad de procesamiento tiene un límite” (Bell, 2021, p. 53). Bell comenta, igual que otras autoras mencionadas, esta sensación de parálisis provocada por la abundancia de opciones entre las que elegir: “esta sensación de parálisis es síntoma de un entorno social sobrecargado, saturado de información, que ha perturbado nuestra capacidad de pensar y ha deformado nuestra experiencia del tiempo” (Bell, 2021, p. 44). No obstante, cabe decir que Julia Bell acaba reivindicando aquí una cierta desconexión digital como solución a la problemática actual señalada. Se sumaría así a la desconexión digital como respuesta, a un retorno al “meatspace⁷³” (Bell, 2021, p.15) y a la experiencia del mundo a través del contacto físico, posición que consideramos que no está teniendo en cuenta la complejidad intrínseca a la sociedad hiperconectada.

⁷³ En su texto, Julia Bell (2021) alude al “meatspace” como al “espacio de la carne”, que se referiría al mundo real, físico y tangible, definido por oposición al ciberespacio.

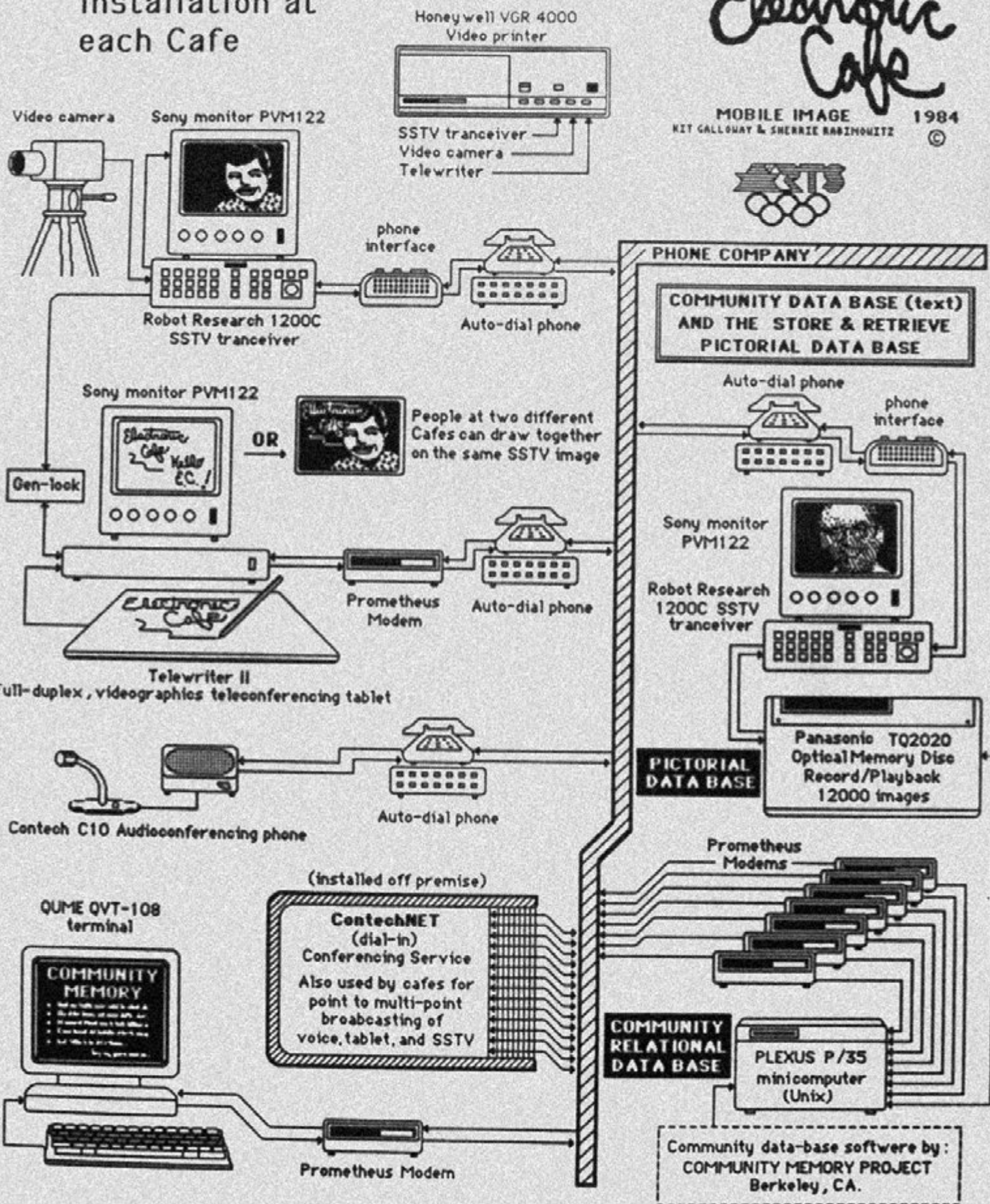
2

**ESTRATEGIAS DE ACTIVACIÓN DEL ARTE
ANTES Y DESPUÉS DE INTERNET**

Installation at each Cafe

Electronic Cafe

MOBILE IMAGE 1984
KIT GALLOWAY & SHERRIE RABINOWITZ ©



2 Estrategias de activación del arte antes y después de Internet

En el capítulo que comienza vamos a trazar un recorrido por los antecedentes artísticos de nuestro objeto de estudio desde una doble perspectiva. Por un lado, introduciremos el arte de los medios de comunicación; por otro lado, abriremos también conexiones con estrategias artísticas que no están necesariamente centradas en las tecnologías conectivas. Esta decisión supone ciertos retos en el foco y en los límites del estudio. Sin embargo, ampliar el espectro en el análisis de dichos antecedentes nos permitirá comprender mejor las intenciones argumentativas de nuestra investigación.

En primera instancia, exploraremos los antecedentes directos a nivel formal del Arte Internet, un territorio creativo principalmente vinculado a la conectividad tecnológica, y el contexto en el que se mueven la mayor parte de propuestas artísticas que analizaremos a lo largo de la tesis. Partiremos del arte de los medios de comunicación desde aproximadamente los años cincuenta del siglo XX. Seguiremos un trazado principalmente cronológico, aunque con puntuales saltos en el tiempo¹, comenzando con el medio postal y cómo éste potencia el nacimiento del Mail Art; seguiremos con el arte que emplea la televisión, la comunicación por satélite, la radio y otros medios como el fax, hasta llegar a los inicios del Arte Internet. En este último nos detendremos con mayor atención para describir los aspectos esenciales de propuestas emblemáticas vinculadas al Net. Art, al hacktivismo o artivismo digital y al arte después de Internet.

A raíz de nuestra pregunta de investigación principal que apunta a cómo el arte puede contribuir al debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianeidad en la vida digital, analizaremos también ciertas propuestas artísticas y sobre todo modos de hacer en el arte que, sin estar expresamente vinculadas al Arte Internet, ofrecen respuestas válidas para nuestros propósitos. Estas estrategias que recorreremos serán el uso del texto en el arte conectado al diseño y la tipografía, el apropiacionismo en relación al llamado *culture jamming*, la creación colectiva, comunitaria y participativa desde un enfoque micropolítico, y la activación del espacio urbano como lugar para la práctica artística en sintonía con el arte público.

¹ Dichos saltos en los recorridos cronológicos del apartado de antecedentes artísticos han sido explicados en la introducción de la tesis.

2.1 Arte de los medios de comunicación. Antes y después de Internet

Comenzamos nuestro recorrido histórico enfatizando la importancia del carácter comunicacional del arte de los medios, desde los medios de comunicación más antiguos, manuales o analógicos, a los medios electrónicos y los digitales. Nos interesa destacar cómo este tipo de manifestaciones, a diferencia de otras obras, además de utilizar el propio medio del arte para expresarse y proponer retos estéticos, utilizan concretamente ciertos medios de comunicación como técnica para ejecutar dicha obra o transmitirla. Al mismo tiempo el propio uso de los medios de comunicación refuerza una voluntad expresa de conectar o comunicarse con una o varias personas, quienes recibirán la obra o incluso interactuarán con ella.

Aunque pueda parecer reiterativo o incluso meta-referencial, exponemos que las obras de arte que se dan originalmente en los medios de comunicación tienen un especial interés por el acto comunicativo; incluso algunas pueden querer establecer un diálogo de algún tipo con el público. El carácter conectado de las obras históricas que comentaremos en este apartado es un punto fundamental sobre el que se estructuran gran parte de las ideas de este trabajo. Entendemos que la conexión abre un espacio que favorece la comunicación global. En este sentido, partimos de una definición de conexión como “el punto donde se realiza el enlace entre aparatos o sistemas” (Real Academia Española, s.f., definición 3). Por otro lado, la comunicación podría entenderse como el proceso por el que una señal pasa desde un emisor hasta un receptor a través de un canal (Eco, 2000, p. 24). A esta definición también podríamos añadir el código como el conjunto de reglas que permiten la interpretación del mensaje (señal), en el caso de que la comunicación sea humana. Por ejemplo, una transmisión radiofónica puede ser considerada comunicación porque hay un emisor (locutor) que emite un mensaje (señal) a través de las ondas de radio (canal) llegando a un receptor (oyente). Por tanto, la emisión de radio como comunicación presupone una conexión técnica entre emisor y receptor; sin la conexión tecnológica no puede haber comunicación, pero esta presupone a la primera. En cualquier caso, lo que aquí nos interesa es que la conexión y por extensión la comunicación son maneras de crear lazos sociales, incluso más allá de limitaciones espacio-temporales. No obstante, antes de continuar desarrollando dichos contenidos, ofreceremos el contexto en el que estos se apoyan aportando coordenadas sobre el arte de los medios en sí.

Medios de comunicación y arte de los medios

Entendemos por arte de los medios aquellas manifestaciones artísticas que usan los medios de comunicación como matriz a analizar y desde la que investigar. Cuando hablamos de manera abreviada de “los medios”, nos estamos refiriendo a los medios de comunicación. En líneas generales podríamos decir que los medios de comunicación son cualquier vía que actúa de mediadora para que un proceso comunicativo tenga lugar. Consideramos como medios de comunicación tanto los -inicialmente- analógicos como la conversión de los mismos al ámbito digital (el periódico, el correo postal, el teléfono, el fax, la televisión, etc.), junto a otros medios que pertenecen de manera nativa al ámbito digital, llamados también nuevos medios de comunicación en tanto que utilizan nuevas tecnologías de conectividad a Internet como vía, siendo ejecutadas o percibidas a través de distintos dispositivos como ordenadores, teléfonos móviles inteligentes, tablets o incluso otro tipo de dispositivos y sensores conectados a la red.

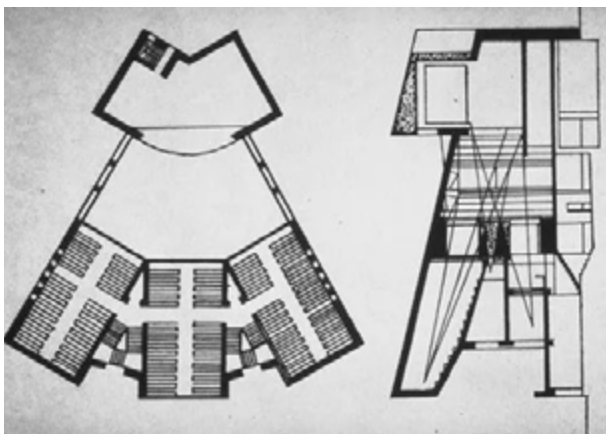
Como ya firmaron en 1966 los creadores Eduardo Costa (Argentina, 1940), Raúl Escari (Argentina 1944), y Roberto Jacoby (Argentina 1944), inspirados por las palabras de Oscar Masotta (Argentina, 1930) en su manifiesto *Un arte de los medios de comunicación*: “En una civilización de masas, el público no está en contacto directo con los hechos culturales, sino que se informa de ellos a través de los medios de comunicación” (Costa, Escari y Jacoby, 1966). Esto nos lleva a destacar la relevancia de analizar precisamente el contexto de este género artístico que utiliza dichos medios.

La voluntad de comunicarse y compartir

Tanto desde fuera como desde dentro del arte, el uso de los medios de comunicación y de tecnologías para crear lazos sociales no es en absoluto nuevo. La creación de relaciones y la voluntad de compartir experiencias e ideas puede apreciarse en el concepto de autor como productor de Walter Benjamin. Para este autor la posición política de un intelectual no depende tanto del contenido de lo que escribe -aunque expresen ideas revolucionarias-, sino de las condiciones de producción en las que se encuentra integrado. Si las condiciones de producción son capitalistas, cualquier pensamiento crítico que se produzca acabará siendo convertido en objeto de entretenimiento para el mercado del ocio (Benjamin, 1975, p. 125). De esta manera, el autor comprometido no debía volcar las ideas en el contenido de la obra, sino que debía situar su posición en el proceso de producción. Por ello, el mejor modo de cambiar

las condiciones de producción -y por tanto la sociedad- sería proponer innovaciones técnicas que pusieran en cuestión el aparato burgués de producción cultural. Las innovaciones técnicas generarían cambios en las condiciones de producción que potencialmente pueden provocar cambios revolucionarios.

Esta posición política y comprometida de las creadoras se relaciona directamente con la voluntad de conectarse con una comunidad o contexto específico, para crear algo que vaya más allá del mero objeto artístico. Aunque en la actualidad y desde las segundas vanguardias artísticas del siglo XX ha estado muy presente, puede verse en momentos de la historia anteriores, como por ejemplo, en el paradigmático Club Rusakov, ideado por el arquitecto constructivista Konstanin Melnikov en 1927. Este edificio, construido en Moscú, fue un espacio de reunión para la clase obrera, donde tenían lugar encuentros culturales y colectivos como conferencias, reuniones, teatro o cine entre otras. Allí la clase trabajadora podía reunirse para establecer relaciones sociales y llevar a cabo actividades de todo tipo (Club Rusakov, 2019). Resulta interesante el modo en que a través de la comunicación y las relaciones personales se podían establecer nuevas vías para la creatividad y el conocimiento participativo. Podríamos decir que con su proyecto, Melnikov encarnó la comentada figura del autor como productor, pues en vez de crear algo puramente material, contribuyó a generar un espacio en el que las personas podían establecer lazos sociales, y potencialmente fomentar su capacidad creadora colectiva desde este nuevo contexto.



Siguiendo otros conceptos teóricos en sintonía con el del autor como productor, esta labor de artistas y creadoras, que se da posteriormente hasta la actualidad, supondría una manera de articular comunidades de productores de medios. En esta dirección Brecht pudo ver el potencial comunicativo y colaborativo de la radio como medio que abre un espacio para la vida pública:

Figuras 21 y 22.
Club Rusakov,
Wikiarquitectura.

Hay que transformar la radio, convertirla de aparato de distribución en aparato de comunicación. La radio sería el más fabuloso aparato de comunicación imaginable de la vida pública, un sistema de canalización fantástico, es decir, lo que sería si supiera no solamente transmitir, sino también recibir, por tanto, no solamente oír al radioescucha, sino también hacerle hablar, y no aislarse, sino ponerse en comunicación con él. La radiodifusión debería en consecuencia apartarse de quienes la abastecen y constituir a los oyentes en abastecedores.... La radiodifusión tiene que hacer posible el intercambio (Brecht, 2003)

Este enfoque estuvo presente en buena parte de las vanguardias históricas y de otros movimientos artísticos y políticos posteriores. A este respecto José Luis Brea comenta lo siguiente:

Su experimentación con la radio, la de los artistas soviéticos con el cine, la de las neovanguardias sesentayochistas con el vídeo, la teleguerrilla o el cine de experiencia, todas ellas han fijado un sueño nunca realizado (pero tampoco nunca abandonado): el de desarrollar -a través de la propia práctica artística, concibiendo ésta por tanto como activismo a la vez político y medial- esferas públicas autónomas, dispositivos de interacción social capaces de inducir entre los ciudadanos modos de comunicación directa, no mediada por el interés de las industrias o los aparatos de estado. (Brea, 2002, p. 37-38)

Tomamos en cuenta esta reflexión sobre la voluntad compartida de implicación política por parte de distintas comunidades artísticas. Esta voluntad se hace presente en la creación de situaciones desde el arte que favorecen vínculos sociales con el público, sin tener que depender para ello de organismos hegemónicos, o pudiendo transitar en estos de modo distinto al establecido.

Modos de comunicarse desde el arte

Antes de meternos de lleno en el ámbito del arte de los medios de comunicación no podemos dejar de lado la mención a algún precedente en la historia. En este sentido, nos llama mucho la atención un dibujo que el artista zaragozano Goya, tan comprometido con su tiempo, realizó entre 1825 y 1828. Nos estamos refiriendo al dibujo *Telégrafo*, perteneciente al Álbum H, nº 37. Este, representa una figura que podríamos identificar como un saltimbanqui, que se encuentra encima de una mesa en una postura un tanto extraña, con las manos apoyadas en la superficie de la tabla y las piernas en alto, parece querer formar figuras geométricas

con su cuerpo. Este dibujo, podría haber suscitado otro análisis, de no ser por el título que el pintor le dio: *Telégrafo*. A raíz de este dato, se ha sabido que Goya, en sus viajes a Burdeos quedó absolutamente fascinado por las torres de telégrafo óptico, que como hemos visto en nuestro primer capítulo, se consideran uno de los antecedentes más primitivos de la red de Internet. Se dice también que probablemente, debido a su sordera, Goya fue más sensible a este lenguaje de signos gráficos (Asociación de Amigos del Telégrafo de España, s.f.), que las torres emitían a través de sus brazos mecanizados. Así pues, vemos cómo la fascinación por las innovaciones técnicas y tecnológicas, y en particular por los avances en tecnologías de la comunicación, han suscitado el interés de artistas en distintas épocas de la historia.

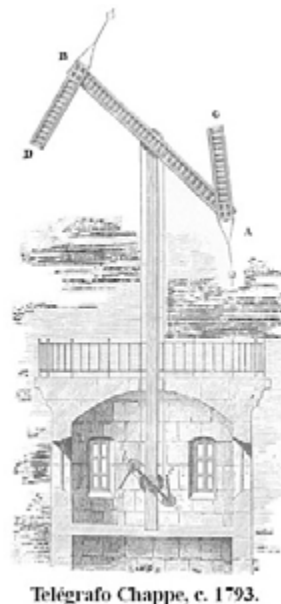


Figura 23. *Telégrafo*, Francisco de Goya, ca. 1824-1828, Fundación Goya en Aragón.

Figura 24. Telégrafo óptico de Chappe, ca. 1793. Histel.

2.1.1 Mail Art

La fascinación e interés por los medios de comunicación, y en especial su reflejo en el arte de cada época, es un hecho que ha dado lugar a todo un universo de obras y procesos creativos. Sin pretender perdernos en la inmensidad del fenómeno comunicativo en sí a lo largo de la historia hasta el arte en Internet, vamos a explorar qué ocurre en este ámbito a partir de la década de los años cincuenta aproximadamente, desde los comienzos del Mail Art, también conocido como arte postal. Antes de bucear en dicha materia, veamos algunos rasgos del medio postal en sí. Este, como nos explica Pierre Lévy, existe desde la antigüedad como correo de relevo a caballo, método empleado tanto en la antigua China como en el Imperio Romano (Lévy, 2007). Más tarde, a partir del siglo XVII, se dará un salto en el uso del correo,

pasando de utilizarse tan sólo para comunicaciones entre organismos de gobierno a ser empleado también para la comunicación entre personas de a pie. Llama la atención especialmente el hecho de que inicialmente el uso del medio postal para la comunicación entre individuos particulares era ilegal, pues este medio solo podía ser empleado por entidades de autoridad reconocida:

Esta evolución resulta de un crecimiento social que desborda progresivamente el dispositivo inicial centro/periferia, primero de manera solapada e ilegal (una ilegalidad tolerada, incluso animada por el Estado), después de manera cada vez más abierta y oficialmente admitida. Así es como van a florecer las correspondencias económicas y administrativas, la literatura epistolar, la república europea de los espíritus (redes de sabios, de filósofos) y las cartas de amor.... El correo, como sistema social de comunicación. (Lévy, 2007, p. 97)

Para recorrer la prolífica producción creativa del Mail Art -también llamado “correspondence art” o “arte por correspondencia” - nos basaremos en el texto “The Early Days of mail art” (Friedman, 1995). El principal motivo de establecer esta breve panorámica reside en la importancia de enfatizar cómo el medio postal como formato ha abierto vías de creación y de relación social dentro de la historia del arte, concretamente en el arte de los medios.

Es cierto que, a lo largo de las vanguardias históricas e incluso antes, las artistas se enviaban por correo materiales e ideas, formando de algún modo en potencia comunidades de artistas. De hecho, el conocido artista Kurt Schwitters (Hannover, 1887- Kendal, 1948), experimentó con sellos en sus obras, las futuristas rusas crearon las primeras obras de arte con cuños, Marcel Duchamp también realizó piezas en forma de envío postal y las futuristas italianas, estaban muy interesadas en el uso del correo postal, así como también del medio impreso en sí para difundir sus ideas. Uno de los ejemplos paradigmáticos de este interés es el famoso lanzamiento de panfletos que algunos miembros del grupo futurista italiano realizaron sobre el año 1910, desde lo alto de la Torre del Reloj en la plaza de San Marcos, en Venecia. Desde las alturas se lanzó el llamado *Manifiesto futurista a los venecianos*, en el que se llamaba a la abolición de la ciudad clásica. Diversas fuentes relatan que en la acción se llegaron a lanzar 8.000 panfletos con este mensaje. Este tipo de acción que parte de un elemento de comunicación escrita, unido a una voluntad fuerte de conectar con la sociedad de la época, nos está acercando ya de una manera muy en sintonía conceptual a los propósitos del Mail Art. A su vez, aunque en esta ocasión no entraremos en detalle sobre este aspecto, la mencionada acción futurista supone también de algún modo un tipo de

interpretación artística de las tácticas tanto militares como antimilitares de las PSYOPs².

Dentro de estas experiencias iniciales con el medio postal y los formatos impresos, Ken Friedman afirma que los Nuevos Realistas franceses pueden considerarse en parte los primeros exponentes del arte por correspondencia (Friedman, 1995, p. 4). Este grupo de artistas, con figuras como Arman, Yves Klein, Piero Manzoni, Daniel Spoerri, François Dufrène o Christo, se caracterizó por un cierto abandono de técnicas pictóricas y de representación tradicionales, en pro de la utilización de elementos extraídos directamente del mundo material cotidiano en sus obras. Algunas piezas del movimiento son *Mauve Administratif* (1957) de Arman, un cuadro en el que se sustituye el pincel tradicional por un cuño como pincel, o *Untitled- IKB Pigment of Postal Stamp* (1957) de Yves Klein, que consiste en una serie de sellos postales recubiertos con tinta azul que fueron utilizados para enviar invitaciones de sus exposiciones en París en el año 1957³.

Cuando exploramos la evolución del Mail Art desde sus inicios, podemos establecer cuatro fases (Friedman, 1995, p. 5). La primera, comienza a inicios de la década de 1950, dura hasta mediados de los sesenta y se caracteriza por cristalizar las primeras muestras firmes en cuanto a intercambio de ideas a través del correo y los experimentos postales desde una red privada de contactos. La segunda, comienza a finales de los sesenta, cuando en gran parte gracias a las activaciones de Fluxus, el medio experimenta una apertura ya no sólo potencial sino efectiva hacia una red más extensa. Posteriormente, a lo largo de la década de 1970 se da una evolución aún mayor del medio y una expansión global de mayor alcance. Finalmente a partir de la década de 1980 tiene lugar lo que Friedman llama una etapa madura del Mail Art, en la que surgen ciertas figuras que liderarán el movimiento con una perspectiva que irá más allá del puro arte, hacia la fusión de este con la experiencia vital. Así pues, a lo largo de estos periodos, el arte por correo postal consiguió utilizar el altamente burocratizado sistema de comunicación postal para crear espacios de creatividad artística, dando lugar a lo que sería un tipo de manifestación caracterizada por su posicionamiento democrático, como veremos a continuación.

2 Las PSYOPs, en inglés psychological operations, llamadas también operaciones psicológicas o guerra psicológica son un tipo de acciones que se ejercen con la finalidad de provocar una reacción psicológica en las personas a las que se dirigen. Se han empleado históricamente en conflictos bélicos como arma simbólica, pero en ocasiones también como alerta a la población civil. Entre los múltiples métodos empleados para dichas acciones, se encuentra la distribución de panfletos.

3 Por lo visto, los sellos de Klein llegaron a ser franqueados como válidos por el servicio francés de correos.

Tras los primeros experimentos a inicios de los cincuenta, sería Ray Johnson (Friedman, 1995, p. 4) y su círculo de amistades, quienes darían forma al arte postal entendido como modalidad creativa centrada en la comunicación. En 1958, Johnson empieza a enviar collages por correo a sus amigas. En ocasiones, la receptora tenía que modificar el collage, o añadir algo y enviárselo a otra amiga del círculo, para finalmente volver a Johnson. Los envíos tenían órdenes del tipo “enviar a...”, “añadir y devolver...”, “añadir y enviar a...” o “no enviar a...”. A menudo algunos paquetes indicaban que el destinatario le reenviase a otro el paquete, quedando el primero como mero intermediario. Esta llamada a la participación, a la implicación de otras personas en la obra, este ejercicio lúdico y espontáneo, dará además en creaciones colectivas en las cuales la idea de autoría única comienza a difuminarse. El tema de la autoría colectiva será un nodo clave en muchas de las obras de arte que trataremos tanto en este capítulo como a lo largo de la tesis.



Figura 25. Páginas 38 y 29 del catálogo *Ray Johnson*.

Please Add To & Return, Ima Blom, Chus Martínez y Alex Sainsbury, 2009, Macba.

Figura 26. *Dear Guggenheim Museum, I Hate You*, Ray Johnson, Post Fabrick.

En 1962 se acuña el nombre *The New York Correspondence School* (NYCS) para referirse a esta red, que en 1968 pasará a llamarse *The New York Correspondance School*⁴. La red se fue ampliando hasta llegar a tener unos trescientos miembros, estando siempre el propio Johnson como centro. En ese sentido, el círculo de contactos era bastante privado. Como hemos introducido, no sería hasta una segunda fase cuando la red de arte postal se abriría al mundo exterior. Como tal, la NYCS finalizó sus acciones en 1973. Así lo informa una carta no publicada dirigida al New York Times, pero para aquel momento el término Mail Art ya estaba siendo utilizado en varias publicaciones. La propuesta de Johnson se enfocaba en la comunicación de una-a-una, lo cual cuestionaba algunas normas del arte contemporáneo. En este contexto, vemos como la obra de arte adquiere una cierta independencia

⁴ El cambio de “correspondence” a “correspondance” hacía referencia a la danza y el movimiento de los correos.

del mercado: no está supeditada necesariamente a la exposición pública en espacios especializados como galerías o museos -aunque muchas obras de la época fueron enviadas por correo postal para poder ser expuestas alrededor del globo, como veremos a continuación-, ni tampoco depende de ser vendida, ni siquiera de tener un valor económico establecido. Por otro lado, se cuestiona el sentido de la obra original, ya que en muchos casos se envían e intervienen fotocopias de los originales, que progresivamente se siguen reproduciendo mecánicamente y transformando; por lo que valor aurático⁵ de la pieza única queda diluido o más bien, lo verdaderamente importante es la acción y el contenido, más allá de la unicidad de la pieza.

A finales de los sesenta comienza la segunda fase del Mail Art, cuando este llega al gran público. En este momento deja de ser tan privado y va revelándose su potencial de cambio social como modo nuevo de apertura al mundo. El artista francés Robert Filliou acuñó la expresión *Eternal Network* para referirse al colectivo de personas que estaban en la época comunicándose de manera continua, dentro de la comunidad del Mail Art e incluso más allá de ella. La idea fue concebida por Filliou y George Brecht -ambos vinculados a Fluxus- a partir de un poema en el que declaraban precisamente que la red era eterna (Brecht y Filliou, 1967). Esto se sumó a un taller realizado en el sur de Francia en 1965, que dio pie a establecerse como centro internacional de creación permanente. Sobre esta “red eterna”, según el académico y comisario Kristoffer Gansing:

Esto era parte de la cultura pre-Internet, al celebrar la interconectividad de las vidas y actividades cotidianas a lo largo y ancho del mundo globalizado que empezaba a emerger, con una relación específica con la práctica por parte del autor del mail art, utilizando el sistema postal como un modo democrático de hacer arte de manera comunicacional. Filliou desarrolló más aún un imaginario poético de “la red eterna”, referido tanto a la red existente de amigos artistas de post-vanguardia, y a la “red” como metáfora general referida a la organización del trabajo y la cultura en este nuevo mundo que despuntaba. (Gansing, 2020, p. 8)

Estos argumentos muestran claramente cómo el Mail Art es un arte conectado que intercomunica personas y situaciones. Tal y como mencionan Gansing y Luchs, algunas de las míticas piezas del Mail Art suponen ya una manifestación de cultura pre-Internet. No es de extrañar que precisamente las artistas del grupo Fluxus fuesen las primeras

⁵ Hacemos referencia aquí al término aurático tomándolo las ideas acerca de la noción del aura en la obra de arte única trazadas por el filósofo Walter Benjamin en su texto *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, publicado por primera vez en 1936.

que comprendieron el potencial del sistema postal a nivel mundial. Justamente, una agrupación de tan difícil clasificación que, según Ken Friedman “apenas se trata de un movimiento. Hay quien podría llamarlo una rúbrica, un foro, una filosofía esquivada hecha real a través de cómo artistas reales se involucraban, y al mundo con ellos, en actos reales bajo el nombre de Fluxus” (Friedman, 1995, p. 6). Tampoco es de extrañar que Fluxus se apropiase de esta gran eclosión del arte postal, dado su fuerte carácter internacional. Formaron parte de Fluxus artistas como Georges Maciunas -quien precisamente acuñó el nombre del movimiento, coincidiendo con el título de una revista que pretendía editar-, Además de La Monte Young, Yoko Ono, George Brecht y Alison Knowles formaron también parte del contexto de Fluxus artistas como el grupo Gutai, Joseph Beuys -del cual hablaremos más adelante- o Yves Klein entre otras.

Fluxus tenía un fuerte carácter conceptual y performático al mismo tiempo. Se definían en parte por un minimalismo en los recursos y un lado lúdico en sus ejecuciones. Al principio creaban e imprimían obras y usaban el correo postal como medio de distribución, pero se limitaban a un círculo cerrado de artistas, compositoras y diseñadoras que se conocían entre sí. Dentro de la producción de artefactos artísticos de Fluxus, se encuentran los famosos *Fluxkits* o *Flux Boxes*, a medio camino entre el registro de sus acciones, la futura acción potencial, el arte postal, la comunicación textual, visual o sonora, y lo que más tarde se entenderá como publicación-objeto. Estas cajas o kits de edición limitada eran contenedores de varios elementos como sellos, tampones, mapas, soportes sonoros, pequeños objetos, folletos o carteles, que podían transportarse y enviarse fácilmente, con una potencialidad para desplegarse en el espacio a modo de instalación sin precedentes. Además, estos artefactos, a mitad camino entre la pieza de arte única y el múltiple⁶, destacaban por ser de producción económica. Este hecho supone que el objeto editorial sobre una obra se convierte en la obra en sí misma.

Las intenciones de Fluxus eran públicas y expansivas, en el sentido en que buena parte de sus actividades tenían lugar en festivales, cines, conciertos, etc. En estos eventos, se presentaban piezas de Mail Art individuales, o series de publicaciones, postales, sellos, etc. Un buen número de ellas estaban publicadas por George Maciunas, e incluían obras de Bob Watts, Robert Filliou, Ben Vautier, Daniel Spoerri, entre otras.

⁶ En el ámbito del arte y de la creación impresa se utiliza frecuentemente el término múltiple para referir a aquellas obras que se conciben no como única unidad sino que son diseñadas para ser reproducidas un número determinado de veces.



Nam June Paik (1932), artista surcoreano que destacó por sus investigaciones en composición musical y exploración del formato del vídeo, utilizará también el correo como táctica para establecer una red de contactos personales que más tarde llevarían a la práctica sus proyectos de vídeo. Pero aún así, esta red seguía siendo privada. La primera red pública que Fluxus creó fue *Something Else Press*, concretamente *Something Else Newsletter*, una editorial innovadora creada para publicar obras de vanguardia experimentales, que destacaban por su cuidada estética. En aquel momento, Dick Higgins (Cambridge, 1938), su principal creador, pensaba en un formato con el que pudiese hacerse conocido y eligió las listas de correos. Mediante estas expandía listas de lectoras, compradoras de libros, receptoras y catálogos de la imprenta. Por primera vez una artista por correspondencia usaba conscientemente el correo como medio regular de comunicación pública. *Something Else* se convirtió en un nodo fundamental del desarrollo del arte experimental en América, un foro en el que se compartían ideas.

Figuras 27 y 28. *Fluxus Postal Kit 7*, Fluxus, 1968, Artists' Books and Multiples.

Fue también el propio Dick Higgins quien en 1966 escribió un ensayo con el que introdujo el término "intermedia". Su texto comenzaba así: "Muchas de las mejores obras que se realizan en la actualidad parecen deslizarse entre diferentes medios artísticos. Esto no es casualidad" (Higgins, 2019, p. 73). Nos llama la atención que Higgins aluda al fenómeno intermedia como algo muy contemporáneo, característico de la sociedad moderna de la época. Al mismo tiempo, no se queda en un mero posicionamiento del intermedia en tanto que algo completamente nuevo, sino que menciona que este tipo de actividades, métodos y despliegues formales aparecieron también en ejercicios de las primeras vanguardias.

Seguimos nuestro recorrido por el Mail Art hacia Canadá, donde surgió el grupo Image Bank, que colaboró en la expansión y publicación de la lista de contactos, convirtiéndose en el núcleo del directorio de la

revista FILE⁷. Durante los setenta se hicieron exposiciones sobre el Mail Art, gran parte de ellas de carácter internacional. Esto fue posible gracias a las características del propio medio, pues muchas artistas podían enviar sus obras desde cualquier punto del globo. De aquí surge una tercera fase del Mail Art en la que se expande y aparecen grandes redes y listas de distribución (*One Man Show, Work In Progress, Omaha Flow Systems, FILE Magazine, Cuclopedia, Image Bank Directories, Fluxus West International Directory of the Arts, New York Correspondence School Weekly Breeder...*) De hecho, *FILE* había encarnado el ideal de la *Eternal Network* y se había convertido en el centro de la red internacional emergente de artistas de correo. Cada artista era un nodo, una parte de la “Red Eterna”.

La cuarta era del Mail Art según Friedman se da, como ya hemos introducido, cuando se constituye una comunidad con líderes que ofrecen sus distintos puntos de vista (Anna Banana, Chuck Welch, Vittore Baroni, Ulises Carrión, Clemente Padín, H.R. Fricker, etc). No solamente crean obras sino que se comprometen en mayores discusiones y debates, por correo y en persona. En el caso de Ulises Carrión (México, 1941 - Ámsterdam, 1989) comenzaría con actividades ligadas a la escritura, pero pronto empezó a diversificar su producción hacia otros ámbitos. Este importante representante del Mail Art aplicaría siempre un gran riesgo y experimentación en sus actividades, contribuyendo a gestar una comunidad sólida, plural e interconectada. Uno de sus proyectos más emblemáticos fue la librería y espacio de acción Other Books and So, elemento clave en la apertura del arte de la época. Saltando por un momento al contexto local actual de Barcelona, la editora y gestora cultural catalana Anna Pahissa fundó en 2011 su proyecto Múltiplos Books (Lleó, 2016) en homenaje a la mítica librería de Carrión. Este fue un punto neurálgico de la cultura de la ciudad vinculada a los libros de artista a lo largo de varios años.

El Mail Art era un experimento lúdico, que buscaba placer, diálogo y nuevas estrategias de hacer arte de manera democrática. Pero quizá el núcleo estaba en el hecho comunicativo que hacía posible establecer una red de personas que fijan una comunidad de diálogo. Cabe tener en cuenta que enviar estas piezas por correo postal era un medio de enviar mensajes y objetos, creando así una red alternativa al mercado del arte como tal, independientemente de que luego algunos de los materiales pudiesen ser también vendidos o monetizados. Visto así, el Mail Art contribuyó a reconfigurar las relaciones entre arte, vida cotidiana y mercado. Para

⁷ FILE era una revista canadiense sobre arte y cultura publicada por los miembros del movimiento artístico General Idea, desde 1972 hasta 1989. Sirvió como foco de actividades del movimiento del Mail Art, en tanto que publicaban principalmente material que los suscriptores enviaban por correo. El nombre de la revista era una parodia de la famosa revista estadounidense Life.

concluir este apartado, mencionamos una obra del dúo de artistas Eva y Franco Mattes -de quienes analizaremos su recorrido detalle en el capítulo 3.3- que combina mail art con Internet. Esta es *7-11* (1999), y consistía en una serie de trabajos de Net.Art que fueron distribuidos entre mayo de 1999 y junio de 2000 gracias a una lista de correo experimental distribuida por email. Aquí podemos ver que existe una cierta continuidad en los valores de cultura compartida en las distintas etapas del arte de los medios, desde el Mail Art de los años cincuenta hasta los experimentos con la red de Internet más actuales.

El legado de la distribución postal independiente: Los fanzines

Como hemos podido comprobar, uno de los elementos clave del Mail Art reside en la distribución. Una obra de arte que se instala temporalmente en una galería o museo ya supone en sí misma un tipo de comunicación con su audiencia. La obra siempre contendrá algún mensaje o interpretación que será leída por el público. Una obra que existe, se copia, se envía, se recibe, y permite su modificación para volver a ser enviada en una nueva forma, está de algún modo comunicando por duplicado: la obra transmite un mensaje - directo o indirecto-, y en el acto de distribuirla se dan a su vez nuevas interacciones y actos comunicativos de un modo muy directo. Otra característica clave del arte por correspondencia era la creación de una red de personas en relación a un interés común, en este caso el Mail Art. La cultura del compartir entre los miembros del grupo, la sensación de autonomía a la hora de crear “una misma” -o lo que se llamaba en su acepción inglesa pero extendida mundialmente *Do It Yourself*-, así como también el cuestionamiento del valor del sentido único de un mensaje, son características que encontramos también en la cultura del fanzine.

Estos factores -creación de comunidad unida por intereses, cultura compartida y colectiva, autonomía en la creación, en la distribución, y valor de la copia o reproducción para generar distintos significados en lugar de valor único- nos llevan a relacionar el tema de esta investigación con el ámbito de los fanzines, también llamados en ocasiones autopublicaciones. La etimología del término fanzine nos da unos datos muy claros de su significado, pues se trata de una palabra compuesta por la contracción en inglés de *fanatic* (fan) y *magazine* (zine). Según el profesor en cultura de los medios Stephen Duncombe, los fanzines son “revistas no comerciales y no profesionales de pequeña circulación que son producidas, publicadas y distribuidas por sus creadores” (Duncombe, 2008, pp. 10-11). Estos *magazines* autoproducidos y de pequeña tirada que abanderan la cultura de los márgenes, aunque tienen sus orígenes en el panfleto político del siglo XIX, o incluso aún antes en la literatura de

cordel del siglo XV, comienzan a proliferar en comunidades fanáticas por la ciencia-ficción a partir de la década de 1930. Su crecimiento fue en gran medida impulsado por el auge en aquel momento del mimeógrafo, una pequeña y económica máquina de sencilla utilización para reproducción impresa, que funcionaba por sistema de copiado a partir de plantillas.



Figura 29. Fanzines publicados en 1961, Boo Hooray.



Figura 30. *The Reign of the Superman*, Jerry Siegel y Joe Schuster, 1933, Wikipedia.

El fanzine sigue estando presente en la contracultura de cada época, probablemente con más fuerza a partir de la década de los sesenta, siempre conservando su carácter plural y esquivo a definiciones cerradas. No obstante, podríamos argumentar que algunas de las características esenciales de los fanzines son: 1) No poseen un carácter comercial, 2) Se producen con medios económicos y de fácil alcance, 3) Suelen imprimirse cortas tiradas, 4) su distribución es limitada, y 5) Se sitúan en un marco de alegaldad. Así pues, aunque estas revistas además de intercambiarse también se venden, el lucro comercial no es el motor principal de crearlas, están hechas con pocos medios económicos, lo cual lleva a que sus tiradas sean cortas y a que la distribución se lleve a cabo generalmente de parte de las propias productoras de un modo directo y en ocasiones amateur. Por último, los fanzines son folletos o revistas independientes que originalmente no poseen números de registro legal y protección de la autoría como el ISBN⁸ o el ISSN⁹. Así pues, como nos cuenta la editora independiente Andrea Galaxina, los fanzines:

permiten un espacio para testar nuevas ideas e imaginar un orden diferente de las cosas, y es en este punto en el que está

⁸ International Standard Book Number - para libros.

⁹ International Standard Serial Number - para revistas.

implícita la experimentación con nuevas identidades, vocabularios políticos y emociones que no son tan fácilmente aceptadas en la sociedad dominante. (Galaxina, 2017, p. 10)

Consideramos que resulta pertinente hacer este enlace al universo de los fanzines desde algunas de las estrategias que le son comunes al Mail Art, poniendo el foco en el aspecto que poseen de cultura independiente, medio de comunicación alternativo e incluso en ocasiones hasta clandestino. Aunque dentro de la historia del arte con mayúsculas los posicionamientos del Mail Art destacaban por ser profundamente democráticos respecto a las ideas de autoría y propiedad, el ámbito de los fanzines ha supuesto una gran contribución también al arte y la cultura de los medios de comunicación. Si ya el Mail Art contribuyó a establecer redes propias de distribución vía medio postal, gestando comunidades vinculadas a un mismo tema, el fanzine y las autopublicaciones continúan en esta línea pero intensificándola, ya que no se encuentran ligados tan solo al ámbito del arte sino que abarcan también otros contextos culturales. Para concluir, uno de los intereses principales de esta investigación es la necesidad de ciertos colectivos de crear otro tipo de redes y vías, alternativas a lo ya establecido para comunicarse, y difundir sus ideas acerca de las afectaciones de un fenómeno particular como es en nuestro caso el de la vida digital. Los fanzines son un medio del todo idóneo para ello. En el quinto capítulo de la tesis expondremos cómo las publicaciones editoriales independientes o fanzines son uno de los métodos escogidos para difundir los contenidos futuros que se generen a partir de nuestro proyecto de investigación práctica artística *#Internetflags*.

2.1.2 De la TV al satélite

Durante los años 70 y 80 muchas artistas continuaron volcándose en el arte de los medios, concretamente en medios de comunicación como la radio, el teléfono, la televisión, el fax, las comunicaciones por satélite y similares, y más tarde en las primeras manifestaciones de la red digital. A esta tendencia artística se la ha llamado también arte-activismo a distancia (*distance art/activism*). Concretamente, las académicas Annmarie Chandler y Norie Neumark, en su compilación de textos *At a Distance*, (2005) focalizan en la noción de la distancia como nexo común en estas prácticas artísticas en las que nos estamos enfocando en este capítulo. Según Norie Neumark, “la distancia es siempre múltiple y relativa a sus configuraciones. Se halla teñida por la geografía, la tecnología, la temporalidad, la emoción; también puede referirse al hueco, espacio o intervalo entre dos puntos, líneas u objetos” (Neumark, 2005, p. 3).

Según Chandler y Neumark, el nexo común entre estas prácticas tiene que ver con una noción de la distancia en tanto que provocación, pues se trata de una línea divisoria que por un lado intentan eliminar, al mismo tiempo que la mantienen. Esta dicotomía tan arraigada en la génesis del aquí mencionado arte-activismo a distancia, hace que las artistas vinculadas al género busquen un tipo de comunicación que no supone una transmisión transparente, sino que utiliza los medios y las redes para traer una conciencia del propio formato, jugando y creando interferencias o incluso ruido en el propio medio en que trabajan. Si la comunicación establecida desde las obras fuese transparente no existiría ruido alguno; desde la ausencia de rastro perceptible no se daría una consciencia sobre el propio medio que se está utilizando. También, siguiendo la estela ya trazada por los experimentos del Mail Art, vemos que en las intenciones de las artistas de los medios hay una identificación muy fuerte con el *modus operandi* del arte conceptual¹⁰. Las artistas conceptuales suelen poner en cuestión el objeto como mercancía, e incluso también la importancia del objeto arte en tanto que único arte posible, abriendo camino en muchos casos a la creación colectiva y a la participación en tanto que situación artística legítima. En el arte de los medios la obra se convierte en una situación, llena de potencialidades sugerentes, muchas de ellas vinculadas con planteamientos conceptuales; el foco dejará de ser exclusivamente el objeto artístico tradicional tal y como se había dado hasta el momento.

Primeras conexiones

Una relevante obra que encontramos en los inicios de esta etapa del arte de los medios sería *Variations V*, interpretada por la compañía de Danza de Merce Cunningham el 23 de julio de 1965. La música para esta obra fue creada por John Cage, Malcolm Goldstein, Gordon Mumma, James Tenney y David Tudor; se utilizaron películas de Stan VanDerBeek y vídeos de Nam June Paik; y Robert Moog construyó unas antenas especiales convertidas en theremins¹¹ que colocó en distintos lugares del escenario

¹⁰ Se puede englobar bajo arte conceptual a todas aquellas propuestas que dan prioridad a la idea sobre la materialización de la obra; se trataría de un arte más dirigido a la mente de la espectadora que a la mirada, como venía siendo habitual en los enfoques más tradicionales del arte. Se empieza a desarrollar a partir de finales de los años 60, cuando Sol LeWitt proclama la supremacía de la idea sobre el objeto en 1967, aunque unos años antes el artista Henry Flynt, vinculado a Fluxus, ya acuñase la expresión “*concept art*” para referirse a las obras en las que el material son los conceptos (Guasch, 2005, pp. 167-168).

¹¹ El theremin es el primer instrumento musical electrónico de la historia que fue concebido para poder ser tocado sin el tacto directo con el objeto. Lo inventó el físico ruso León Thérémin en 1919. El diseño clásico consiste en una caja con dos antenas. Se ejecuta acercando y alejando la mano de cada una de las antenas correspondientes,

de manera que se disparaban sonidos al paso de las bailarinas.

Otra emblemática pieza del momento fue obra del grupo japonés de artistas e ingenieros Computer Technique Group (CTG), quienes en sus primeros años desarrollaron *Automatic Painting Machine No. 1* (1969). Era una instalación que incluía un espacio delimitado al que llamaron -a moda de la época- *Happening Zone* (Drucker, 2005, p. 42), en el que los movimientos y sonidos de una bailarina eran registrados por sensores y micrófonos. Los registros se traducían en código binario, de manera que la información pasaba a una máquina automática de pintar, que reproducía dichos movimientos pintando sobre una superficie. La entrada y la salida eran independientes, de manera que estaban creando ya una estructura en red. Aquí podemos ver que la obra ya no es tanto el objeto creado (lienzo o mural), como una práctica escultórica que es resultado de las relaciones, en este caso de las participantes con la computadora, y de esta con los sprays que pintan la superficie. Así pues, la obra se plantea como un nodo dentro de un conjunto de relaciones interconectadas.

Estas piezas que celebran la automatización, el uso y transformación de datos a través de dispositivos para crear acciones artísticas, ha sido enormemente explorado a lo largo de los últimos cincuenta años. De hecho, la fascinación por los autómatas en sí, dentro o fuera del arte, viene de mucho más lejos. Parece ser que uno de los primeros autómatas de la historia de los que se tiene registro fue una estatua construida por Amenhotep en 1500 a. C. Esta representaba a Memon, rey de Etiopía, y su mecanismo, que estaba movido por un sistema hidráulico (Geduld, 1978, p.17), le permitía reproducir sonidos cuando la luz del amanecer incidía sobre él¹². Por alusiones a nuestro tema de investigación no podemos dejar de mencionar el famoso *Turk*, un supuesto autómata inventado en 1769 que jugaba al ajedrez de manera extraordinariamente experta, pero que escondía una persona real en su interior, quien dirigía los movimientos gracias a un mecanismo inventado por el húngaro Wolfgang von Kempelen (Geduld and Gottesman, 1978, p.87). Este falso autómata ha pasado a la historia, y el fenómeno ha adquirido simbología posteriormente, hasta el punto de inspirar el nombre del *Amazon Mechanical Turk*¹³. Al igual que otros productos de Amazon y en sintonía con su ideología en pro del puro

sin llegar a tocarlas. La antena izquierda es horizontal y con forma de bucle, y sirve para controlar el volumen: cuanto más cerca de la misma esté la mano izquierda, más baja el volumen, y viceversa. La antena derecha suele ser recta y en vertical, y sirve para controlar la frecuencia: cuanto más cerca esté la mano derecha de la misma, más agudo será el sonido producido.

12 Información extraída de esta web: http://automata.cps.unizar.es/Historia/Webs/automatas_en_la_historia.htm

13 *Amazon Mechanical Turk* es un foro de la gran compañía tecnológica Amazon, cuyo sistema ofrece tareas de micro-trabajo, que aunque podrían parecer hechas por máquinas son realizadas por personas.

lucro económico obviando cualquier consideración ética, el *Amazon Mechanical Turk*, así como el concepto de microtrabajo que promueve, ha sido tratado desde los estudios sobre tecnología crítica.

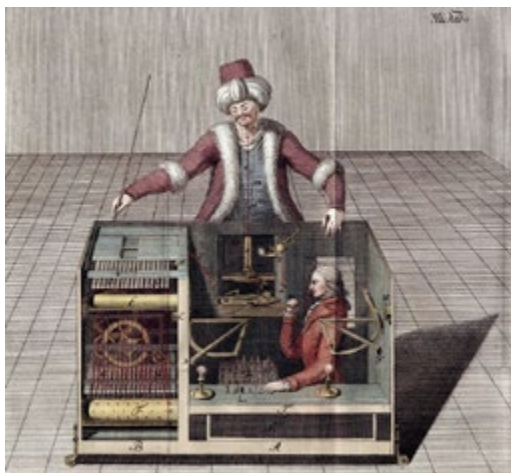


Figura 31. Ilustración del célebre turco mecánico popularizado en 1770. Enrique Dans.



Figura 32. Imagen promocional de Amazon Mechanical Turk.

Saltando por un momento al territorio contemporáneo, y en concreto al contexto local de Barcelona, podríamos mencionar diversos proyectos artísticos que incorporan la automatización en sus piezas. Este sería el caso de la línea de trabajo del colectivo Lolo & Sosaku, que frecuentemente utilizan diversos mecanismos y automatismos que se encargan de realizar sonidos, movimientos o incluso pinturas en sus obras y performances. También Daniel G. Andújar ha realizado piezas con dispositivos movidos por programación informática, que ejecutan tareas de dibujo y pintura, como el caso de *Software is eating the world* (2021), *Money has no future* (2021), o *Digital Economy Principles QR* (2022), entre otras. Tanto las mencionadas piezas de épocas anteriores como las obras actuales aquí mencionadas nos muestran cuán constante es la relación del ser humano con las distintas tecnologías que va creando, las cuales no solo resuelven tareas del día a día -de mayor o menor envergadura-, sino que también suponen un reto en la redefinición constante de qué significa ser humano. Todo ello nos abre un fértil ámbito de pensamiento del cual no solo la ciencia sino el propio aparato reflexivo de las artes y disciplinas como las humanidades digitales están actualmente explorando.

El satélite

Pasamos ahora de los autómatas a comentar brevemente algunas obras que incidieron en el factor comunicacional del arte, utilizando las nuevas tecnologías de su época desplegadas en la conexión vía satélite.

En 1976, Douglas Davis (EEUU 1933 - 2014), artista, crítico, docente y escritor cuyas contribuciones serán esenciales para comprender el fenómeno del arte en Internet, hizo la obra *Seven Thoughts*, en la que alquiló un satélite ComSat para realizar una performance en el interior del Astrodome de Houston, que en aquel momento era un gran estadio. Se envió un telegrama a todos los nodos receptores de ComSat, y Douglas ofreció siete pensamientos personales a la gente. Su intención no era tanto ofrecer un mensaje masivo como establecer un contacto cercano con aquellas personas potencialmente conectadas, allí donde estuviesen. Aunque no hubiese nadie en el estadio, cualquier persona podía sintonizar la señal y emitirla. Esta performance, que tan solo duró treinta minutos, llama la atención por lo espectacular del espacio donde tuvo lugar, así como en el propio despliegue técnico que supuso, no obstante, nos parece interesante destacar aquí unas palabras del propio artista, que dicen mucho de cómo a menudo, los eventos más extraordinarios tienen lugar con giros a situaciones inusuales o inesperadas:

Por fin, conseguimos el permiso para usar el Astrodome en la tarde del 29 de diciembre de 1976, porque ese día estaba vacío, así que alquilarlo era barato. De otro modo no habría sucedido en absoluto, ya que ni al museo ni a mí nos sobraba un céntimo que gastar. (Baumgärtel, 2001, p. 54)

Otra pieza de Douglas Davis que nos resulta relevante es *Write to me on your TV screen* (1979). Esta conecta con uno de los intereses de esta tesis, que es explorar obras de arte conectado que abren vías de reflexión sobre el medio desde el que se enuncian. En este ámbito tenemos un especial interés por obras que utilizan el lenguaje del texto visual en alguna de sus formas. Esta pieza en cuestión es un vídeo que registra una sencilla acción: el artista frente a un cristal transparente escribiendo a mano con un rotulador el mensaje que da título a la obra “write to me on your tv screen”. La pieza resulta innovadora porque hace patente la distancia que existe entre el artista y el público, en tanto que hay una pantalla o una tecnología que media la transmisión del mensaje. Por otro lado, aun con la distancia evidente, el artista llama a la participación de las espectadoras con un mensaje directo y sencillo “escribeme a través de tu pantalla”. Supone un gesto del todo poético que además ya está anticipando las posibilidades de la comunicación asincrónica que, aunque ya existentes, en este caso se ven redefinidas por los nuevos medios.



Figuras 33 y 34. *Write with me in your T.V. Screen*, Douglas Davis, 1979, Youtube.

Sobre el uso de comunicaciones vía satélite en proyectos de arte, destacamos también al equipo de artistas *Mobile Image*, compuesto por Sherrie Rabinowitz y Kit Galloway. Uno de sus proyectos más famosos es *Hole-in-Space, A Public Communication Sculpture* (1980), que consistió en una serie de emisiones por satélite en vivo durante tres días, que permitía poner en contacto a personas de Los Ángeles y de New York. Había pantallas en el Century City de Los Ángeles y en el Centro Lincoln de New York; así se creó un espacio conectado en el que la gente de ambas ciudades podía encontrarse y conversar. Las pantallas eran de tamaño real. No había indicadores acerca de qué estaba sucediendo, ni tampoco de lo que había que hacer, de manera que se buscaba la espontaneidad del público. De *Mobile Image* más adelante describiremos con más detalle *Electronic Cafe* (1984), un proyecto de la pareja de artistas que conecta con nuestro objeto de estudio. Las piezas del equipo *Mobile Image* contribuyeron a promover una participación conectada, que posteriormente se ha seguido explorando, tanto desde el ámbito del arte basado en la conectividad digital, como también desde aquel no necesariamente mediado por tecnologías digitales. Respecto a la participación digital, sus modos de proceder nos conectan con *Alzado Vectorial* (2002), una pieza del artista mexicano-canadiense Rafael Lozano Hemmer. Esta consistía en un sistema de cañones de luz controlados de manera remota a través de Internet por distintas usuarias conectadas.

Otro ejemplo de piezas en las que la comunicación por satélite fue protagonista sería la pieza *Good Morning Mr Orwell* (1984) que Nam June Paik. Se trataba de una instalación de carácter internacional vía satélite que tuvo lugar el día de año nuevo de 1984 y fue emitida por la cadena de Televisión pública estadounidense PBS. Se conectaban New York, París, Alemania y Corea del Sur, y se combinaban fragmentos grabados y en directo con intervenciones gráficas diseñados por Paik, combinadas con actuaciones musicales, performances, danza

contemporánea, poesía, etc. de gran parte de la élite artística del momento como Salvador Dalí, Allen Ginsberg, Peter Gabriel, Phillip Glass, Astor Piazzolla, John Cage, Laurie Anderson y David Bowie.

La radio

El medio radiofónico ha sido explorado desde el arte casi prácticamente desde su aparición, a través del llamado radio-arte. Este fue una vía expresiva empleada desde las primeras vanguardias artísticas del siglo XX, como Dadá o el futurismo, dando en ejercicios tan emblemáticos como las *Greguerías onduladas* (Molina Alarcón, 2008) de Ramón Gómez de la Serna (1927) o la obra *Radio: poema inalámbrico en nueve mensajes* (1924) del poeta estridentista mexicano Luis Quintanilla del Valle (Rocha, 2022) por poner tan solo un par de ejemplos. Años más tarde, en los primeros años ochenta, Tetsuo Kogawa introdujo en Japón las radios libres¹⁴ y ayudó a muchas estaciones de micro radio que formaban parte de la red de mini-FM en Japón en aquel momento. Las Mini-FM eran unos dispositivos que utilizaban transmisores de poca potencia para crear emisiones pequeñas y un contexto comunicativo, actuando así como una alternativa a los medios de comunicación masivos, las estaciones de radio y las comunicaciones globales. Se pensaba que la máquina tenía que conectar a las personas y crear espacios interpersonales creativos. Las Mini-FM no necesitaban licencia y podían ser usadas en un espacio libre masivo en el dial de la FM. Lo importante era, más que el contenido que se podía transmitir, el propio hecho de poder transmitir en sí (Chandler y Neumark, 2005).



Figura 35. *Good Morning Mr. Orwell*, Nam June Paik, 1984, The Korea Herald.

Sobre el contexto de la radio, concretamente de la radio libre como medio de expresión e información no regulado de manera oficial, consideramos que se relaciona de manera directa con la cultura de los

¹⁴ Las radios libres son en términos generales plataformas independientes que se dedican a la retransmisión radiofónica de contenidos sin disponer de una licencia legal para ello. Su carácter autónomo las conecta habitualmente con un modo de proceder comunitario y autogestionado. Dentro del contexto existen excepciones, como el caso de la mítica Ràdio Klara de Valencia, que es declaradamente libre aunque en un momento dado consiguió obtener licencia legal para emitir; o algunas radios piratas que simplemente emiten al margen de la ley pero no tienen necesariamente un compromiso político de autogestión.

ya mencionados fanzines y del *Do It Yourself* en general, siendo la defensa del conocimiento libre, la autoedición, y la autoproducción de contenidos culturales un elemento clave. Esta libertad comunicativa del medio radiofónico independiente se combina a su vez con una característica de la radio en términos generales. Esta es la capacidad de, a pesar de ser un medio de comunicación de masas, poder conectar potencialmente de un modo íntimo con sus oyentes, ya que los dispositivos con los que se recibe tienden a estar instalados en espacios de uso personal, como el interior de un domicilio, un coche o un reproductor sonoro portátil.

Siguiendo con el medio radiofónico, conectamos con otro de nuestros intereses: la reinterpretación de contenidos culturales ya existentes. En esta línea se sitúa el proyecto sonoro Negativland, que entre 1981 y 2005 emitió un programa de radio en el que se mezclaba música pregrabada, interpretaciones en vivo, reproducciones de samples y llamadas telefónicas en directo. Consiguió crear una plataforma de radio pública en la que las personas tenían libertad para expresar lo que quisiesen. Lo más importante estaba en el hecho de establecer un medio comunicativo (Joyce, 2005, p. 177). Precisamente, serían también Negativland quienes en 1984 utilizarían por primera vez el término *cultural jamming*, para hacer referencia a la intervención de mensajes sobre vallas publicitarias y otro tipo de sabotajes en los medios de comunicación (Dery, 2020, p. 40). Negativland abrieron una modalidad específica dentro del ámbito de la remezcla, la apropiación de contenidos culturales y su recontextualización con fines críticos, por la que realizaban giros o desvíos de sentido en la transmisión de mensajes. Estamos ante un territorio muy fértil que ha dado lugar a iniciativas variadas a lo largo del tiempo, como el ya desaparecido Youtube Doubler, una herramienta digital con la que se podían mezclar en directo dos vídeos cualquiera simultáneamente, dando lugar a todo un abanico de collages audiovisuales espontáneos.

El fax y otras conexiones

De la misma época destacan también obras que incorporaban nuevas tecnologías del momento, como es el caso del fax. En este ámbito encontramos a Eduardo Kac (Río de Janeiro, 1961), pionero en el arte de la telepresencia. De él es la obra *El proyecto Ornitorrinco* (1989-1996), un robot inalámbrico antropomórfico controlado a distancia por el público de la pieza, con el que se podía entablar una conversación. Uno de sus proyectos vinculados al fax, este caso realizado junto a Mario Ramiro, fue *Retrato Suposto/Rosto Roto* (1988), en el que conectaban Río de Janeiro con Sao Paulo, mezclando el fax y la televisión en vivo. Mario Ramiro estaba en un lado de la conversación y enviaba contenidos con la máquina de

fax a un programa de televisión en directo de Sao Paulo, mientras Kac, que estaba en el otro lado, establecía un diálogo por fax visual desde su estudio, conectando así las esferas públicas y privadas. La meta no era crear dibujos de manera remota, sino explorar lo interactivo, la cualidad improvisada de los medios de telecomunicaciones (Osthoff, 2005, p. 273). Actualmente existen proyectos artísticos de tipo local como el colectivo Do The Print¹⁵ que recuperan tecnologías obsoletas como el fax en sus performances, con el objetivo de darles una segunda vida justificada más desde una perspectiva estética y conceptual que funcional.

Para finalizar el apartado, otro dispositivo de comunicación que se ha explorado en el periodo pre-Internet para difundir propuestas artísticas ha sido también el comisariado. En este caso no estamos refiriendo a una tecnología electrónica, pero sí a un dispositivo humano capaz de vehicular las relaciones establecidas entre arte, comunicación y avance tecnológico. Es digna de mención la exposición *Les immatériaux*, dirigida y comisariada por el filósofo Jean-François Lyotard y el teórico del diseño Thierry Chaput, expuesta en el Centre Pompidou de París en 1985. Se trataba no tanto de una exposición -fue difundida como “no-exposición”- sino más bien de una investigación del ámbito “en un mundo marcado por la tecno-ciencia, los ordenadores, y una dependencia generalizada de la física avanzada para producir nuevas tecnologías, una situación que Lyotard argumenta que desmaterializa espacios y trae consigo la desposesión del cuerpo humano”. (Moss, 2019, p. 83). Podemos considerarlo como un proyecto pionero porque ya en 1985 ya tematizaba explícitamente la inmaterialidad, en una época en que estaba ganando protagonismo ese concepto.

Podemos decir que todos los proyectos de los que hemos hablado en este apartado, centrado principalmente en las décadas de 1970 y 1980, hacen hincapié en el nexo comunicativo y la idea de una aldea global, por encima de la creación tradicional individual y de la obra como objeto. Las obras recorren distintos aspectos desde las tecnologías de la conectividad, utilizan y generan tanto dispositivos tecnológicos, como objetos plásticos, pero también procesos de trabajo. Esta es una buena muestra de las ideas que venimos apuntando desde el inicio de este capítulo sobre la doble potencia del arte de los medios: por un lado, este desea conectar y conectarse, y por el otro, dicha intencionalidad conlleva una predisposición especial a generar situaciones artísticas y nexos de relación social que acaban por trascender del propio engranaje del arte mercantilizado.

¹⁵ Do The Print, formado por Patricia Martín y Edgar Prieto, es un sello editorial y estudio de impresión en risografía ubicado en Barcelona. Su actividad abarca la performance editorial, para la cual exploran las posibilidades de diversas tecnologías de impresión.

2.1.3 Arte en red

Una vez pasada la década de 1980, como ya hemos introducido en el primer capítulo, los avances en tecnologías de comunicación digitales e Internet favorecen el florecimiento de los espacios y comunidades virtuales¹⁶. Espacios virtuales y comunidades que los habitan van de la mano, en una relación simbiótica en la cual no sería tan fácil discernir si fueron los espacios que surgieron como elemento necesario para estas comunidades, o si las comunidades comenzaron a gestarse gracias al surgimiento de estos espacios. En cualquier caso, las primeras comunidades virtuales *online*, surgidas a inicios de la década de 1990, promovieron claramente el activismo en red. Hasta aquí, vemos que la idiosincrasia de cada corriente descrita en nuestro capítulo desde el arte de los medios de los años cincuenta tiene en común la voluntad por compartir intereses, conectar con la época y fomentar los lazos sociales. Tanto las comunidades virtuales online de los primeros años 90 como por ejemplo los BBS o tableros electrónicos de anuncios¹⁷, eran, según el crítico cultural Mark Dery, “la promesa de un nuevo paradigma mediático en la frontera electrónica” (Dery, 2020, p. 53), que buscaban un cambio por el que las espectadores pasivas y estáticas de los medios tradicionales se volvieran interactivas y activas. A inicios de los noventa se crearon dichas comunidades con la intención de establecer una comunicación democrática y horizontal, basada en inquietudes compartidas, tal y como describen las investigadoras Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo:

Por vez primera, Internet ofrece un modelo de comunidad basado en intereses comunes, cuyo desarrollo no responde a la proximidad o lejanía en el espacio físico de sus componentes sino a su conectividad. Sus componentes se rigen por un modelo no jerárquico y horizontal y refuerzan sus conexiones según sus intereses, mediante su interacción y comunicación. (Baigorri y Cilleruelo, 2005, p.30)

Durante la década de los noventa hubo innumerables proyectos y plataformas online¹⁸ que de manera a menudo temporal abrían espacio

¹⁶ Recordamos aquí que los espacios virtuales, también llamados ciberespacio, son un lugar inmaterial en el que no obstante tienen lugar relaciones entre las personas gracias a la interactividad digital.

¹⁷ Las siglas BBS corresponden a Bulletin Billboard System. En castellano se definirían como tableros electrónicos de anuncios. Estos, eran sistemas electrónicos que permitían la posibilidad de mantener debates, cargar y descargar archivos y publicar anuncios de manera asíncrona, es decir, sin necesidad de que las distintas usuarias hubiesen de estar conectadas de manera simultánea. Los BBS serían de algún modo la antesala de los actuales blogs.

¹⁸ Cada proyecto tenía su propia singularidad. Podíamos encontrar foros, listas de correo, galerías online de arte, servidores, etc., pero todos tenían en común la voluntad

de participación, colaboración y creación en un contexto global, algunas de las cuales todavía se mantienen online. Algunos ejemplos¹⁹ serían *hell.com* (1995-2009), *The Thing* (1991), *Nettime* (1995), *ädaweb* (1995) *Rhizome* (1996), *Aleph* (1997-2002), *7-11.org* (1997), *irational.org* (1996), entre otras. Estas comunidades eran espacios sociales en los que la comunicación a distancia era precisamente el punto esencial de la obra, entendida como proyecto colectivo. La comunicación aquí es la meta de las artistas. En este sentido, estas pueden considerarse como creadoras de plataformas para compartir, intercambiar y conectar. El arte en red aquí viene a ser un modo de crear relaciones y compartir experiencias e ideas.

Poco después surgiría lo que se ha conocido como net.art, una práctica artística cuyo elemento clave será la conectividad. Algunas de sus características esenciales podríamos decir que se identifican, además de con la conectividad, también con la ubicuidad, la multidireccionalidad, o la hipertextualidad entre otras. Podríamos definir el Net.Art como un conjunto de obras creadas desde y para Internet, que tienen como condición necesaria la explotación de la singularidad del medio (Baigorri y Cilleruelo, 2005, p. 7). La estructura rizomática de la red desde la cual se pueden enlazar todo tipo de archivos (imagen, texto, sonido) permite no solo almacenar una gran cantidad de información, accesible potencialmente para cualquier usuaria, sino también abrir posibilidades de comunicación y de interacción directa entre personas. La Red se convierte, pues, en un espacio que en sí mismo es expositivo y creativo al mismo tiempo. Estas características llevan a su inclusión en el arte de los medios o media art, que se ha definido como “arte contemporáneo que utiliza las nuevas tecnologías de la comunicación” (Tribe y Jana, 2008, p. 6). Sin embargo, cabe señalar que el net.art o Arte Internet, a diferencia de otras modalidades del arte de los medios, funciona solo en la red, teniendo al mismo tiempo la red como tema.

Tal vez, la manera más directa y gráfica de explicar qué es el net.art es la obra *Simple Net Art Diagram* (1997) de MTAA, en la cual se muestra, mediante un sencillo esquema, que lo específico y único en el Arte Internet sería el hecho de que hay una conexión que sirve como soporte y como tema para la obra, esto es, para cualquier obra que pueda ser incluida en dicha categoría.

de generar espacios virtuales de comunicación.

¹⁹ Estas referencias se han consultado en el archivo web *N37w0Ak!n9 – Art.Net. Communication* del investigador independiente Josué Coloma, accesible en el siguiente enlace: <http://josuecoloma.com/proyectos/netcom/1990.html>

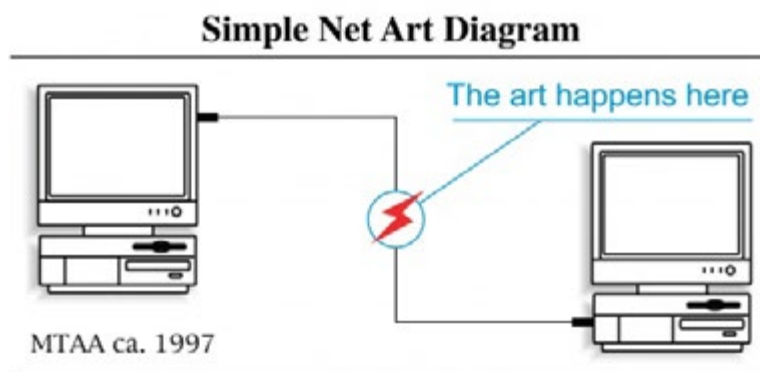


Figura 36. *Simple Net Art Diagram*, MTAA, 1997, Rhizome.

Mirando el panorama global de todas las fases del net.art, mencionamos aquí algunas de las piezas más conocidas del fenómeno: *My Boyfriend Came Back from the War* (1996) de Olia Lialina, *wwwwwwwww.jodi.org* (1995) de jodi, *Digital Hijack* (1996) de etoy.corporation, *History of Art for Airports* (1997) -de Vuk Cosic, *Form Art* (1997) de Alexei Shulgin, *Vaticano.org* (1998) de 0100101110101101.org, *Floodnet* (1998) de Electronic Disturbance Theater, *Net.art Consultants* (1999) de Heath Bunting, *Copies* (1999) de 0100101110101101.org, *CueJack* (2001) de RTMark o *reverse.-flash._.back-/* (2003) de Jimpunk. La cantidad de obras de net.art que han tenido lugar a lo largo del tiempo es inmensa. Las distintas aproximaciones que cada artista y colectivo hacen a este género darían para descripciones extensas y pormenorizadas.

Una de las obras que tomamos como ejemplo es *The File Room* (1994-1998) de Antoni Muntadas -artista ya mencionado anteriormente. Estamos ante un archivo y base de datos online en la que se registran casos de censura de todo el mundo. En tanto que presentar públicamente todo el material eliminado es una tarea inacabable, las usuarias pueden aportar información sobre incidentes de censura artística y cultural²⁰. Esta pieza sería un claro ejemplo de obra de net.art en la cual la participación directa es esencial para la construcción de la propia pieza, ya que sin las aportaciones de las distintas personas que acceden al sitio y registran información, esta quedaría como una mera invitación donde conocer las intenciones del artista. Si hablamos de participación, en las obras de net.art, esta se da de muy diversos modos, a menudo también de una manera menos evidente o relevante.

Conforme avanza la década de 1990, los objetivos de construir estructuras comunicativas autónomas fueron sustituidos por un sentido más restringido de net.art, más vinculado a la obra artística de

²⁰ <https://anthology.rhizome.org/the-file-room>

carácter individual. Se pasa de colectivos abiertos como los comentados *The Thing* o *Nettime* a grupos herméticos como Jodi, eToy o los 01's²¹ (Daniels, 2009, p. 38-39), al mismo tiempo que surgen proyectos individuales en el seno de las comunidades virtuales, como *Netzbikini*²² (1995) de Eva Grubinger o *Basic Japanese & Basic English* (1994) de Rainer Ganahl. Por otro lado, los miembros del grupo denominado net.art se centrarán en analizar la transformación radical que estaba teniendo lugar en Internet, y reflexionarán sobre sus funciones tecnológicas, formales, estéticas, sociales o comerciales. Además, cabe añadir que aunque se pasará de un tipo de arte unido a la creación de plataformas colectivas al de la obra de arte como entidad individual -ya sea realizada a título individual o grupal-, se seguiría manteniendo la comunicación como rasgo fundamental de las propuestas.

Progresivamente, el net.art seguirá evolucionando. Sobre 2004 comienza a florecer la Web 2.0, ya descrita en nuestro primer capítulo. Este acontecimiento supone un cambio de estadio de la red en términos globales, ya que se pasa de contenidos e interacciones más estáticos a una mayor participación entre usuarias. La web se vuelve social y participativa, sobre todo gracias a los blogs y a las redes sociales. La posibilidad de mayor participación hizo que los contenidos generados en la web crecieran exponencialmente. Ya no son solo las dueñas de las webs quienes publican, sino también quienes anteriormente se consideraban solo público o consumidoras. Sus herramientas son los comentarios en blogs, aportaciones en wikis²³ y *posts* en redes sociales. Cada vez se hace más presente la condición de prosumidoras²⁴, entendiendo por tal a cualquier persona que produce contenidos al mismo tiempo que los consume. Todos estos cambios tendrán su peso en las distintas corrientes que se irán conformando en lo que podría llamarse net.art 2.0.

Poco a poco, las redes sociales y los blogs adquieren más protagonismo en las obras del Arte en Red. El net.art surge con una clara vocación comunicadora. Sin embargo, en su evolución se dan pequeños giros, sobre todo en lo que respecta a la implicación de las espectadoras-usuarias en la obra y la comercialización de estas. Si uno de los pilares del net.art era evitar la absorción por el mercado del arte, manteniendo la obra como algo

21 Hablamos de los 01's para referirnos de manera abreviada a 0100101110101101.org, pseudónimo del dúo de artistas Eva y Franco Mattes.

22 <https://www.evagrubinger.com/netzbikini/>

23 Una wiki es una página web cuyos contenidos pueden ser editados por los usuarios a través del navegador. La palabra "wiki" procede de la expresión hawaiana *wiki wiki*, que significa "rápido" o "ahora" (Lonngi, 2008). Ejemplos de wiki podrían ser la Wikipedia, MediaWiki, Wiktionary o WikiHow.

24 El término "prosumidor" fue creado por Alvin Toffler en 1980 como combinación de las tres primeras letras de *producer* y las últimas de *consumer* (Beirak, 2022, pp. 148-149).

inmaterial, en el momento en que la infraestructura material de la red se comercializa y se convierte en el principal terreno mercantil, se hace más difícil mantener una posición contestataria o independiente del mercado, que a su vez sea compatible con la comunicación y la interacción a nivel de grandes audiencias.

A modo de recapitulación, traemos a colación algunas ideas de expertas en la materia sobre el arte en red, que recogen interesantes posiciones con respecto a las características de participación e interactividad asociadas al fenómeno. Jose Luís Brea (2002) desgrana el fenómeno del siguiente modo:

no hay interacción verdadera -o es una interacción carente en sí misma de todo interés cuando el diálogo que abre la *obra* culmina en la propia obra. No hay *participación* genuina cuando el interfaz articula una interacción sujeto-máquina, o, valga decir, sujeto-obra. Una *auténtica participación* solo comienza cuando el interfaz abre a una interacción sujeto-sujeto (digamos: sujeto-máquina-sujeto), cuando al otro lado de nuestra acción expresiva, significativa, encontramos todavía a un sujeto *capaz de interpretación*. (Brea, 2002, p. 102)

Independientemente de si la interactividad puede considerarse participación o no, parece innegable el carácter de la interactividad en el mundo web. Baigorri y Cilleruelo también avisan de este fenómeno: “la interactividad en las redes electrónicas ha sido ampliamente sobrevalorada y mitificada, por lo que debe efectuarse una reflexión sobre en qué medida su empleo no obedece sino a la fascinación que emana de su propia terminología” (Baigorri y Cilleruelo, 2005, p.15). En esta dirección, otro experto del arte en red, David Casacuberta, nos cuenta lo siguiente: “toda obra es interactiva y todo lector tiene derecho a construirse su lectura, su interpretación” (Casacuberta, 2003, p. 46). Esta concepción amplia de interactividad y participación en las obras de arte en general, incluso la encontramos en un intelectual clásico como Umberto Eco, quien nos dice que “quien recibe el mensaje parece tener una libertad residual: la de leerlo de modo diferente.” (Eco, 1986, p. 184).

2.1.4 Artivismo digital

La evolución del arte en red en la segunda fase sigue manteniendo una voluntad comunicativa y social. Una de las tendencias que destacaríamos tanto por su contenido como por su impacto es lo que se ha llamado hacktivismo o artivismo digital: “acciones realizadas en el espacio urbano

y/o digital, que intervienen en lo social a través del arte, empujando la agenda política o dando visibilidad a demandas ciudadanas” (Pérez Rubí, 2021, p. 66). En cuanto a sus motivaciones compartidas: “Los intereses de todos ellos coinciden en el ejercicio del humor y la ironía y en la crítica tecnológica de la red” (Baigorri y Cilleruelo, 2005, p. 147). El hacktivismo o artivismo digital es una corriente aún más específica del artivismo o arte-activismo que se lleva a cabo a través de Internet. Si nos acogemos al término, según la investigadora Alexandra Whitney Samuel, el hacktivismo queda situado en el centro de una onda gravitacional de iniciativas en sintonía, que pivotan entre la desobediencia civil, el activismo online, el ciberterrorismo, y el hacking (Whitney Samuel, 2004, p. 4). Tras estas coordenadas, veamos ahora una definición aún más detallada:

A priori, los hacktivistas se diferenciarían de los “hackers tradicionales” porque no buscan el provecho personal: su motivación sólo obedece a intereses de carácter social y político. En cualquier caso, ambos comparten su fascinación por una utilización tecnológica de la red basada en la independencia, el intercambio y la gratuidad de productos y servicios. Del cruce entre ambos términos nace el art.hacktivismo, práctica basada en acciones de sabotaje orientadas a denunciar la peligrosa inclinación de la red a emular todas las convenciones artísticas tradicionales: derechos de autor, objetualización (en un espacio online) y su consecuente comercialización. (Baigorri y Cilleruelo, 2005, p. 148)

Los orígenes del hacktivismo se atribuyen frecuentemente a la organización Cult of the Dead Cow, también llamada cDc communications o sencillamente cDc. Esta agrupación surgió en Lubbock, Texas, en 1994, como organización de hackers vinculadas al movimiento *Do It Yourself*. Primero utilizaron BBS, y pronto también desplegarían su discurso en distintos medios, incluso a través de la distribución de soportes sonoros como las cintas de cassette. Una de sus integrantes, Omega, usó por primera vez la palabra hacktivismo en 1996 para referirse al “hacking con objetivos políticos” (EVhAck, 2006, p. 1). De hecho, en la web de cDc, en el apartado de hacktivismo, puede leerse en tanto que declaración de intenciones: “Creemos que la privacidad y el acceso a la información son derechos humanos básicos. El Hacktivismo asume como puntos de partida éticos los principios sacralizados por la Declaración Universal de los Derechos Humanos y la Convención Internacional de Derechos Civiles y Políticos²⁵”. Este comunicado enlaza en cierto modo con el mítico eslogan “information wants to be free”, utilizado frecuentemente en el

²⁵ Esta declaración de intenciones puede consultarse en la web: <https://cultdeadcow.com/hacktivismo>

ámbito activista tecnológico para defender la transparencia en el acceso a la información. La creación de este lema se le atribuye generalmente a Steward Brand, fundador de *Whole Earth Catalog*, quien al parecer la pronunció en 1984 en California durante la *Hackers Conference* de aquel año. La autoría del término hacktivismo también se atribuye inicialmente a Jason Sack, quien supuestamente en 1995 lo utilizó en un artículo sobre la artista Shu Lea Cheang.

Por tanto, podemos establecer que se entiende por artivismo aquellas propuestas que se generan desde el territorio del arte, sea a través de objetos o sea a través de acciones, y que tienen la voluntad de reivindicar cuestiones políticas, abanderando causas de tipo social, y utilizando el arte como herramienta micropolítica de protesta y concienciación civil. Otras nociones del artivismo más generalistas hablan de *graffitis*, stencils, etc., en el espacio público, lugares intervenidos gráficamente al margen de las leyes de urbanismo. Pero también pueden considerarse artivistas muchas otras iniciativas llevadas a cabo por artistas, como la paradigmática obra *7.000 Oaks (7000 robles)* activada en 1982 por Joseph Beuys, de la cual hablaremos más adelante. De hecho, si pensamos en cuál sería la base del artivismo no dista tanto de iniciativas que a lo largo de la historia han sido tomadas por parte de artistas para reivindicar injusticias de tipo social, visibilizando problemas de interés para la población. Sin ir más lejos, pensamos en los dibujos y pinturas de Goya en todas sus etapas, incluso la conocida obra del *Gernika* (1937) -sin entrar aquí en valoraciones sobre su autor, Picasso-, o también ciertas actividades atribuidas a las primeras vanguardias del siglo XX, especialmente al Dadaísmo.

Dentro del ámbito del hacktivismo podemos distinguir entre acciones de gran alcance mediático e iniciativas, igualmente potentes, pero con un carácter más micropolítico. De este tipo de obras, nos parece importante comentar el proyecto *Female Extension* (1997), de la artista digital alemana Cornelia Sollfrank. Esta pieza supuso un hackeo de una importante competición de arte en red en el Hamburger Kunsthalle. Para la ocasión, Sollfrank se dedicó previamente a crear perfiles falsos detallados de doscientas ochenta y ocho artistas femeninas internacionales, con sus nombres, y respectivos emails de contacto, etc., y creó hasta 127 piezas digitales, presentado todas ellas a concurso. A pesar de solo tener un tercio de las participantes totales que eran adversarios masculinos, ninguna de las artistas ganó, llevándose el los premios remunerados varios hombres²⁶.

²⁶ Información del proyecto extraída de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/female-extension/images/9/>

Critical Art Ensemble, Ricardo Domínguez y el ciberzapatismo

En la línea de colectivos y proyectos que han tenido una incidencia importante en el fenómeno, introduciremos a Critical Art Ensemble, también conocido como CAE. Se trata de una organización que surge en Florida en el año 1987, formada por cinco personas vinculadas al arte de los medios digitales, con perfiles plurales que abarcan desde el diseño web y la creación de gráficos, al audiovisual, la performance, el arte con texto o la creación de publicaciones. Entre sus fundadoras se encuentra el conocido artista-activista Ricardo Domínguez (1959). Desde 1987 han trabajado tanto desde y en Internet como también fuera de la red, en el espacio público y en centros de arte a nivel internacional. Entre sus actividades también está la escritura, habiendo firmado textos tan relevantes como *The Electronic Disturbance* (1994), *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas* (1996), o *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media* (2001) entre otros²⁷. En estos textos se encuentran ideas relevantes para nuestra investigación, como *Electronic Civil Disobedience*, que de hecho apareció por primera vez como texto escrito en una instalación realizada por el colectivo para el *Anti-Work Show* en Printed Matter. La idea de la desobediencia civil electrónica rescata el concepto original de desobediencia civil difundido por el poeta americano Henry David Thoreau en 1849, que defendía la resistencia ante el poder establecido, pero incidiendo en todo momento en el carácter no violento de las mismas.

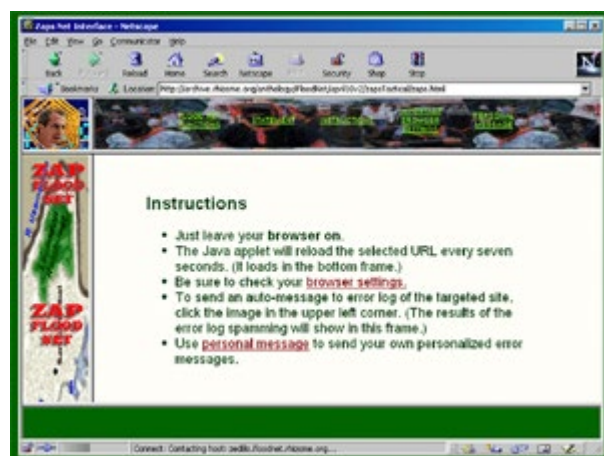
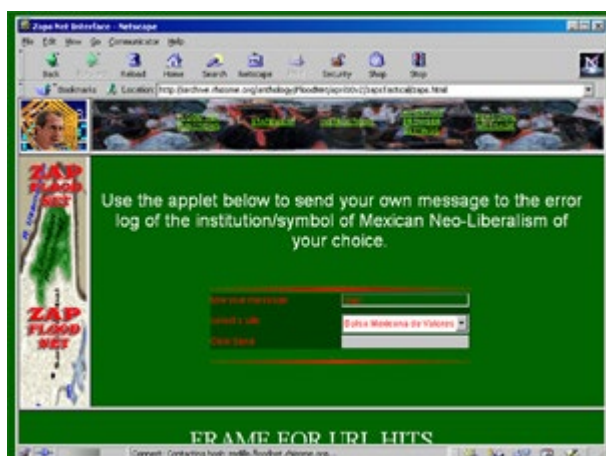
Ricardo Domínguez es también fundador de Electronic Disturbance Theater (EDT), grupo estadounidense de ciberactivistas, teóricos y artistas comprometidos con la realización de actos no violentos de protesta en el espacio virtual. En 1994, el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) tomó algunas ciudades en el estado de Chiapas en protesta por el Acuerdo de Libre Comercio de la América del Norte entre Estados Unidos, México y Canadá. Esto provocó que el gobierno mexicano respondiera persiguiendo y deteniendo a algunas dirigentes del movimiento neozapatista, lo que a su vez dio pie a numerosas manifestaciones y revueltas callejeras. El enfrentamiento entre las neozapatistas y el gobierno se prolongaría durante casi una década, hasta que el EZLN abandonó la lucha armada y se presentó como agrupación política a las elecciones de 2006. En este contexto de lucha se desarrolló una de las acciones más célebres de EDT: *Floodnet* (1998), gracias a una convocatoria en el Ars Electronic Center de Linz.

Esta obra-acción surgió en apoyo al movimiento neozapatista²⁸. Diseñaron una aplicación en lenguaje Java que se ejecutaba sobre el navegador web.

²⁷ Página web de Critical Art Ensemble: <http://critical-art.net/>

²⁸ <https://anthology.rhizome.org/floodnet>

En la página del proyecto se podía encontrar la información sobre la insurrección zapatista y sobre las distintas vías de protesta virtual contra el gobierno mexicano y las instituciones financieras²⁹. La aplicación tenía dos funciones: provocar un ataque de denegación de servicio (DoS)³⁰ y enviar mensajes a los servidores web atacados. EDT ofrecía una lista de sitios webs vinculados a instituciones gubernamentales y financieras, como el Banco de México, la Bolsa Mexicana de Valores o el grupo financiero Bancomer, los cuales quedarían fuera de servicio tras el ataque. La acción incluía, además, el envío de mensajes personalizados a los servidores de las webs atacadas, que se almacenaban en el archivo de registro de errores del servidor. En una versión modificada del programa se pedía a las usuarias de la aplicación que pusieran en sus mensajes nombres de personas asesinadas en los ataques militares del gobierno, de manera que cuando alguien entrase en la web viese el mensaje del error seguido de la lista de nombres. También se utilizó el mismo software para ataques contra otras webs como la del Departamento de Defensa de los Estados Unidos o la de la Organización Mundial del Comercio.



Figuras 37 y 38. *FloodNet*, Electronic Disturbance Theater, 1998, Rhizome.

Cabe destacar que EDT llevaron a cabo el primer acto de desobediencia civil electrónica contra el gobierno mexicano, mediante lo que se llamó sentadas virtuales (*virtual sin-in*). Si en una manifestación presencial los individuos se sientan en el suelo de manera pasiva, sin hacer nada, mostrando así una actitud no violenta de protesta que obstaculiza e interfiere en el transcurso de la vida cotidiana, *Floodnet* conseguiría un efecto similar pero en el mundo virtual. Se ralentizaría la vida cotidiana virtual con intención de denuncia de una manera no violenta. Al utilizar

²⁹ <https://sites.rhizome.org/anthology/floodnet.html>

³⁰ Un ataque por denegación de servicio o DoS (Denial of Service) es una pérdida de conectividad de un servidor debida a un número excesivo de solicitudes de acceso. Al saturarse los puertos con el gran flujo de información que reciben, los servidores caen de manera temporal, de manera que ningún navegante puede acceder.

un lenguaje de programación para crear una aplicación que funcionase sobre el navegador web, desplazaron una herramienta tecnológica (el software) desde la función meramente técnica a un contexto con significación no solo política, sino también estética.

Respecto al enfoque del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) en sí, se basaba según la investigadora Doreen A. Ríos en tres ejes: el eje militar -que comprendía sus actividades armadas-, el eje de la creación -referido a la organización interna del movimiento-, y el eje de la palabra -centrado en comunicados públicos, escritos y de diálogo con la sociedad civil (Ríos, 2017). Este último eje muestra una predisposición a la acción política centrada en el uso del lenguaje, tanto por medios orales como por medios escritos -comunicados, poesía o incluso intervenciones gráficas reivindicativas con texto. Dicha tendencia nos conecta directamente con nuestro interés por investigar el poder político de la palabra escrita desde los lenguajes plásticos de creación y en vínculo a las acciones micropolíticas. A este hecho se le suma que “el EZLN veía al Internet como un arma potencial para movilizar a las masas en todo el mundo” (Ríos, 2017), cuestión que con certeza acercó progresivamente al movimiento a crear alianzas virtuales como la mencionada con el colectivo de artistas ciberactivistas EDT.

Anonymous, el legado del ciberactivismo

Como cierre de este apartado mencionamos un caso de ciberactivismo más cercano al contexto actual: el colectivo Anonymous. La semilla del colectivo germinó en los foros de 4chan³¹. El carácter anónimo de las usuarias en esta plataforma constituyó la base conceptual sobre la que se construyó su identidad colectiva, e incluso el nombre del grupo³² (Coleman, 2016, pp. 43, 46). En una primera etapa, todavía en 4chan, Anonymous actuaba como un ejército de trolls que se dedican a las bromas pesadas y a ridiculizar a cualquiera, con la intención de divertirse -lo que su jerga llaman “LUL”. Sin embargo, la dirección del movimiento cambió cuando en 2008 apareció en Internet un vídeo de Tom Cruise haciendo apología de la Iglesia de la Cienciología (Coleman, 2016, pp. 52-53). El vídeo debía aparecer junto al lanzamiento de su biografía no autorizada, pero la cadena NBC -emisora televisiva que iba a hacer público el vídeo- decidió no emitirlo. Esto no impidió que hubiese una filtración que permitiese

³¹ 4chan es una web en la que las usuarias suben imágenes y hacen comentarios de cualquier tema. Es una evolución de 2channel, también conocido como Futaba Channel. 4chan se caracteriza por su tolerancia hacia cualquier tipo de expresión, por hiriente u ofensiva que sea, pero también por el carácter anónimo de los comentarios de sus usuarias.

³² La mayoría de las usuarias de 4chan comentan con el nombre “Anonymous”.

la distribución en red. La Cienciología empezó a presionar para que se retirase el vídeo de circulación, lo cual generó una reacción colectiva de protesta por parte de Anonymous contra la Cienciología, en lo que se ha conocido como Proyecto Chanology³³. Esto dio lugar a intentos para tumbar la página web de la Cienciología mediante un ataque DDoS, pero también se realizaron numerosas manifestaciones frente a las sedes de la Cienciología, iniciándose así el cambio de dirección del movimiento. La historia del colectivo pasó por distintas etapas, algunas con un carácter más marcadamente político³⁴ y otras en las que se reivindicaba un retorno a los orígenes lúdicos y gamberros de 4chan. Actualmente, en el conflicto armado todavía abierto en 2023 entre Rusia y Ucrania, también han realizado diversas acciones de ataques DoS/ DDoS, etc. Concluimos con una apreciación de Tung-Hui Hu sobre este tipo de movimientos en sintonía con Anonymous:

Cuando los comentaristas describen los movimientos imprecisos de Occupy Wall Street, los entresijos del capitalismo global, los movimientos de resistencia mediados por la red que constituyeron a la Primavera Árabe y Al Qaeda y movimientos asociados (*AQAM en sus siglas inglesas*) como “nebulosos” o como “una red de redes”, está claro que la nube, como idea, ha llegado más allá de su plataforma tecnológica para convertirse en una potente metáfora de la manera en que la sociedad contemporánea se organiza y se entiende a sí misma. (Hu, 2015, p. XII-XIII)

Aunque las acciones de Anonymous no están sólo vinculadas a manifestaciones artísticas, hemos creído pertinente mencionarlos por los modos en que plantean las relaciones y la comunicación a través de Internet desde un posicionamiento crítico y con voluntad de cambio social.

2.1.5 Arte Internet y arte después de Internet

Después de haber recorrido la primera etapa del arte basado en la red, las propuestas que aparecen vinculadas a Internet ya no se producen

³³ Cabe señalar que la tensión entre el movimiento hacker y la Cienciología tuvo ya un precedente en 1995, cuando el colectivo Cult of the Dead Cow reivindicaba el derecho a la libertad de expresión mediante la revelación de documentos secretos de la Cienciología. Más información en https://en.wikipedia.org/wiki/Alt.religion.scientology#Rmgroup_controversy

³⁴ La operación Titstorm contra la censura en Internet (2010), ataques a entidades relacionadas con la defensa de los derechos de autor, la Operación Vengar a Assange (2010), Anonymous Everywhere y la Operación Túnez (2011) el hackeo a HBGary (2011) o la sección fuertemente politizada AntiSec (2011), de la que formó parte el hacker y activista anarquista Jeremy Hammond.

únicamente en su infraestructura técnica, sino que van más allá manteniendo el objeto temático de la red. En este apartado recorreremos un tipo de propuestas artísticas que, aunque se dan en el contexto de Internet, no están necesariamente expresadas a través de soportes digitales. A medida que las dimensiones de la red continúan creciendo, y con ellas la cantidad de esferas que se ven influidas por ella, las cualidades formales de las obras sobre Internet se amplifican y diversifican también. En apartados anteriores hemos analizado brevemente el net.art, que como hemos visto se trataba de un tipo de arte nativo de Internet. No obstante, la palabra net.art es una abreviación de un término más genérico que lo acoge: Internet Art (Kholeif, 2023). A pesar de ser un género ampliamente practicado, como término no ha tenido un uso habitual en los ámbitos artísticos. En nuestro caso, y de ahora en adelante, emplearemos la acepción en castellano Arte Internet, que explicaremos de modo más completo en el tercer capítulo de la tesis. Igualmente, antes de continuar, contextualizaremos otros términos del ámbito del Arte Internet que en nuestra opinión resultan algo imprecisos.

¿Nuevas estéticas para el arte?

Dentro de la multitud de fórmulas para designar el arte vinculado al fenómeno Internet, encontramos una etiqueta que nos parece pasajera y poco específica, aunque su descripción sí que nos resulta digna de mención. Se trata del término “New Aesthetics” (nuevas estéticas), una especie de muleta conceptual que utilizó a partir de 2013 el artista y teórico James Bridle para describir “cómo los espacios y entornos que habitamos son, más que nunca, trazados por software capaz de producir los rasgos formales del “mundo real”” (Chan, 2017, p.114). Esto nos lleva una vez más a la necesidad de analizar la vida digital en tanto que fenómeno en cierto modo equivalente a la propia vida en sí a estas alturas del siglo XXI. Por otro lado, la característica de “nuevo” de dichas nuevas estéticas, nos remite a algo que ya hemos mencionado anteriormente. Es frecuente diferenciar lo nuevo respecto de lo anterior, pero en última instancia no creemos que pueda definirse algo de un modo efectivo tan solo apelando a su carácter efímero de novedad.

Arte después de Internet

Si ya el término “nuevas estéticas” digitales o conectivas en el arte se usaba de manera inexacta, encontramos un procedimiento similar en otros términos de este contexto. Igual que ocurre con el término “hiper”, que en

el primer capítulo de la tesis explicamos para contextualizar la sociedad hiperconectada (con las derivas ya explicadas: hiperconectividad digital, hipertextualidad, hipermundo, hiperrealidad...), desde las últimas décadas del siglo XX, se habla constantemente de fenómenos de “lo post”³⁵. Una de las etiquetas más extendidas, a pesar de su controversia, ha sido la de post-modernidad. Nosotras aquí solo hablaremos del prefijo “post” en la medida que nos permita introducir el fenómeno del arte post-Internet.

Existen numerosos textos curatoriales y ensayos que utilizan este término, y que incluso lo sitúan en momentos anteriores a los analizados hasta ahora. Omar Kholeif, en su texto *Goodbye, World!*, nos habla del net.art de la década de 1990, y del confuso paso de este al “arte electrónico”, “arte de los medios electrónicos”, o también el “arte digital” (Kholeif, 2018, p.112). Todas estas etiquetas, como suele ocurrir en general con otras clasificaciones, nacen con una voluntad de nombrar e identificar, en última instancia de entender, pero difícilmente pueden representar del todo cualquier fenómeno sin dejar algo importante fuera de dicha clasificación. Cuanto más tiempo pretenden abarcar determinadas etiquetas, más insuficientes resultan finalmente. Kholeif, en un intento algo más más taxonómico, dice que “si el net.art comprendía a la primera generación de artistas de Internet, entonces el arte tras Internet vendría a formar la segunda, y el arte post-Internet describiría a una tercera” (Kholeif, 2018, p.113), pero seguimos pensando que estas nomenclaturas resultan poco precisas.

El término *post-Internet* fue utilizado también por escritores como Gene McHugh y Artie Vierkant para referirse a la estética del arte basado en Internet. En el texto de Kholeif también aparece otro término interesante: “Internet aware”, acuñado así por el artista Guthrie Lonergan para referirse específicamente a la “obra que es “de” Internet en lugar de arte utilizado como medio para explorarla” (Kholeif, 2018, p.113). Por otro lado, siguiendo la estela de términos, Kholeif destaca la importancia de las “nativas digitales”, como un sector de la población que supone un antes y un después tanto en la configuración general de la sociedad como en el ámbito del arte. Esta generación serían las personas nacidas a partir de 1989, según apuntan Hans Ulrich Obrist y Simon Castets. Es una aproximación que no supone un corte quirúrgico, pero sí un dato orientativo, ya que es a partir de esta época cuando supuestamente nacen personas que desde el primer momento están completamente familiarizadas con el uso de herramientas digitales y con los cambios en la vida cotidiana que conllevan.

³⁵ Las ideas sobre la post-modernidad, aunque fueron difundidas a partir de la década de los setenta por el filósofo Jean François Lyotard, ya aparecen en textos e ideas de algunas creadoras y poetas americanas a finales de los años cuarenta (Calinescu, 1991, p. 259)

Pero volvamos a la cuestión *post-Internet*. Como ya mencionamos en el primer capítulo de la tesis, cuando describíamos Internet en tanto que fenómeno cultural, las etiquetas “después de Internet” y “post-Internet” referidas al arte que comienza a aparecer con fuerza a partir de los años 2000, se atribuyen originariamente a Marisa Olson (2006). Según la artista Jennifer Chan, existe una conexión argumental entre lo que Olson comenzaba a esbozar, y las definiciones que en 2001 estableció el autor ruso Lev Manovich sobre las estéticas Post Media. Recordemos que según Manovich: “La estética post-media necesita categorías capaces de describir cómo un objeto cultural organiza la información y estructura la experiencia que tiene el usuario de la misma” (Manovich, 2001). Así pues, Olson comenzará a explorar hasta qué punto la influencia de Internet permea en la experiencia diaria, en la cultura del momento y por tanto en su arte. De hecho, el uso del término *post-Internet* por parte de Olson:

implica la capacidad de estar fuera de Internet en cierta medida, en contraste con ciertas prácticas más recientes que se han asociado con el mismo término, en las cuales el artista, e incluso el arte mismo, se suponen inmersos de lleno en la cultura conectada en red y ya no pueden asumir la posición de observadores. (Connor, 2017, p. 57)

Olson, que sería posteriormente editora de Rhizome³⁶, consideraba que en aquel momento era importante abordar el impacto de Internet en la cultura en general. Los resultados de este análisis podrían mostrarse en red, pero podían y debían mostrarse también *offline*, fuera del ciberespacio. Olson abogaba no tanto por un arte en Internet (net-art), sino por un arte a partir de Internet, lo que también se ha llamado arte-después-de-Internet. De hecho, desde finales de los 2000 se pueden detectar una serie de obras que construyen objetos cuya meta principal es ser vehículo para contenidos originados *online*.

El concepto de Post-Internet así entendido lleva consigo las condiciones del propio medio -del estar conectado, en red- y al mismo tiempo una conciencia crítica que trasciende los límites de Internet. Se trata pues de un fenómeno de largo alcance, que no queda en un mero estilo o subestilo pasajero, únicamente circunscrito al territorio de la producción artística. Al respecto, Jennifer Chan nos dirá sobre la condición post-Internet: “trata tanto de las dimensiones existencial y ética del hecho

³⁶ Rhizome se presentan como el hogar del arte y la cultura digitales desde 1996 (<https://rhizome.org>). Esta plataforma para preservar y difundir el arte digital fue fundada en 1996 por el artista Mark Tribe con el propósito inicial de ser un foro de discusión por correo electrónico. Con el tiempo, la iniciativa fue creciendo hasta posicionarse en tanto que espacio de referencia tanto para la arqueología del arte digital como para medio de información sobre las novedades más relevantes en materia de Arte Internet y sus derivados.

de hacer arte online y la creación de plusvalía alrededor de sus afectos, como de la política y las ansiedades que existen alrededor de las prácticas denominadas de post-Internet” (Chan, 2017, p. 108). O, dicho de un modo más contundente: “El arte post-Internet puede, al fin, ser interpretado como una traducción filosófica de la cultura online y las prácticas del mundo físico” (Chan, 2017, p. 110). Podríamos decir que Olson afirma que las usuarias de Internet con conciencia crítica de sí mismas hacen arte Post Internet, simplemente por el mero hecho de crear. Esta idea ha sido explorada por numerosas artistas desde entonces, tal y como vimos con anterioridad -en el primer capítulo de la tesis- por ejemplo a través de los textos del artista Gregory Chatonsky.

Cabe señalar el vínculo del Post-Internet con la participación: “Si bien se usó en un momento para describir a los artistas que actuaban como observadores participantes de la cultura de Internet, actualmente suele evocar la completa inmersión en una cultura en red ubicua” (Connor, 2017, p. 57). Según nos cuenta Connor se da progresivamente un paso de una posición de las artistas post-Internet en tanto que observadoras participantes³⁷ a una posición más implicada con la propia experiencia de la vida basada en el uso de Internet. Esto las sitúa como “participantes a sabiendas en un sistema de datos que circulan, en el cual la separación entre el contenido realizado por artistas, el generado por usuarios y el comercial se ha visto decididamente emborronada” (Connor, 2017, p. 61). Este paso de una observación participante a un posicionamiento en tanto que conocedoras del contexto y agentes activos del mismo, nos está una vez más ofreciendo datos acerca del modo en que la cultura Internet mutando en la cultura del mundo actual. En tanto que la red sigue creciendo y expandiéndose a diario coloniza cada vez más esferas de nuestras vidas, convirtiéndose finalmente en una entidad invisible -por lo difícil que resulta medir su tamaño- a la vez que constantemente presente. Podría afirmarse que en cierto sentido Internet no existe (Aranda, Kuan Wood y Vidokle, 2015, p. 5).

A principios del siglo XXI tenía lugar un arte que existía después de Internet, entendido en tanto que se asume que Internet ya forma parte inequívocamente inseparable del mundo. Esta cuestión continuará evolucionando y transformándose en la sociedad en general. Un hecho que podría resultar tan anecdótico como la aparición de los *smartphones* o teléfonos inteligentes, entre aproximadamente 2006 y 2007, supuso un

³⁷ El término de observación participante hace referencia a un modo de recolección de datos, que se utiliza frecuentemente como metodología en distintas disciplinas, aunque en concreto es frecuentemente utilizada dentro de la antropología social y cultural. En líneas generales podemos decir que consiste en familiarizarse con un entorno concreto a través de la participación más o menos prolongada de sus actividades y día a día. Este método es precisamente frecuente dentro del ámbito contemporáneo y en concreto de la investigación artística.

antes y un después para la sociedad tecnologizada y su reflejo en todas las esferas, incluida la del arte. Como bien introduce Michael Connor, a partir de entonces, “no hubo un “después” de Internet, sólo durante, durante, durante” (Connor, 2017, p. 61). Podemos decir que en este periodo todavía existía una facilidad de desconexión respecto a la red, debido a que la conectividad, aunque potencialmente ubicua, todavía se lograba desde dispositivos fijos o semi-portátiles. En el momento en que Internet puede llevarse a todas partes y en todo momento a través de pequeños dispositivos móviles de gran autonomía, con infinitas posibilidades de crear y compartir contenidos como son los *smartphones*, podemos decir que la experiencia cotidiana se hace ya del todo híbrida, en el sentido de que lo *online* se fusiona con lo *offline* y viceversa. De algún modo ya no hay desconexión de la red posible, y este hecho, evidentemente será tratado también desde el arte.

Con el paso de los años, el término *Post-Internet* empezará a abandonarse y se utilizarán también otras expresiones para referirse al mismo fenómeno, como el mencionado “Art After the Internet” o también “Expanded Internet Art”. Al hilo de lo comentado desde el surgimiento de los *smartphones* y su consecuente influencia, Ceci Moss considera que el Arte Internet se convirtió en una práctica híbrida, en la que siempre surgen cuestiones espinosas como la categorización y el tema del medio o el soporte. Así, “el adjetivo “expandido” referido a “Internet art” apunta a su enfoque inconcluso y a una aceptación de que la obra no es inerte y cerrada, sino que evoluciona con su situación en la red, negociando constantemente con los diferentes apoyos que hacen posible su movimiento” (Moss, 2019, p. 19). Esto ha llevado a que algunas artistas dirijan la cultura web tanto hacia lo *online* como a lo *offline*; precisamente este es el sentido de la expresión Arte Internet Expandido (Expanded Internet Art). Podemos considerar que dicha etiqueta en cierto modo está relacionada con algunos contenidos del libro *Expanded Cinema* (1970) de Gene Youngblood. En esta obra, el autor describe manifestaciones de cine experimental que iban más allá de la contemplación en la pantalla (cine cósmico, teatro intermedia, etc.), que daban paso a la emergencia de una conciencia expandida. Tampoco podemos olvidar mencionar la escultura expandida de Rosalind Krauss ni sus aportaciones teóricas sobre los medios en los que se da el arte, como el texto *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-medium Condition*, publicado en 1999.

Arte Internet expandido

Si aplicamos este concepto de arte expandido al Arte Internet, nos

encontramos con una modalidad en la que la obra de Internet trasciende su medio y se traslada a otros. El hecho de que las fronteras de lo *online* y lo *offline* están desdibujadas explicaría que las artistas tracen sus procesos de producción e investigación no única ni necesariamente en el espacio virtual sino más allá de él. El Arte Internet Expandido logra por tanto ir más allá de Internet; las artistas parten de experiencias digitales, pero habitan formatos físicos, llevando Internet de manera explícita al mundo material. No obstante, retomaremos este tema más cercano al momento actual en el tercer capítulo de la tesis.

A continuación trataremos algunas obras del Arte Internet del siglo XXI. Nos acercamos ya al presente, por lo que algunos trabajos mencionados aquí conectarán directamente con aproximaciones desde el arte que trataremos en el siguiente capítulo de la tesis. La producción de obras *post-Internet* es desbordante. Nosotras haremos aquí un ejercicio de elección cualitativa, siendo conscientes de que los ejemplos podrían ser otros. Seguiremos un orden cronológico, estableciendo los inicios de la década del 2000 como punto de partida, aunque prácticamente todas ellas comparten aspectos tanto del mencionado arte post-Internet, como de otros desarrollos estilísticos que mencionaremos más adelante. Las piezas que veremos, responden a un interés conceptual por el fenómeno Internet que sale del espacio virtual. Nos centraremos en *The Vernacular Web: The Indigenous and The Barbarians* (Lialina, 2005), *Monitor Tracings* (Olson, 2006), *Print the Internet out* (Goldsmith, 2013) y *Hello World* (Thomson & Craighead, 2014).

La web vernacular

Olia Lialina (Moscú, 1971) es una artista de net.art, entre cuyas obras destaca especialmente la conocida *My Boyfriend Came Back From The War* (1996), y que posteriormente también se ha dedicado a la crítica, la teoría y el comisariado. Tras su primera etapa en el Net.Art, Lialina ha continuado su investigación sobre las plataformas interactivas en la red. La pieza que introducimos aquí no es en sí una obra de arte, sino el ensayo de 2005 *The Vernacular Web: The Indigenous and The Barbarians*. Sin lugar a dudas el análisis que Lialina hace de los fondos estrellados en las webs y su nostalgia por la desaparición de los mismos, resulta entrañable a la vez que un interesante documento de la arqueología de Internet:

Otro elemento heroico de la red vernacular es el fondo del espacio exterior, también llamado noche estrellada. Normalmente es una imagen de mosaico de color negro, azul oscuro o morado con partículas que destellean o una luz estática. Fue muy popular entre los

primeros constructores de páginas web, probablemente porque entre ellos había un gran número de fans de la ciencia ficción. El deseo de hacer que la red tuviera el aspecto futurístico de sus piezas favoritas era justificable. No sólo por sus gustos personales, sino también por la esperanza que ofrecía el nuevo medio. Internet era el futuro, era lo que nos iba a llevar a nuevas dimensiones, más cerca de otras galaxias. Su aspecto tenía que ser apropiado, en la línea de Star Crash o Galaga. (Lialina, 2005, pp.164 - 165)



De esta pieza ponemos de relieve una perspectiva desde la que habla a las lectoras de su experiencia y de su trabajo, al mismo tiempo que analiza la propia evolución del medio digital en el cual ella trabaja como artista.

Figura 39. Captura de páginas web incluidas en el ensayo *The Vernacular Web*, Olia Lialina, 2005, Teleportacia.

Calcos del monitor

Una de las primeras obras que podría considerarse arte post-Internet sería la serie de dibujos *Monitor Tracings* (2006-2007) de Marina Olson. Según la descripción que la artista misma aporta sobre dicha obra en su web:

Tras llevar a cabo búsquedas de imagen en Google de tecnologías obsoletas, las imágenes fueron calcadas directamente de la pantalla del ordenador sobre papel de oficina del tamaño local standard con un portaminas. Los resultados de búsqueda indexados destacan los objetos que decidimos recordar, nuestros medios de organizarlos, y la retórica visual de cómo se presentan estos productos. Mientras tanto, el monitor sigue a la cámara oscura, el proyector de opacos y otros dispositivos mecánicos usados anteriormente para ayudar al dibujo. (Olson, 2018)

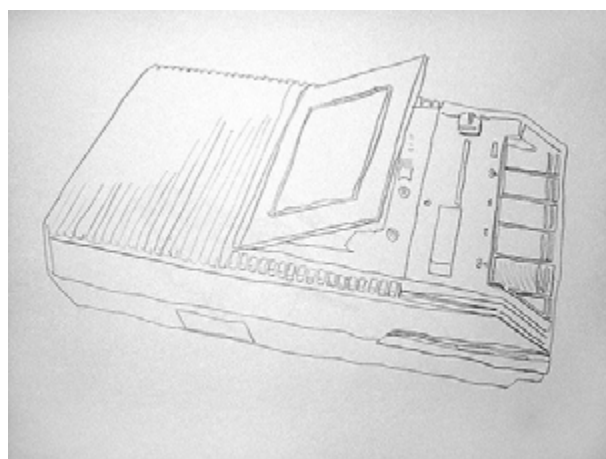
En esta pieza de sencilla ejecución podemos apreciar el momento crucial en el que el Arte Internet sale literalmente de la pantalla del

ordenador para buscar un nuevo lugar donde establecerse físicamente fuera de la red, pero sin perder su anclaje conceptual a la misma. Con *Monitor Tracings*, Olson realiza búsquedas en Google sobre “tecnologías desaparecidas”³⁸, calcando los resultados de la búsqueda que aparecen en pantalla y utilizando medios totalmente analógicos como son el papel y el lápiz. En este mismo momento, el arte de la red pasa de estar formado exclusivamente por unos y ceros y de ser experimentado en todo momento mediante una pantalla en conexión a Internet a existir en un mundo físico, en este caso en forma de dibujo analógico sobre papel. Este pequeño gesto es una constatación absoluta de que Internet ya no es solo un engranaje técnico o una plataforma digital, sino que forma parte conceptual de la cultura y, por extensión, del mundo.

Figura 40. *Monitor Tracing*, Marina Olson, Ihearphotograph.

Figura 41. *Monitor Tracings*, Marina Olson. Are.na.

Este tipo de operación que Marisa Olson hizo en 2006 representa en esencia nuestro interés por explorar, a partir del trabajo de distintas artistas, cómo se pueden establecer diálogos entre el mundo digital y el mundo físico, que consigan incidir en aspectos clave de la vida digital, abriendo así una vía específica de reflexión.



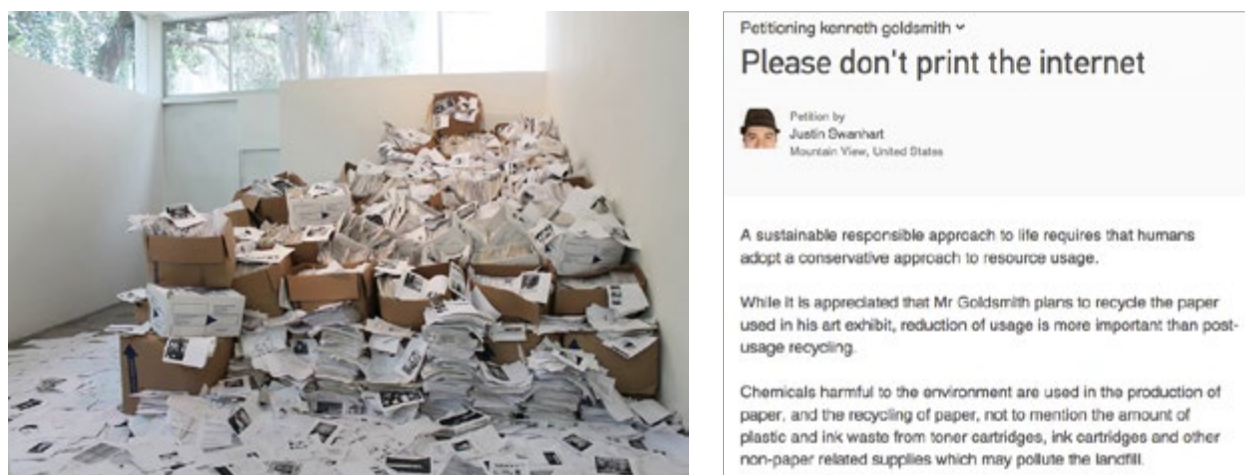
Imprimir Internet

Printing Out the Internet (2013) es una obra de Kenneth Goldsmith (EEUU, 1961), poeta conceptual y fundador de la mítica UbuWeb³⁹. Se trata de un tributo a Aaron Swartz, hacktivista que se suicidó en enero

³⁸ Podría matizarse que su grado de desaparición en este caso no es total, pues se trata de elementos que a pesar de no ser nuevos, de un modo u otro siguen conviviendo con dispositivos del mismo tipo pero de tecnología más avanzada.

³⁹ Repositorio web que almacena archivos de texto, audio y vídeo sobre figuras relevantes de arte de vanguardia. Véase: <https://www.ubu.com>

de 2013 cuando se enfrentaba a cargos federales contra el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) bajo la acusación de descarga y difusión ilegal de 4,8 millones de publicaciones académicas de la biblioteca digital JSTOR. Del 26 de julio al 31 de agosto de 2013 Goldsmith expuso su proyecto en la galería LABOR, en Ciudad de México. La intención de la propuesta era imprimir todo contenido de Internet existente hasta la fecha, aunque desde un principio se considerase más un gesto que una hazaña realizable. Para ello, Goldsmith lanzó una convocatoria por Internet, invitando a la gente a imprimir cualquier contenido de la red y enviarlo directamente a la galería. Al final de la muestra llegó a acumular más de diez toneladas de papel impreso, proveniente de más de 20.000 contribuyentes, que almacenado en una sala de la galería. Tal y como ya se indicaba en los detalles de la convocatoria lanzada por Goldsmith, al final de la exposición todo el papel fue reciclado.



Esta obra se basa en una idea arriesgada al mismo tiempo que utópica, ya que imprimir todo el contenido de Internet resultaría una tarea prácticamente imposible. Salvando las distancias, nos recuerda de algún modo al cuento *Funes el memorioso* (1944) del escritor argentino Jorge Luís Borges. En este, su personaje principal posee la capacidad de recordar cada ínfimo detalle sucedido en cualquier momento, hecho prodigioso que no obstante le lleva a una incapacidad total de abstracción, y por tanto de razonamiento. Dicho enlace conceptual nos conduce a la dicotomía entre información y conocimiento. El acceso a la mayor cantidad de información posible no nos capacita sin más para el conocimiento o para la acción. Es este un debate activo en la actualidad, donde gracias a Internet tenemos acceso potencialmente a cualquier información existente en el mundo, lo cual no implica necesariamente que seamos una sociedad con más conocimiento.

Otros aspectos a destacar serían el carácter colaborativo de la obra y

Figura 42. Petición en la plataforma Change.org para pedir que no se llevase a cabo la acción de Kenneth Goldsmith, 2013, change.org.

Figura 43. Vista general de la instalación *Printing out the Internet*, Kenneth Goldsmith, 2013, Labor.

la controversia ecológica que generó. Respecto al tema colaborativo, coincide con el espíritu inicial del Internet utópico, en el que las usuarias contribuyen de manera anónima y desinteresada a la creación -en este caso de una pieza artística- con el propósito de contribuir a un proyecto colectivo, aunque en última instancia el proyecto fue firmado y atribuido únicamente a Goldsmith. Por otro lado, la obra causó una controversia sobre su carácter anti-ecológico, ya que se entendió que la impresión de páginas web suponía un gasto superfluo de papel. En 2013 todavía no se era tan consciente como ahora de la contaminación que el uso de Internet produce. Como hemos señalado en nuestro primer capítulo, estas generan emisiones de CO₂ contaminantes.

Hola Mundo

Cerramos este apartado mencionando brevemente una obra llamada *Hello World*⁴⁰ (2014) del colectivo Thomson & Craighead. Estas artistas, afincadas en Londres, trabajan con el medio de Internet, sobre todo en formato vídeo y audio. La pieza fue encargada con motivo de la reapertura del Museo y Galería de Arte de Shrewsbury en Inglaterra. Consiste en un panel LED de grandes dimensiones y alto brillo que muestra en tiempo real la población mundial actual, gracias a la conexión con bases de datos actualizadas. Los números se muestran en vertical y reflejados, generando así una especie de tótem en constante movimiento. La elección del título “Hola mundo” de la pieza, que conecta también con el universo de la programación informática, tiene que ver con el hecho de que se muestra una actualización cada vez que un nuevo ser humano nace, que además es registrado estadísticamente. Dejamos aquí este apunte sobre una de tantas manifestaciones de la cultura que emplean el mensaje *Hello World* para retomarlo con más detalle en el apartado 4.5 del cuarto capítulo.

Figuras 44 y 45. Hello World, Thomson & Craighead.



⁴⁰ En el siguiente enlace puede encontrarse más información e imágenes sobre la pieza de Thomson & Craighead: <https://www.thomson-craighead.net/helloworld.html>

2.2 Estrategias de activación del arte. Una aproximación

Una vez ya hemos situado los antecedentes del arte de los medios de comunicación a partir de los años cincuenta, vamos ahora a explorar una serie de estrategias artísticas que se dan tanto en el arte de los medios de comunicación como fuera de dicho ámbito. Los aspectos que trataremos en este apartado serán el uso del texto y la tipografía en el arte, el apropiacionismo publicitario y cultural en favor de un discurso crítico, las propuestas artísticas con carácter comunitario, colectivo y participativo, y la ciudad como escenario para el arte. Estos cuatro aspectos los ilustraremos con ejemplos de artistas que trabajan a partir de dichos métodos. Sus acercamientos a los procesos creativos nos ayudarán a establecer un contexto previo al análisis de casos de estudio en el tercer capítulo y a cuestiones metodológicas y conceptuales que estarán presentes también en el cuarto y quinto capítulo de la tesis.

2.2.1 El texto y la tipografía como elementos comunicativos en el arte

En nuestro recorrido por la historia del arte de los medios de comunicación hemos podido ver cómo la escritura, y por tanto las palabras, aparecen frecuentemente en obras de Mail Art, publicaciones editoriales y medio impreso, televisión, satélite, fax, dispositivos electrónicos pre-Internet, Internet en sí, la web, etc. Pero la palabra -escrita, pintada, programada en código...- en tanto que herramienta visual a la vez que comunicativa tiene una gran presencia en el arte en general, no solo en el arte de los medios. Existen infinidad de aproximaciones formales en el arte que exploran el potencial de las palabras y el texto. Nos centraremos aquí en las manifestaciones visuales del texto, desde la gestualidad de un graffiti en un muro o a la palabra caligrafiada en pequeños soportes, a las composiciones tipográficas mecánicas y/o trasladadas al medio pictórico en grandes formatos, las composiciones gráficas para formatos de difusión impresos o la informática entre otros.

Para introducir la potencia comunicativa del texto y su formalización a través de la tipografía, comenzaremos apuntando a una relación etimológica y conceptual que más adelante -en el cuarto capítulo de la tesis-, explicaremos con detalle. Se trata de la relación entre el texto, el tejido (Barthes, 1993, p. 104) y los lenguajes de programación informática. Respecto a texto y al tejido⁴¹, ambos términos comparten la misma raíz

⁴¹ En este caso estamos hablando de tejido vinculado al acto de tejer, tanto físico como simbólico, tratado por tanto en un sentido amplio que en esta ocasión no se presenta ligado exclusivamente al ámbito del tejido textil. Esta última acepción, la del tejido textil, la trataremos con detalle y de un modo diferenciado en el cuarto capítulo de la tesis.

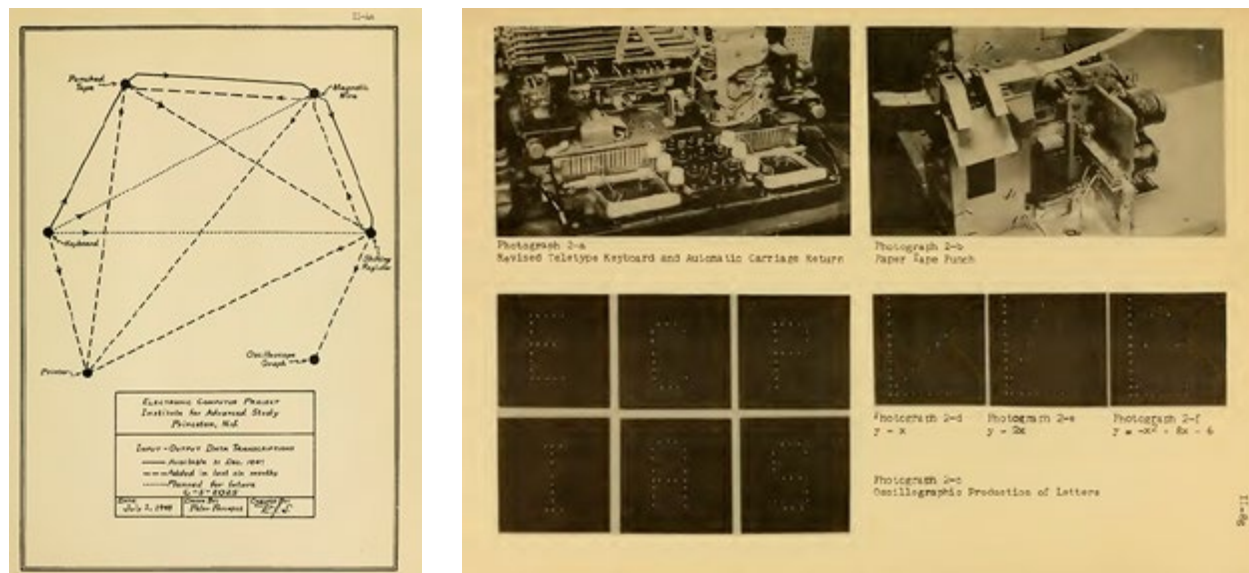
etimológica, procedente del latín “texere”, que refiere a la acción de tejer, trenzar o entrelazar. Esta coincidencia conceptual nos lleva a interpretar que de la misma manera que para crear un tejido se han de entrelazar manual o mecánicamente fibras convertidas en hilos, para crear un texto se parte de palabras que han de entrelazarse para formar ese tejido con sentido semántico que será el resultado de la acción escrita. Respecto a la vinculación de texto y tejido con lenguajes de programación informática, en el cuarto capítulo ofreceremos un contexto de las artes textiles que originan representaciones visuales de texto, en ocasiones sirviéndose a nivel interno del uso de código informático. Ello servirá de antesala para comprender de un modo conciso el proyecto de investigación práctica artística *#Internetflags* -y su futura segunda parte *Imaginario ContraInternet*- tratado en el quinto capítulo en tanto que caso de estudio que resolverá nuestra hipótesis de investigación.

De la tipografía bitmap en 1948 al Arte ASCII

Con respecto al texto, los lenguajes de programación informática, y concretamente los sistemas digitales frente a sistemas analógicos, mencionamos aquí una anécdota relacionada con el desarrollo computacional, que tuvo lugar en los años cincuenta. El matemático John Von Neumann (Budapest, 1903 - 1957), quien como hemos comentado en anteriores capítulos, realizó numerosos aportes a las ciencias de la computación, además de a otros campos del conocimiento, en 1948 lideraba el equipo investigador del IAS (*Institute for Advanced Study*) en Princeton, Nueva Jersey. Este grupo hizo importantes aportaciones al sistema de computación digital actual. Es del ECP, -Electronic Computer Project-⁴², un invento que sería clave para la historia de los ordenadores. Se trataba de un dispositivo que ahora nos puede parecer rudimentario: un disco duro accionado gracias a un cable de alambre y dos ruedas de bicicleta, conectado a su vez a otros mecanismos, entre ellos, un monitor y una impresora. Aunque para su funcionamiento se valía de elementos analógicos, consiguió ser una de las primeras máquinas digitales que han existido. Justamente, uno de los experimentos con los que el grupo de investigación probó dicha máquina, fue generando señales que se traducían al diseño de caracteres tipográficos. Esto se hacía convirtiendo las señales continuas analógicas en unos y ceros. Descodificando las señales recibidas, se consiguieron crear letras mayúsculas que se mostraban en la pantalla del dispositivo. Para mostrar su descubrimiento,

⁴² Actualmente pueden consultarse los informes digitalizados de la época en que tuvo lugar el experimento, a través de la página web de IAS, disponible en este enlace: <https://www.ias.edu/library/ecp>

el grupo “escribió” las siglas de su equipo: IAS, así como también las iniciales del proyecto en sí (ECP). Este fue según Galloway, “el primer display electrónico digital de bitmaps” (Galloway, 2021, p. 113)



Si el equipo del IAS, investigando en computación acabaron creando un tipo de letra bitmap sobre los años cincuenta, la relación entre informática y diseño tipográfico continuará dando lugar a nuevos experimentos. Un género que destacamos en este sentido es el Arte ASCII⁴³, aunque su origen es incluso anterior. El Arte ASCII es una forma de expresión que utiliza caracteres tipográficos electrónicos basados en el alfabeto latino para crear sus composiciones visuales. Aunque en la actualidad utiliza teclados digitales, su origen está en el arte con máquina de escribir. Una de sus primeras expresiones sería el dibujo de una mariposa, compuesto a partir de caracteres mecanografiados por una tal Flora F.E. Stacey en 1989, aunque existen también muestras anteriores. Cabe destacar también los emoticonos ya aparecidos en un número de la revista estadounidense de humor Puck Magazine publicada en 1881, donde como podemos ver en la siguiente imagen, ya se alude al arte tipográfico (Christianson, 2012, pp. 158-159). El Arte ASCII tuvo una cierta relevancia a partir de los años sesenta, ya que las impresoras existentes en aquel momento no tenían la capacidad de reproducir imágenes, por lo que se tendía a crearlas a partir de caracteres de texto. Con el tiempo, este arte que nació explotando las limitaciones técnicas del medio, se consolidará como estilo en sí mismo, hasta llegar a la actualidad.

Figura 46. Proyecto de computadora electrónica del Instituto de Estudios Avanzados de Princeton, 1948, IAS.

Figura 47. Fotografías de maquinaria pionera de computación del Instituto de Estudios Avanzados de Princeton, 1948, IAS.

⁴³ Las siglas ASCII significan en inglés American Standard Code for Information Interchange, que traduciríamos en castellano como Código Estándar estadounidense para el Intercambio de Información.

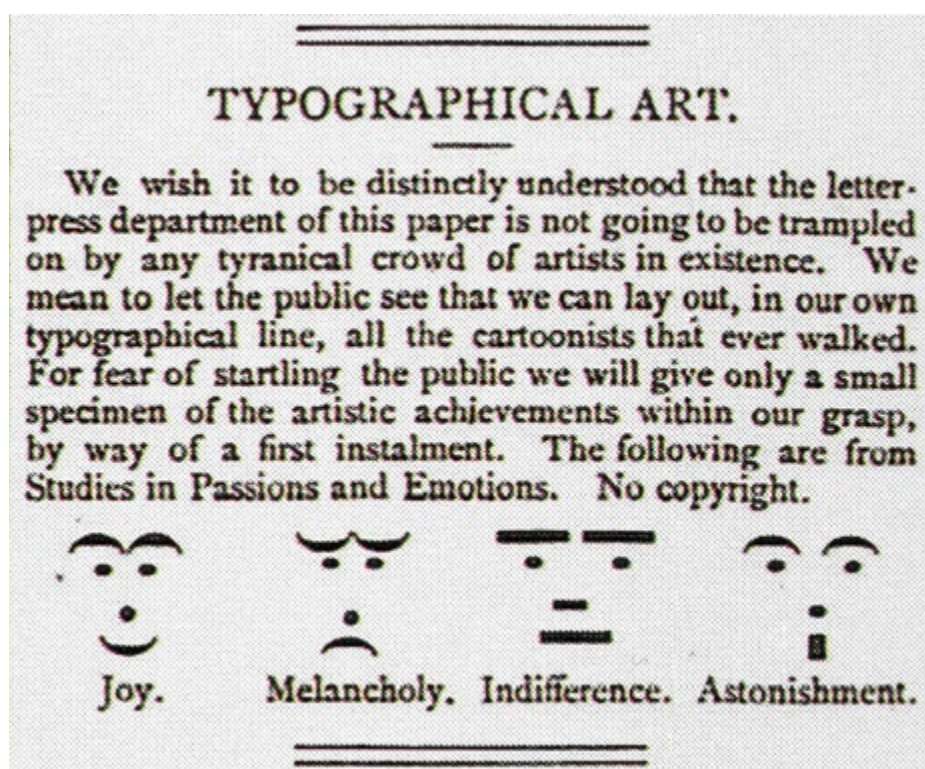


Figura 48. Emoticonos impresos en la revista Puck, 1881, *100 Diagrams that Changed the World* (p. 158), S. Christianson, 2012.

Figura 49. *Total Art Match-Box*, Ben Vautier, 1965, MoMA.

Hemos expuesto aquí dos manifestaciones de la experimentación con texto a partir de herramientas electrónicas. La primera está más vinculada a la ciencia y la segunda a la creación artística, pero ambas muestran el grado de imbricación entre texto, tecnología digital y arte. Seguiremos tratando esta relación en los siguientes capítulos.

Uso del texto en las segundas vanguardias artísticas del siglo XX

Pasamos ahora a introducir algunas obras con texto que no están directamente relacionadas ni con el Arte Internet ni con el medio electrónico o digital expresamente, pero sí con movimientos a partir de los años cincuenta y sesenta como Fluxus o el arte conceptual, de los cuales hemos hablado ya en el anterior apartado (2.1). En Fluxus la utilización del texto era un método frecuente que de hecho mostraba su voluntad de comunicación, entre ellas y el público. También se daba un empleo de objetos cotidianos sobre los que realizaban sus intervenciones artísticas. En estas páginas podemos ver una imagen de la *Total Art*



Match-Box (1965), del artista Ben Vautier. Esta era una serie de cajas de cerillas customizadas en las que podía leerse el siguiente texto: “USE ESTAS CERILLAS PARA DESTRUIR TODO EL ARTE – MUSEOS LIBRERÍAS DE ARTE – READY MADES Y POP- ART Y COMO YO (*BEN*) FIRMÉ TODO COMO UNA OBRA DE ARTE -QUEMA- CUALQUIER COSA- GUARDA LA ÚLTIMA CERILLA PARA ESTA CAJA-”

En esta pieza de pequeño formato hay una intencionalidad de interpelar directamente a un público general y no sólo al aficionado al arte. Quedaría para una investigación más profunda el estudio sobre el número de ejemplares que se produjeron de esta pieza y el modo en el que se distribuyeron. Igualmente resulta remarcable la elección de ubicar dicho mensaje en un objeto de consumo tan masivo y cotidiano como una caja de cerillas, un elemento que en sí no parece propio del arte. El giro conceptual de dicha pieza se ve potenciado aún más por el contenido del mensaje, que incita precisamente a utilizar las cerillas para quemar cualquier tipo de arte. Según nuestra interpretación, aquí Vautier estaría apelando específicamente a la destrucción de lo que en la época se consideraba institucionalmente arte.

Del mismo año es la archiconocida obra *One and Three Chairs* del artista conceptual Joseph Kosuth. Esta consiste en tres sencillos elementos: una silla, una fotografía a tamaño real de la misma y un texto ampliado e impreso con la descripción del diccionario de una silla. De este modo, el artista muestra una misma idea desde tres perspectivas distintas y “llama de ese modo la atención sobre un triple código de aproximación a la realidad: un código objetual, un código visual y un código verbal (referente, representación y lenguaje)” (Fernández Aparicio, s.f.). En esta obra Kosuth se aproxima al lenguaje escrito como modo de representación, equiparándolo al objeto al que se refiere o a su representación visual en un plano bidimensional. Esta pieza abre un fértil campo de exploración de la palabra escrita en las artes plásticas, del texto en el arte como elemento semántico, conceptual y visual al mismo tiempo.



Figura 50. *One and Three Chairs*, Joseph Kosuth, 1965, MoMA.

Otros colectivos artísticos que trabajaron con el lenguaje bajo distintos formatos fueron por ejemplo Art and Language -fundado en 1967 en el Reino Unido por Terry Atkinson, David Bainbridge, Michael Baldwin y Harold Hurrell- y el también artista conceptual Mel Bochner. En el ámbito local de Barcelona, no podemos dejar de mencionar la importante labor del poeta gráfico Joan Brossa (Barcelona, 1919-1998).

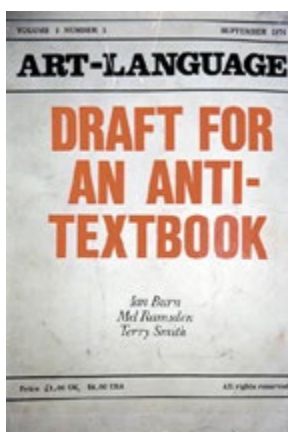


Figura 51. *Language is not Transparent*, Mel Bochner, 1970, Sartle.

Figura 52. Portada un ejemplar de la revista *Art and Language*, 1974, Periódico de Poesía.

Figura 53. Joan Brossa delante del poema visual *Desmuntatge* (1972-1974), Arxiu MACBA - Fondo Brossa, El Crític.

En el caso de Bochner, ha reproducido en numerosas ocasiones a lo largo de su carrera su pieza *Language is not transparent*⁴⁴ que realizó originalmente en el año 1970. De esta pieza destacamos, por un lado, la referencia al filósofo Ludwig Wittgenstein, quien enunció en su *Tractatus logicus-philosophicus* la famosa sentencia “de lo que no se puede hablar hay que callar” (Wittgenstein, 2009. p. 137), frase en la que el filósofo señala la importancia de tener claros cuáles son los límites del lenguaje en relación con la representación de la realidad. Por otro lado, también hemos de remarcar que en esta obra se indica la idea de que el lenguaje no es transparente, lo cual puede guardar también cierta relación con el planteamiento de los medios de comunicación como elemento mediador que se interpone entre el mundo o la experiencia y la obra de arte.

Uso del diseño y la tipografía en el arte para la protesta

Existe una fuerte vinculación entre las estrategias artísticas del texto y la necesidad de transmitir mensajes de protesta, que viene dándose de un modo claro desde los primeros experimentos de **Dadá** a inicios del siglo XX. Tal y como exponíamos al inicio del apartado, la manera en que el texto aparece en las artes visuales abarca infinidad de formalizaciones distintas. En esta ocasión no trataremos manifestaciones de tipo manual o gestual como podrían ser el uso de pintura en spray o aplicada con pincel para escribir mensajes de un modo más o menos espontáneo, como sería el caso del conocido artista Jean-Michel Basquiat (EEUU 1960- 1988, que sus *graffitis* urbanos actuaba también bajo su pseudónimo SAMO).

El diseño tipográfico es un terreno en el cual también se han utilizado las ideas como objeto o vehículo de expresión. Aquí mencionaremos tan solo algunos casos, como el trabajo de la artista conceptual y diseñadora estadounidense Barbara Kruguer (Newark, 1945), cuyas composiciones a partir de tipografía Futura, fotografía y collage han pasado a la historia como verdaderos emblemas que cuestionan estereotipos de poder, sexualidad o autorepresentación entre otros. En una línea distinta estaría también el artista argentino de origen tailandés Rirkrit Tiravanija (Buenos Aires, 1961), quien ha trabajado con texto desde el mural, el uso de plantillas tipográficas o stencils, e incluso con la impresión sobre elementos como delantales, banderas u otros objetos empleados en sus performances. También es reseñable el

⁴⁴ <http://artresearchmap.com/exhibitions/melbochner-languageisnottransparent-brussels2017>

trabajo de Claire Fontaine (París, 2004) cuya práctica apropiacionista se refleja incluso en su propio nombre⁴⁵. Claire Fontaine han trabajado en varias ocasiones con tubos fluorescentes, limitación plástica que le confiere a sus mensajes tipográficos luminosos una apariencia muy característica, como en algunas de sus instalaciones bajo el título *Capitalism Kills Love* (a partir de 2007 aproximadamente). También queremos mencionar la obra de Jenny Holzer (Gallipolis, Ohio, 1950), quien ha trabajado distintos despliegues formales tipográficos, desde los letreros luminosos, como el conocido fragmento de sus *Truisms*, *Abuse of Power comes as no surprise* instalada en Times Square (New York, 1982) a las proyecciones en gran formato en el espacio público.



Sobre Jenny Holzer, en conexión con nuestro objeto de estudio, nos resulta especialmente relevante mencionar su serie *Truisms*, elaborada a partir de 1977, o sobre todo sus *Inflammatory Essays*, desde 1979, ambos bajo la misma dirección conceptual. Los *Truisms* eran un tipo de aforismos que la artista comenzó a componer cuando todavía estudiaba arte en el Independent Study Program del Whitney Museum of American Art. Holzer ordenaba alfabéticamente las frases y las imprimía de forma económica en pequeñas imprentas comerciales. Posteriormente las pegaba como carteles por las calles de Nueva York. Los *Inflammatory essays* parten de un ejercicio similar, y tienen su origen poco tiempo después. La particularidad de estos segundos es que cada uno de ellos se compone de 100 palabras, inspiradas en textos

Figura 54. *Capitalism Kills (Love)*, Claire Fontaine, 2008.

Figura 55. *Truisms*, Jenny Holzer, 1982, Juxtapoz.

⁴⁵ Claire Fontaine es un colectivo francés que dejaron claros sus propósitos apropiacionistas desde el momento en que acuñaron su nombre artístico, extraído de una marca de cuadernos escolares (<https://www.clairefontaine.com>). Su obra se caracteriza por la resignificación de objetos preexistentes para que adquieran una nueva identidad. De hecho, se presentan como si fueran una persona, Claire Fontaine, y directamente se piensan a sí mismas como artistas *ready made*. La elección del nombre pudo también ser un homenaje a *Fuente* (1917) de Marcel Duchamp (*Claire Fontaine*, 2007).

de figuras del pensamiento comunista o anarquista como Lenin, Trotsky, Rosa Luxemburgo, Mao Tse-tung, Karl Marx, o Emma Goldman, así como de otras pensadoras. Estos ensayos inflamatorios eran impresos por la artista en papeles de distintos colores, y pegados en forma de mural en la calle progresivamente. Los distintos colores de los papeles ayudaban al público, que seguía de cerca dicha instalación, a discernir cuáles eran los mensajes nuevos que la artista había colgado más recientemente.

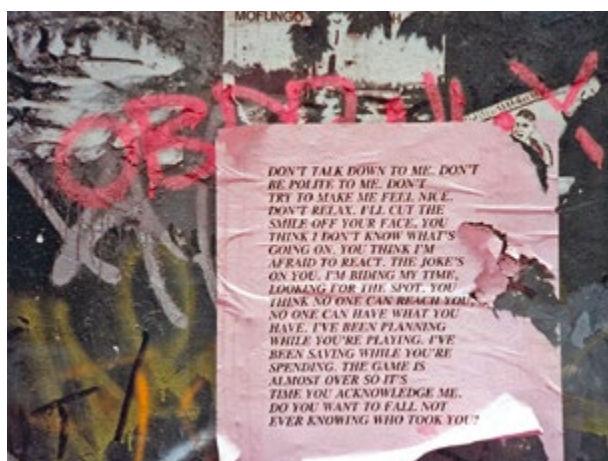


Figura 56. *Inflammatory Essays*, Jenny Holzer, 1979-82, Ars Magazine.



Figura 57. *Inflammatory Essays*, Jenny Holzer, 1979-82, Macba.

Nos resulta importante remarcar el sencillo pero eficaz dispositivo del papel fotocopiado y pegado en el espacio público, en tanto que urgencia comunicativa espontánea. Estrategias similares han sido empleadas también por el colectivo Guerrilla Girls o por la artista Gretta Louw, cuya obra analizaremos en el tercer capítulo. Respecto a la potencia del cartel en el espacio público:

El mayor valor del póster es su reproducción en masa y, por tanto, su visibilidad. Uno puede extender un mensaje empapelando masivamente una ciudad o pueblo de la noche a la mañana. Los pósters están diseñados para ser efímeros, para ser consumidos rápidamente y durar poco, no para constituir tesoros artísticos a preservar. Los murales son más complejos en su impacto visual. Dependiendo del entorno político, su duración se puede extender de varios días a varios años. (Chaffee, 1993, p. 7)

Cerramos este apartado con *Will-n-Testament*⁴⁶ (1999) de la emblemática artista digital Olia Lialina, una pieza basada en texto y también relacionada directamente con el Net.Art. La obra consiste en el testamento digital de la artista, donde cede todas sus páginas

⁴⁶ Puede verse una simulación de la pieza original en los siguientes enlaces: <https://artbase.rhizome.org/wiki/Q2891> y <http://will.teleportacia.org>

-obras de Net.Art- a sus amigas. El texto donde puede leerse la información va apareciendo progresivamente. También hay nombres que van desapareciendo al ser tachados, y son sustituidos por otros. Este testamento vivo construido a partir de texto dinámico posee un especial carácter poético por la lentitud en el ritmo que genera la acción de las palabras transformándose. De hecho, cuando Lialina creó esta pieza, la velocidad de procesamiento de la red era mucho mejor, por lo que la pieza aparecía en pantalla todavía más lentamente. Con el paso del tiempo, al mejorar la velocidad de transmisión de datos a través de Internet, esta obra se cargaba en seguida, con demasiada rapidez, por lo que Lialina la modificó para recuperase parcialmente su lentitud de ejecución original.



Figura 58. *Will-N-Testament*, Olia Lialina, 1998, Teleportacia.

2.2.2 Apropiacionismo publicitario y cultural desde el arte

Tras introducir el arte con texto, vemos la necesidad de abordar de modo analítico cuál es su papel en la obra y, de qué manera opera, o qué tipo de estrategias utiliza. Por ello, a continuación abordaremos el apropiacionismo publicitario y cultural, estrategia que como veremos está muy identificada con el fenómeno del *culture jamming* (Dery, 2020, p. 40) entre otras cuestiones. Dentro del ámbito de la creación artística, en el trabajo con texto se dan a menudo estrategias como el apropiacionismo, la tergiversación y la recontextualización de mensajes publicitarios, o de contenidos culturales en sentido amplio, con un especial afán por resignificarlos, modificando o subvirtiendo su sentido, al ubicarlos en un contexto de enunciación distinto. En concreto, existe una voluntad por parte de artistas –y de activistas–,

de intervenir en discursos culturales que *a priori* se muestran como verdades absolutas o, cuanto menos, como validados a nivel hegemónico dentro de la sociedad capitalista.

En las intervenciones y acciones del apropiacionismo cultural y publicitario subyace una reivindicación, un afán por resignificar elementos culturales del capitalismo. Este modo de producción basado en la propiedad privada de los medios productivos establece unas normas de comportamientos acordes con los valores de la sociedad de consumo, que se acaban traduciendo en modos de vida, modelos de deseo, de autorrealización o de éxito en la vida. Por ejemplo, tomemos el lema “Just do it” (1988) de la marca de zapatillas deportivas Nike, el eslogan de la compañía Coca-Cola “Destapa la felicidad” (2009) o “Join Life” (2016) de la marca de moda Zara. Estas campañas, orientadas a conseguir la venta de sus productos y la consiguiente obtención de beneficios para las compañías anunciadas, intentan que una mayor parte de los individuos compren lo que se les ofrece, amoldándose a los estándares de consumo y consiguiendo así marginar cualquier intento de disidencia o de discurso alternativo. Estas estrategias se han ido sofisticando desde sus primeras manifestaciones a finales de la década de los 1950 -momento de consolidación de la industria de la publicidad- hasta la actualidad.

Ya en el dadaísmo se daba la reapropiación de contenidos y mensajes existentes a través de técnicas como el collage, pero quizás es en los

años cincuenta y sesenta cuando empieza a ganar terreno como respuesta a la sociedad de consumo que estaba gestándose. Entre los movimientos que destacaron por su impulso apropiacionista destacaríamos especialmente el situacionismo⁴⁷, que elaboró su singular visión de la apropiación con el célebre concepto de *détournement* (giro, desvío, tergiversación). Sin entrar en amplias descripciones sobre el fenómeno en sí, mencionaremos brevemente una acción posterior en el tiempo, que no obstante se



Figura 59. Anuncio de automóviles Fiat intervenido en una valla publicitaria, fotografía de Jill Posner, 1979, Clips.

identifica con sus postulados, y que nos parece especialmente significativa y reveladora. Se trata de una intervención con pintura *spray* realizada encima de un anuncio de coches de la marca FIAT, en

⁴⁷ Movimiento surgido a finales de los 50 a partir de una facción disidente del lettrismo francés. Liderado durante la mayor parte de su trayectoria por el francés Guy Debord, apostaban por la revolución de la vida cotidiana y por la utilización de la cultura como herramienta subversiva.

una valla publicitaria. El anuncio original se compone de una foto del coche en cuestión, el logotipo de su marca, y un mensaje que dice lo siguiente “Si fuera una señorita, le pellizcarían el trasero”. En contestación a este slogan, podemos ver encima del cartel el siguiente texto, escrito con pintura en spray: “Si esta señorita fuera un coche, te atropellaría”.

En esta intervención, frente a un discurso publicitario que refleja la ideología respecto al género de la época, en el cual se presuponen cuáles son los roles de hombres y mujeres, se da por sentado también que cuando una mujer es atractiva – pues en definitiva el anuncio quiere expresar que el nuevo FIAT es tan deseable como una mujer atractiva- se le puede o se le debe pellizcar el trasero, como si esta existiese simplemente en tanto que objeto de deseo masculino. La contestación a este mensaje publicitario resulta directa y elocuente. Es especialmente revelador cómo el mensaje oficial de FIAT está escrito con letras mecanizadas e impreso por maquinaria de la industria gráfica. En cambio, el mensaje de contestación nos ofrece algunas cuestiones interesantes. Por un lado, la manualidad de las letras con spray contrasta con la producción industrial y mecanizada del texto del anuncio, como si no hubiese ninguna intención de ocultar que lo escrito con spray era un añadido con intención resignificadora. Por otro lado, la escritura parece mostrar una cierta celeridad en la ejecución del acto, posiblemente debida a que la autora no quería ser descubierta o expuesta a sanciones por una actividad ilegal. En definitiva, supone un gesto espontáneo, nacido de la necesidad de responder al mensaje comercial, posicionándose contra el sistema social que lo sustenta. Consideramos que se trata de un buen precedente de lo que unos años más tarde se denominará *culture jamming*.

En 1984, la banda de collage Negativland, utiliza por primera vez el término *culture jamming*, para hablar de la intervención ilegal de mensajes en vallas publicitarias, así como de otro tipo de subversiones en los medios de comunicación. El término *jamming*, según nos cuenta el crítico cultural Mark Dery, se identifica originariamente con una práctica ilegal que se daba en la radio, cuando se interrumpían las transmisiones con bromas o provocaciones (Dery, 2020, p. 40). El *culture jamming* se alimenta de provocaciones que, aunque puedan surgir de lo espontáneo, se convierten en acciones contundentes y conscientes contra los sistemas establecidos, y todo ello utilizando el lenguaje concreto de la publicidad. Como dice Dery, “*culture jamming* se dirige contra una tecnocultura instrumentalizada y cada vez más invasiva cuyo modus operandi consiste en fabricar consenso manipulando símbolos” (Dery, 2020, p. 40). El concepto, pues, podría estar relacionado con lo que Umberto Eco llamó una “solución de guerrilla ... una acción para incitar a la audiencia a que controle el mensaje y sus múltiples posibilidades de interpretación (Eco, 1986, pp. 189-190). Este autor propone que ante una situación en la cual

los discursos culturales son impuestos de manera pretendidamente unidireccional e incontestable, siempre existe una libertad en la interpretación, y por tanto una libertad de pensamiento crítico más allá de los estándares de pensamiento establecidos. Así, “el universo de la comunicación tecnológica sería entonces atravesado por grupos de guerrilleros de la comunicación, que reintroducirían una dimensión crítica en la recepción pasiva” (Eco, 1986, p. 191). Esta idea, aplicada a lo que luego sería el *culture jamming*, supondría, en palabras de Mark Dery, “una herramienta esencial en la importante tarea de dar sentido al mundo, a sus redes de poder, a los mensajes codificados que centellean incesantemente a lo largo de sus canales de comunicación” (Dery, 2020, p. 50).

Dentro del amplio elenco de acciones del *culture jamming*, que abarca intervenciones en distintos medios de comunicación, como radio, televisión, medio escrito y gráfico, nos interesan especialmente las que utilizan el texto para tergiversar mensajes publicitarios. Esto se vincula al llamado “vandalismo en vallas publicitarias” (Dery, 2020, p. 47), del cual, uno de sus clásicos exponentes sería el Billboard Liberation Front⁴⁸, un colectivo nacido en San Francisco (EEUU) en 1977, del que todavía podemos encontrar registro de sus actividades al menos hasta el año 2015. En su página web, cuando accedemos al apartado “clientes”, vemos una imagen de varios miembros del grupo sosteniendo carteles que arman el mensaje “DESTROY THE MEDIA” (Billboard Liberation Front, s.f.). Los modos de actuación e intervención en los mensajes publicitarios impresos no son únicamente pintadas espontáneas sobre el propio soporte, sino que progresivamente se da un refinamiento en la técnica, mimetizando así los estilos gráficos de la publicidad que se quiere tergiversar. Para ello, son necesarios conocimientos de imagen, diseño gráfico e incluso de instalación de los soportes apropiacionistas. Como vemos, esto supone todo un despliegue técnico y especializado al servicio de la comunicación de guerrilla.

Figura 6o. Eslogan de Billboard Liberation Front.



Uno de los principales propósitos de estas actuaciones gráficas es

⁴⁸ En su web puede consultarse la historia del colectivo y sus modus operandi: <http://www.billboardliberation.com>

pasar desapercibidas a simple vista, engañando a la mirada de las paseantes, haciéndoles creer que se trata de un mensaje emitido por los medios oficiales, pero permitiendo una segunda mirada en la que se revela un mensaje que apela al pensamiento crítico, a la ironía y a la reflexión. Estas estrategias han seguido activas hasta la actualidad, de hecho, al menos en la ciudad de Barcelona, es habitual encontrar algunas marquesinas de las paradas de autobús intervenidas con carteles de lo que entendemos como comunicación de guerrilla. Uno de los colectivos que en Barcelona se han dedicado en los últimos años a esta actividad son Autoengany, quienes utilizan el espacio público para ejercer su crítica al sistema capitalista y neoliberal. En sus propias palabras:

Somos un colectivo paraguas, que funcionamos de manera horizontal e informal, que practicamos el *subvertising*, un término que mezcla *subvert* y *advertising* y que en castellano tiene una traducción complicada. Se habla mucho también de *hackvertising*, que se traduciría como piratería publicitaria, una definición que quizá no tiene tanta pega, no es tan *millennial*, pero explica bien lo que hacemos. (Conde, 2018, p. 10)

Las actividades de dicho colectivo trascendieron a la prensa en 2018, cuando hicieron una de sus intervenciones en marquesinas de mayor repercusión mediática.



Figura 62. Marquesina publicitaria intervenida en Barcelona, Autoengany, BCNMés.

Figura 61. Fotograma de la película *Están Vivos*, John Carpenter, 1988, ARQA.



Volviendo al soporte de las vallas publicitarias nos parece destacable el uso de esta estrategia que aparece reflejado en la película *Están vivos*

(Carpenter, 1988). En el film unos seres extraterrestres están intentando colonizar la tierra y someter a sus habitantes. Para ello, entre otras cosas, se sirven de mensajes subliminales, escritos en distintos soportes publicitarios y demás lugares en la ciudad en la que se desarrolla la trama. Gracias a la ayuda de unas gafas decodificadoras, aquellas personas que estén preparadas para tener un pensamiento propio y un sentido crítico, podrán descubrir estos mensajes ocultos del tipo “obedece”, “compra”, “consume”, “mira la TV”, “cóformate”, “permanece dormido/a”, etc. y a partir de allí poder actuar para combatir el ataque al que están siendo sometidas.

Las estrategias de alteración y suplantación de códigos visuales y publicitarios están también vinculadas a la idea del plagio. Este es un tema muy extenso y complejo, cuyo estudio nos podría llevar a la conclusión de que el plagio ha sido y es necesario para la evolución cultural de las sociedades⁴⁹. Como ejemplo ilustrativo sobre esta cuestión creemos relevante mencionar *The plagiarist Manifesto* (Alexander, 2020), proyecto iniciado en 1998 basado en web que desarrolla formalmente en *plagiarist.org*⁵⁰.

El Manifiesto es una parodia de los tradicionales manifiestos artísticos. Cada vez que se accede a la web del se genera un texto distinto, construido con herramientas de programación informática a partir de otros textos extraídos de fuentes tan diversas como los manifiestos futuristas, comunistas, el Centro de Investigación Hipermedia, entre otros, obteniéndose siempre un cuerpo del mensaje con una coherencia sintáctica, pero no conceptual.

Resulta curioso que en 1999, un grupo de abogadas quiso denunciar el plagio perpetrado a través de dicha página web, pero dado que cada acceso a la misma generaba un texto distinto, no se pudieron recoger suficientes evidencias para la demanda⁵¹ (Alexander, 2020). Un ejercicio llevado a cabo en una línea similar pero distinta, sería el que años después, en 2015, llevaría a cabo el artista Zach Blas en su *Contra-Internet Inversion Practice #1*, del cual ya hemos hablado en el primer capítulo de la tesis. Precisamente, este proyecto sigue una metodología que el propio artista reconoce como un ejercicio de plagiarismo utópico, término anteriormente utilizado y descrito por el colectivo Critical Art Ensemble, en uno de los capítulos de su libro *The Electronic Disturbance* (1994). En él, manifiestan:

⁴⁹ Algunas referencias bibliográficas sobre esta cuestión: dejaremos un par de referencias relacionadas con el tema: *Cultural Appropriation and the arts* (2008) de James O. Young, y *The Little Book of Plagiarism* (2007) de Richard A. Posner.

⁵⁰ Se puede acceder a la web del proyecto a través de este enlace: <http://plagiarist.org>.

⁵¹ Para más detalles sobre este tema, visitar: <http://dupont.censors.org>

Durante largo tiempo, el plagio se ha considerado un mal del mundo cultural.... Sin embargo, como la mayoría de mitologías, el mito del plagio es fácil de invertir.... A día de hoy han surgido nuevas condiciones que hacen del plagio una estrategia aceptable, incluso crucial para la producción textual. Esta es la era de la recombinatoria: cuerpos recombinantes, géneros recombinantes, textos recombinantes, una cultura recombinante. Volviendo la vista atrás con el privilegio que ello nos otorga, podemos argumentar que la recombinación ha sido siempre la clave del desarrollo de significado y de la invención. (Critical Art Ensemble, 1994,p. 83-84)

Seguimos con el plagio y el apropiacionismo como estrategia para la creación. Lynda Avedaño Santana, profesora e investigadora, recalca la importancia del plagio en el desarrollo del arte desde el inicio de los tiempos. “El concepto de apropiacionismo tiene una extensa tradición que atiende al uso de formas, concepciones, y estilos artísticos preexistentes.... El arte y la cultura visual se nutren, en términos generales, de la continua reapropiación del mundo” (Avedaño Santana, 2020, pp. 100-101). Por tanto, el apropiacionismo en sentido amplio ha estado presente desde siempre en la cultura y no solo unido a los códigos del lenguaje escrito, sino a cualquier otra manifestación cultural. Vemos a continuación dos ejemplos, vinculados al eslogan “Just Do IT” -mencionado anteriormente-, de la marca deportiva NIKE. El primer ejemplo, es la obra *Nike Ground* (2003) de las artistas Eva y Franco Mattes. Esta consistía en una campaña publicitaria falsa de la marca Nike. En un gesto marcadamente apropiacionista⁵², las artistas instalaron un gran contenedor en la Karlsplatz -una de las principales plazas de Viena-, desde donde informaban de que la plaza iba a cambiar próximamente su nombre a “Nikeplatz”, en homenaje a la marca. La campaña tuvo una gran repercusión ciudadana en contra de dicha decisión, y la compañía Nike emprendió acciones legales contra las artistas que, afortunadamente, acabaron ganando el pleito. Veinte años después de esta intervención artística, resulta cuanto menos curioso asistir a la implantación no ficticia sino real de este tipo de estrategias comerciales por parte de algunas grandes marcas. Ejemplos de ello serían por ejemplo el Spotify Camp Nou, estadio del equipo de fútbol Barça en Barcelona, que en 2022 pasó a incluir al principio de su nombre el de la conocida plataforma de música online Spotify.

⁵² En líneas generales podemos decir que toda la trayectoria artística de Eva y Franco Mattes parte de una perspectiva apropiacionista, tal y como puede verse de un modo claro en *Copia de Jodi.org* (1999), *Copia de Art.Teleportacia.org* (1999), *Copia de Hell.com* (1999), *Híbridos* (1998), *Vaticano.org* (1998) o *Darko Maver* (1998-1999).

El segundo ejemplo que mostramos de gestos apropiacionistas con fines críticos frente al ideario Nike no es en sí una obra de arte, sino un anti-eslogan basado en la marca. Nos referimos al mensaje *I Just Can't*, que se muestra en oposición al tan extendido *Just Do It* (Nike, 1988) de la marca. Este ha sido visto en diseños de camisetas y otros complementos portables. Una de las imágenes que más ha circulado por la red del mismo es precisamente la fotografía de una persona racializada portando una camiseta con dicho eslogan. La potencia de este gesto reside en hacer patente cómo la ideología capitalista de la conocida marca insta a su público a sentirse empoderado a la hora de perseguir sus ideales, obviando por el camino que existen infinidad de desigualdades en el mundo que imposibilitan a gran parte de la población perseguir, por ejemplo, ideales de autorrealización personal, dado que previamente han de obtener alimento, techo o empleo.



Figura 63. *Nike Ground*,
Eva y Franco Mattes,
2003.



Figura 64. “I just can’t”
como meme que parodia
el logo publicitario de la
marca Nike, Keep Meme.

Otro ejemplo de apropiación en la cultura actual serían los memes de Internet. Tal y como expone Xiao Mina, “algunas de las narrativas más potentes de la sociedad del siglo XXI emergen de la cultura memética a través de un largo proceso de iteración y experimentación” (Mina, 2019, p. 73). En este caso no persiguen tanto un fin crítico como irónico, pero consideramos pertinente mencionarlos, ya que suponen una interesante reelaboración de ciertos códigos culturales. De hecho, un factor interesante de estos memes es su carácter de autoría colectiva o difuminada. En la mayoría de casos se trata de imágenes o vídeos con breves textos, que parten de una idea más o menos comprendida e integrada por una comunidad concreta, a la cual aportan una capa extra de contenido que tergiversa la idea original, se posiciona en contra de ella o simplemente ofrece un POV⁵³ alternativo. Estas

⁵³ Las siglas POV significan en inglés “point of view”, que en castellano traduciríamos

opiniones críticas con lo inicialmente establecido en los códigos de la cultura acaban por permear en algunas capas del sistema cultural, convirtiéndose paradójicamente en manifestaciones validadas por el propio sistema criticado.

2.2.3 Carácter comunitario, colectivo y participativo en la cultura y la tecnología

A continuación analizaremos brevemente algunos antecedentes de obras y proyectos relacionados con una perspectiva de la cultura y el arte de tipo comunitario, colectivo, y/o participativo. En primer lugar expondremos cuestiones conceptuales sobre la participación y el carácter relacional en el arte, para posteriormente describir dos hitos históricos: el proyecto artístico *Truckstop Network* (1970) y la historia del dispositivo *Community Memory* (1973).

Concepto de participación en el arte

Antes de seguir avanzando, consideramos pertinente definir el concepto de participación al que nos referimos en nuestro texto. Según los escritos del historiador del arte Frank Popper, ya en la década de los setenta el ámbito de la estética en el análisis del arte contemporáneo presentaba dos retos esenciales: “la noción de entorno y la participación del espectador” (Popper, 1983, p. 9). La cuestión de la participación de las espectadoras en el arte ha cobrado desde entonces gran importancia. Según sus propias palabras:

La evolución convergente de la participación del espectador y del entorno (o, para ser más precisos, los indisolubles vínculos que se han establecido entre estos dos elementos de la actividad artística desde la renovada puesta en cuestión de las formas tradicionales) debe analizarse teniendo en cuenta el desorden en las relaciones entre el artista, la obra de arte y el espectador.... El estatuto de la “obra de arte” se ha desmoronado progresivamente. El artista ha elegido asumir nuevas funciones más próximas al mediador que al creador y se ha encargado de enunciar propuestas de entorno no concluyentes, abiertas. En cuanto al espectador, ha sido llamado a intervenir en el proceso de creación estética de una forma totalmente nueva.” (Popper, 1983, p. 10- 11)

como “punto de vista”. Se trata de una abreviatura ampliamente empleada durante los últimos años en los contenidos culturales que se comparten a través de las redes sociales.

Así pues, tomamos como punto de partida en nuestro análisis la constatación de que en el ámbito del arte, el factor de la participación de las espectadoras no es un elemento nuevo, y constituye de hecho un factor clave en el planteamiento de una obra o proceso artístico que se quiera activar en un contexto de crítica social.

¿Un arte relacional?

En la activación de estrategias colectivas y participativas desde el arte, no podemos dejar de lado el componente relacional de este tipo de procesos. Respecto al arte que puede resultar relacional, debemos hacer aquí una breve aclaración. En los años noventa apareció lo que la crítica e historiadora del arte Claire Bishop (Londres, 1971) llama “giro social del arte” (Bishop, 2012, p. 195), que sitúa a las artistas en el entorno social. Este cambio -señala la autora- tiene dos tendencias: la francesa, más ligada a la estética relacional, y la alemana-estadounidense, más cercana a una tendencia crítica. Un ejemplo del arte participativo estadounidense sería el grupo de acción ecológica urbana de Chicago de Mark Dion (Massachusetts, 1961), que trabajando con adolescentes de dos institutos desarrolló tres fases: un programa de estudio de la selva, un viaje a Belice y la creación de un grupo de acción ecológica urbana en Chicago. En el grupo se debatían temas sobre la ecología, mientras se cocinaba, sirviendo al mismo tiempo como un centro de jardinería y proyectos de limpieza de lagos⁵⁴. Esta implicación de Dion en el ámbito social no solo hacía que cambiase la relación del propio artista con la obra de arte, sino la percepción de las personas al ver dicho arte. El artista se convierte aquí en un facilitador de tareas que las no-artistas llevarán a cabo.

En el arte participativo francés se hace más hincapié en los lazos sociales más que en la responsabilidad social. Se entiende la exposición artística como un proyecto abierto a la colaboración. Una de las grandes figuras teóricas de este paradigma relacional del arte es Nicolas Bourriaud (Francia, 1965), el cual vincula la participación en la obra con el carácter socio-político de la misma. Bourriaud considera que el arte se presenta como un terreno de experimentación social. Desde esta perspectiva se plantea la posibilidad de un arte relacional, entendido como aquel que toma como horizonte las interacciones humanas y su contexto social. Si el mundo contemporáneo ofrece zonas de comunicación impuestas, el arte ofrece espacios libres de intercambio de información y diálogo. Cuando el arte abarca la esfera relacional está desarrollando un proyecto político,

⁵⁴ https://distributedcreativity.typepad.com/on_collecting/files/Mark_Dion.pdf

porque se presenta como estado de encuentro, como lugar de negociación entre remitentes y destinatarios, como espacio de comunicación auténtica no administrada y de sociabilidad heterogénea.

Por ejemplo, en la célebre obra *Soup/No Soup* (2012) del artista Rirkit Tiravanija, -previamente presentado en este capítulo-, las espectadoras son animadas a ir al museo a probar la sopa preparada por el equipo del artista. En este caso, la obra es lo que surge entre las personas que acuden al encuentro a tomar sopa. En nuestro caso, cuando hablamos del componente relacional de algunas propuestas artísticas, no nos estamos refiriendo única y exclusivamente a aquel tipo de obras que según las ideas de Bourriaud han quedado adscritas a la clasificación de arte relacional, sino que contemplamos el concepto “relacional” desde una perspectiva más amplia, en tanto que la capacidad de algunas propuestas artísticas de activar relaciones entre las personas, sea entre público y artistas o entre el público entre sí.

Truckstop Network, una red distribuida de paradas de camiones

Ant Farm, fundado en San Francisco (EEUU, 1968) fue un grupo de profesionales de diversos sectores, como la arquitectura, las artes gráficas, los medios de comunicación o el diseño ambiental, tempranamente influenciado por el *Free Speech Movement*⁵⁵. Entre sus activos estables estaban Chip Lord, Doug Michaels, Hudson Marquez, y Curtis Schreier. A este colectivo se le han atribuido intervenciones de gran impacto en Estados Unidos, entre las que está una de sus performances más famosas: *Media Burn* (1975). Esta acción consistía en un cadillac modificado que atravesaba una trinchera de televisores, provocando ruido, estallidos y fuego al romperlos. Pero aquí nos centraremos en su proyecto *Truckstop Network* (1970), inicialmente llamado *Media Van*. Tal y como hemos descrito en el primer capítulo, a finales de los sesenta se estaba configurando ARPAnet, y había un creciente interés en explorar las posibilidades de la red. En el mismo momento, un grupo de artistas llamado *Raindance Corporation*⁵⁶, creó una newsletter colectiva llamada *Radical Software*⁵⁷ (Hu, 2015, p. 25).

⁵⁵ El *Free Speech Movement* (FSM), que en castellano frecuentemente se traduce como Movimiento por la Libertad de Expresión, fue una agrupación estudiantil originada en la Universidad de Berkeley, California, sobre el año 1964 que se configuró para protestar en contra de la prohibición impuesta en aquel momento por la administración de la universidad de realizar actividades políticas en el campus. Este movimiento influyó tanto a Ant Farm como también a los miembros del colectivo que creó en 1973 el Community Memory, del que hablaremos más adelante.

⁵⁶ Raindance Foundation fue un colectivo fundado en 1969 que se centró en la defensa del vídeo como medio alternativo de comunicación cultural, explorando las relaciones entre cibernética, medios de comunicación y ecología. Su nombre era un guiño a la Rand Corporation, que como hemos comentado en el primer capítulo, en los años cincuenta contribuiría al desarrollo previo de Internet con objetivos militares.

⁵⁷ Radical Software fue una publicación periódica en formato vídeo fundada en 1970.

Una de las entidades colaboradoras en la redacción era precisamente Ant Farm, quienes comenzarían a hablar desde allí sobre su idea de crear una red de paradas de camiones como nuevo modo de establecer estructuras en red. Aunque Internet estaba ya gestándose, el grupo se focalizó en la red de la televisión y el cable. El elemento inicial que permitió crear *Truckstop Network* fue una furgoneta modificada, donde Ant Farm habitaron durante un año, tras personalizarla con añadidos como una antena de TV, dispositivos de vídeo, una cámara y potentes altavoces en el techo (Hu, 2015). A partir de su creación, Ant Farm comenzaron a establecer la red de paradas de camiones que, como comenta Hu, “era una declaración sobre la movilidad misma. En la frontera entre la ventana del coche y la del ordenador, proponía una red de paradas de camiones a lo largo del país para “nómadas de los medios” (Hu, 2015, p. 28). En el proceso llevado a cabo durante el periodo activo del proyecto, cada una de las paradas de camiones se constituyó en tanto que nodo de la red distribuida creada para la ocasión.

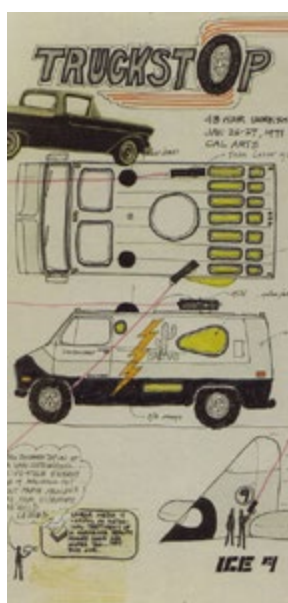


Figura 65. *Truckstop Network Placemat*, Ant Farm, 1970, SFMoma.

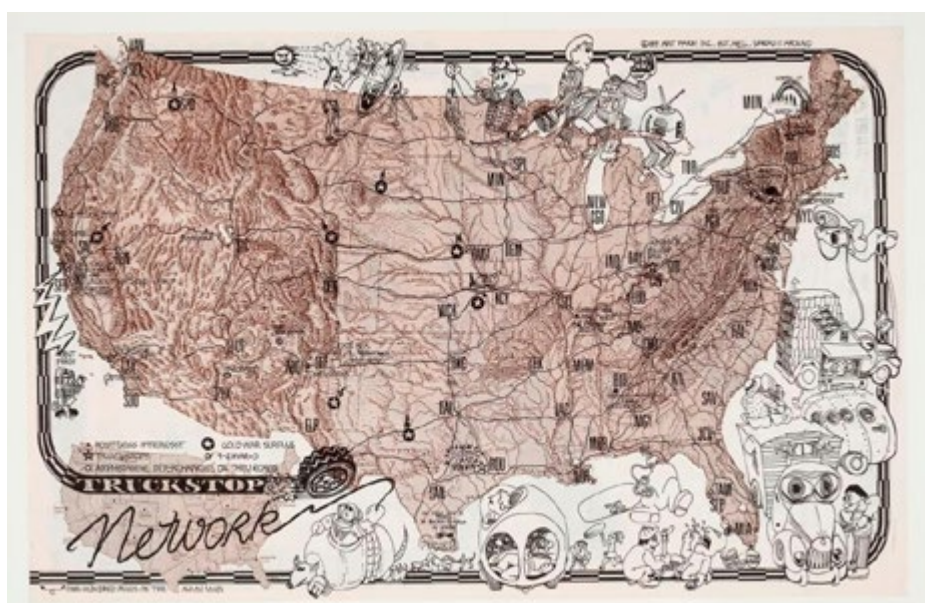


Figura 66. *Truckstop Network Placemat*, Ant Farm, 1970, Floater Magazine.

Este proyecto de Ant Farm se constituye como acción participativa que además reflexiona de un modo contundente sobre las ideas de conectividad y de red en un sentido amplio. La noción de red que consiguen transmitir va más allá de la conexión mediada por la tecnología, defendiendo una idea de red física de nodos interconectados, que en este caso son las paradas de camiones. En dichos nodos se dan toda una serie de vínculos y relaciones entre las personas usuarias de los mismos, acercándonos por tanto a la red en el sentido de tejido social. Esta estrategia que consigue crear una analogía del funcionamiento de las infraestructuras conectivas de Internet, pero de un modo físico, la podemos ver presente en el ya mencionado trabajo

de Mario Santamaría *Travel to my website* (2016). En el quinto capítulo de la tesis describiremos nuestro proyecto de investigación práctica artística *#Internetflags*, el cual también utiliza la estrategia de crear dispositivos de comunicación móviles analógicos, en una red distribuida por la ciudad.

Community Memory, politizar la cultura

En la zona de San Francisco, a principios de los setenta, era habitual encontrarse con ingenieras y programadoras que participaban de la contracultura politizada californiana. Esta mezcla de intereses hizo que surgieran posicionamientos de la tecnología como herramienta política al servicio de las ciudadanas, lo cual dio lugar a organizaciones como People's Computer Company (PCC), que se centraba en promover el potencial de la informática para el empoderamiento individual y el progreso social (Levy, 2010). Bob Albrecht -uno de los fundadores de la PCC- pensaba que era necesario editar una publicación en la que se explicase las actividades de la organización. Fue esta voluntad la que impulsó la creación de la revista *People's Computer Company*. En la portada del primer número (1972) se mostraba un dibujo de un bote navegando al atardecer junto a un texto escrito a mano, en el que se reivindicaba la necesidad de liberar a los ordenadores de los usos perjudiciales para las personas. De ahí surgió la necesidad de una Compañía de Ordenadores del Pueblo. El éxito de la publicación llevó a la creación de esta compañía sin ánimo de lucro (PCC), que ofrecía clases de informática a pie de calle por cincuenta céntimos la hora. Finalmente, se convertiría en un centro de reunión para personas interesadas en la informática.

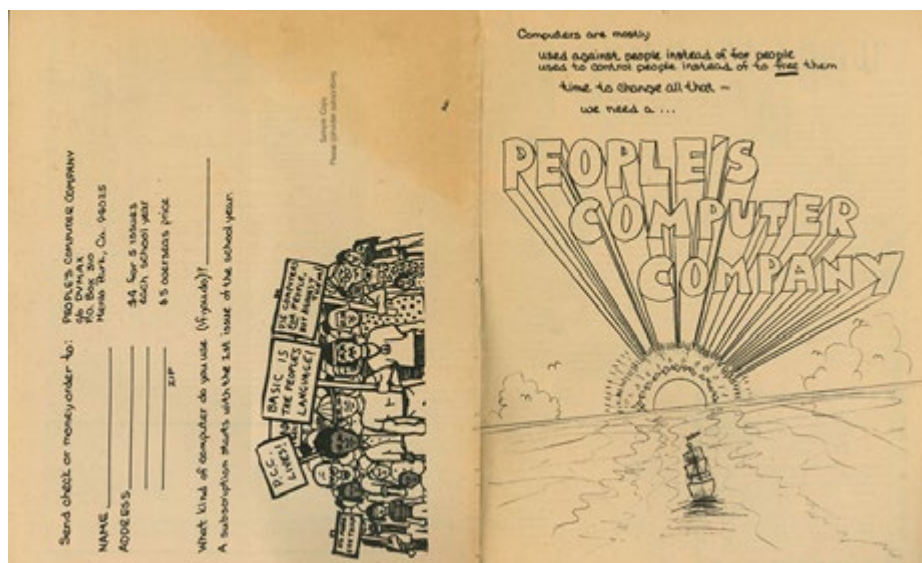


Figura 67. Primer número de la publicación *People's Computer Company*, 1972, DigiBarn Computer Museum.

Lee Felsenstein⁵⁸, Efrem Lipkin, Ken Colstad, Jude Milhon y Mark Szpakowski crearon el proyecto *Community Memory* (1973), que fue pensado inicialmente como un sistema que hiciese disponible la información para la comunidad. En realidad, era un experimento que mostraba el modo en que las personas reaccionaban ante el uso de la tecnología para obtener e intercambiar información, fortaleciendo así los lazos sociales de la comunidad. En un principio lo instalaron en la tienda de discos Leopold's Records, junto a un póster de estética psicodélica en el que se mostraban las instrucciones de uso. Cuando idearon el proyecto, pensaron que las usuarias se conectarían para buscar trabajo, lugares para vivir, trazar rutas o intercambiar cosas. Sería una máquina enfocada a la vida cotidiana, que cualquier persona podría utilizar sin tener grandes conocimientos de informática. Por otro lado, sentían cierto miedo al rechazo a una situación en la que una máquina ocupase un espacio en una tienda de discos, que a priori podría considerarse como un elemento invasor. Para sorpresa de todas el *Community Memory* fue bien recibido desde el principio, despertando la curiosidad de quienes entraban en la tienda. Cuando se corrió la voz sobre la instalación del ordenador, el uso se hizo más frecuente y la gente empezó a buscar conectar con otras personas para distintos tipos de actividad (ajedrez, estudio, sexo, fotografía, discos...). El experimento fue evolucionando y empezaron a aparecer mensajes con una utilidad menos patente y con un carácter más divertido o poético, que vaticinaba de algún modo el uso de los foros y espacios de Internet para establecer lazos sociales e íntimos entre las personas.

Figura 68. Terminal de ordenador del proyecto Community Memory, Medium.

Figura 69. Terminal de ordenador de Community Memory en Leopold's Records, ca. 1975, Computer History Museum.



En el primer capítulo de la tesis comentábamos cómo los avances tecnológicos de los años sesenta para la interconexión entre ordenadores tuvieron una influencia en la creación de redes sociales

⁵⁸ Lee Felsenstein fue miembro del ya comentado Free Speech Movement.

en el sentido conceptual y para el conocimiento compartido. *Community Memory* es probablemente el primer tablón de anuncios digital de la historia, y en este sentido puede considerarse un hito paradigmático. En la máquina se podían encontrar los botones “encontrar” y “crear”, que permitían por tanto realizar ambas acciones: encontrar información y crear contenido. Hay también ciertos aspectos estéticos del dispositivo que le conferían un especial aspecto de objeto hecho a mano, en la línea del *Do It Yourself*. El primer ordenador instalado en Leopold's Records estaba recubierto de cartón, con las letras del dispositivo rotuladas a mano en sus laterales, y las indicaciones de las funciones remarcadas en cuadros de colores. Nos aventuramos a apuntar hasta qué punto este carácter amable y artesano del dispositivo ubicado en Leopold's records fue clave para que este fuese percibido en tanto que elemento cercano, no necesariamente tecnológico, y que las personas se acercaran más fácilmente a él.

Posteriormente, el terminal se trasladó al Whole Earth Access Store, colocando un segundo terminal en una biblioteca pública de San Francisco. El uso y la fragilidad de los terminales hacía que se averiasen con facilidad, y hacia 1975 se empezó a cuestionar la continuidad del proyecto. Decidieron abandonarlo, pero con el consuelo de que al menos se había demostrado la posibilidad de usar la tecnología para un uso social y comunicativo. Respecto a nuestra reflexión sobre la importancia histórica de dicho dispositivo respecto a nuestro objeto de estudio, remarcamos que consideramos que la efectividad del dispositivo residió en su cercanía, tanto el hecho de ubicarla en un lugar donde ya tenían lugar lazos sociales, como una tienda de discos, se une al componente amable de la propia máquina, cercano y con acabados manuales que la hicieron parecer accesible y fácil de manejar.

2.2.4 La ciudad como escenario para el arte

Pasamos del carácter comunitario, colectivo y participativo entre el arte y la tecnología de los anteriores proyectos analizados, a propuestas artísticas en las que el espacio urbano posee un papel protagonista. Para abordar de modo completo nuestro objeto de investigación, en el que estudiamos de qué manera puede reflejar el arte las transformaciones sociales de la vida digital desde una posición enfocada al diálogo ciudadano, nos resulta necesario explorar algunas estrategias del arte público y el arte en el entorno urbano en relación democrática con sus habitantes. Dicho foco de interés nos llevará a comenzar este apartado con una breve introducción al concepto de ciudad y deriva situacionista. Posteriormente, describiremos algunos trabajos del artista Joseph Beuys, y por último nos centraremos en el proyecto *Electronic Cafe 84*, del grupo de artistas Mobile Image.

Ciudad y deriva situacionista

Antes de introducirnos en el contexto contemporáneo del uso de la ciudad en procesos de creación y concretamente del arte público, mencionaremos la aportación que la corriente situacionista hizo a partir de los años cincuenta en torno a la ciudad como un contexto de práctica artística. Uno de los sus objetivos destacados era la creación de situaciones, entendidas como “un momento de la vida construido concreta y deliberadamente para la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos” (Internacional Situacionista, 1999, p. 17). Este concepto de situación tiene un marcado carácter colectivo, y la experiencia que tiene lugar al crear una situación permite que las personas implicadas puedan investigar más sobre sus vivencias, pudiendo así hacerse conscientes de sus deseos auténticos. No obstante, la construcción de una situación no puede basarse en la mera satisfacción de los deseos individuales considerados de manera aislada, ya que el disfrute personal solo puede hacerse efectivo de manera colectiva, en armonía con el todo social, como parte de un proceso revolucionario de la vida cotidiana (Sadler, 1999, p. 106).

Según la perspectiva situacionista, el urbanismo en sí es una ideología que hace que nuestra vida alienada tenga lugar dentro del espectáculo, haciéndola más soportable y educando a las ciudadanas en el uso del espacio. El urbanismo tradicional alejaría a las personas, impediría las acciones colectivas y crearía una sociedad de separaciones -trabajo *versus* ocio, público *versus* privado. El individuo permanece aislado en sociedad a causa de un diseño urbano pensado para impedir la participación ciudadana real. Las situacionistas proponen un urbanismo unitario⁵⁹ como organización del espacio desde los deseos individuales y colectivos. El nuevo modelo urbano se orientaría hacia la liberación de las energías que en la vida cotidiana quedan paralizadas, dando lugar a la construcción de situaciones mediante las cuales los individuos trazan su propia historia. En esta ciudad utópica las habitantes practicarían la deriva sin las ataduras del trabajo asalariado, abriéndose la visión de la ciudad como espacio público en el que tendrían cabida expresiones artísticas⁶⁰ en lo cotidiano.

⁵⁹ El urbanismo unitario es un modelo de ciudad que constituye un medio humano unitario en el que no tienen cabida las separaciones (ocio/trabajo, público/privado), donde se crea una unidad de ambiente, una atmósfera urbana intensa (Sadler, 1999, pp. 25, 69).

⁶⁰ El situacionismo a partir de 1962 deja de entender el arte como una actividad separada de la vida. Por tanto, ya no trataría de hacer arte en la vida cotidiana, sino que lo “artístico” se fusionaría totalmente con la vida colectiva.

Las aportaciones al arte y el debate público de Joseph Beuys

Comenzamos a introducir la figura de Joseph Beuys (Krefeld, 1921 - Düsseldorf, 1986), artista comprometido con su tiempo y contexto que, partiendo inicialmente de una práctica escultórica muy consolidada, pronto se lanzó a la performance, el happening, la música, el vídeo o la instalación entre otros formatos. Resulta pertinente abordar algunos detalles de su prolífica carrera⁶¹, ya que es un artista que destaca por su posición democrática del arte y la enseñanza, su activación de la participación ciudadana y el uso y defensa del espacio público en sus obras.

Una de las primeras iniciativas destacables de Beuys en el aspecto participativo de su metodología de trabajo, que se hará patente a partir de 1961, es el inicio de su carrera como docente en la Escuela de Bellas Artes de Düsseldorf. Beuys pensaba que era contradictorio querer abrir el arte pero luego limitar el acceso a tan solo unas pocas alumnas que pudiesen aprender sobre él, por lo que se dice que en sus aulas llegaron a haber hasta 500 alumnas. (La Virreina Centre de la Imatge, 2021, 06m:50s). En la Escuela de Bellas Artes su voluntad de apertura de las aulas al mayor número posible de alumnado le llevará a conflictos con la organización del centro, siendo finalmente expulsado en 1972. No obstante, poco después, en 1973 fundará junto a Heinrich Böll, Klaus Staack, Georg Meistermann y Willy Bongard la FIU (Freie Internationale Universität), Universidad Internacional Libre.

Los formatos múltiples en Beuys

Otra cuestión que nos parece significativa de la obra de Beuys, y que enlaza con la perspectiva abierta y comunitaria en el arte, y que de algún modo está conectado con el mundo y sus objetos, es la manera en que desplegaba su obra en distintos formatos múltiples. Los múltiples, como ya hemos comentado anteriormente en nuestro texto, son obras de arte o piezas que se conciben no como elemento único, sino en una cantidad determinada de ejemplares. Son múltiples, por ejemplo, algunas ediciones de libros de artista, grabados numerados, posters, discos-objeto, u otros materiales impresos o sonoros que contemplen un número determinado de copias. De él destacamos la infinidad de material musical y sonoro en discos de vinilo y cintas de cassette que publicó, tanto en ediciones

⁶¹ Se ha consultado la trayectoria de Beuys a partir de la exposición celebrada en La Virreina Centre de la Imatge (Barcelona) en primavera de 2021. Esta, fue comisariada por Valentín Roma, partiendo de los fondos del Archivo Lafuente de Santander. La muestra se estructuraba, de un modo muy efectivo, en tres etapas del trabajo de Beuys, que en la exposición se clasificaron en “Pedagogía radical” “Democracia directa” y “Plástica social” (Ajuntament de Barcelona, s.f.a)

de artista de corta tirada como en ediciones más comerciales y de mayor alcance. Beuys estuvo durante un periodo vinculado a Fluxus, agrupación de la cual ya hemos hablado anteriormente de su uso del formato múltiple y los soportes sonoros. Alguno de sus múltiples más conocidos sería *Telephone T—R (Telefon S—E)* de 1974, una serie de 24 piezas formadas por dos latas pintadas a mano, conectadas entre sí por una cuerda, que remiten a una versión infantil del teléfono, en su versión de método de comunicación sencillo y rudimentario. Tal y como se describe en la información de la Pinakothek der Moderne, en una de las latas aparecen las letras S y E conectadas por una línea, que hacen referencia a Sender (transmisor) y Empfänger (receptor). Ambas, “Conectadas en línea recta, las letras no sólo sugieren como podría funcionar este múltiple, sino que también nos recuerdan al flujo de información entre dos partes conectadas” (Pinakothek Beuys Multiples, s.f.).

Figura 70. *Telephone T—R*, Joseph Beuys, 1974, Pinakothek Beuys Multiples.



Este uso del múltiple es claramente una acercamiento a una concepción del arte que valora la apertura a un mayor público y la accesibilidad. Por un lado, el múltiple en tanto que se ofrece lo mismo reproducido en distintos ejemplares, tendrá un mayor alcance en lo que respecta a la recepción. Mientras que en la tradicional obra de arte única el público tiene un acceso limitado por razones de espacio y tiempo de exposición, los múltiples son reproducibles y de entrada pueden llegar a un mayor número de personas. Por otro lado, los múltiples tienen un precio mucho más bajo que una obra de arte original, lo cual hace que pueda ser adquirido con más facilidad. Lo que nos interesa aquí es el modo en que su visión democrática del arte se hace patente sobre todo en el modo de producción de los objetos y en el despliegue de medios que utiliza. Esto podría estar causado por la voluntad insistente del artista de transmitir su visión del mundo y del arte de una manera efectiva desde el punto de vista comunicativo, lo cual llevaría incluso a acabar otorgando más peso a la acción en sus obras que a los objetos en sí.

Beuys, el compromiso político y la apertura ciudadana

Como mencionamos al inicio del apartado, Beuys fue un artista comprometido con su tiempo y contexto, hecho que le llevó a implicarse fuertemente en causas políticas ecologistas y democráticas. En 1973, coincidiendo con la fundación de la FIU, activa un espacio abierto al diálogo en el que se dan debates entre miembros de la FIU y diversos colectivos activistas del momento, con la finalidad de esbozar distintos modelos posibles de

organización social (La Virreina Centre de la Imatge, 2021, 12m58s).

El compromiso político de Beuys también lo llevó a participar en la gestación del Partido de los estudiantes alemán (*Deutsche Studentenpartei*), y en la fundación del partido de los Verdes

(*Die Grünen*) al que de hecho se presentaría como candidato en 1980. No obstante, destacamos el proyecto que activó con motivo de la documenta 5 de Kassel⁶² en 1972. En este contexto Beuys presenta su Partido por la democracia directa, instalando una oficina en la que durante los 100 días de la documenta habla con cualquier persona que entre en el espacio, una especie de oficina donde activar el diálogo ciudadano en torno al tema, acerca de la posible activación del partido a través de un referéndum y debatiendo cuestiones en general en torno a la participación política y la democracia. Dado que ya hemos introducido el habitual empleo del formato múltiple en Beuys, destacamos aquí que en el contexto de la documenta 5, Beuys repartía a las asistentes de su acción una bolsa de plástico con varios documentos dentro, con información para la posible constitución de su partido. El gráfico impreso en el exterior de la bolsa es un círculo que representa la posición del referéndum, un “esquema sobre una posible reorganización social por estamentos” (La Virreina Centre de la Imatge, 2021, 16m15s).



Figura 71. *How the Dictatorship of the Parties Can Be Overcome*, Joseph Beuys, 1971, Pinakothek Beuys Multiples.

⁶² La documenta es un relevante evento del arte contemporáneo que se organiza cada cinco años en la ciudad alemana de Kassel desde el año 1955.

Electronic Cafe, conectividad participativa en la ciudad

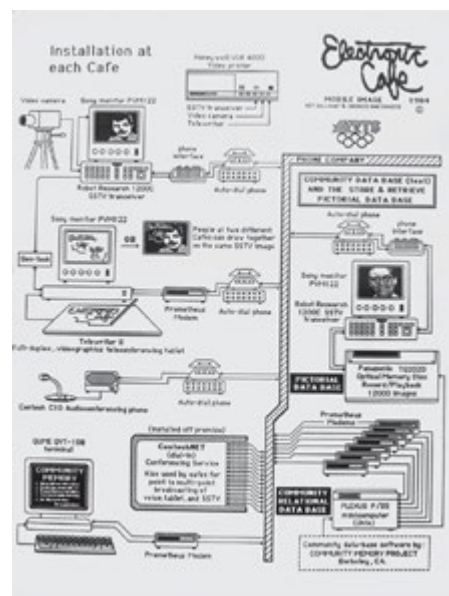
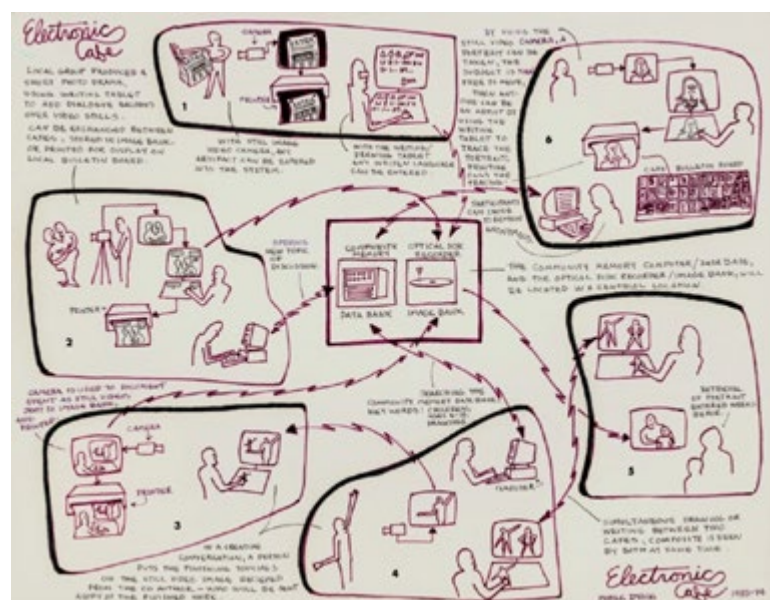
Pasamos ahora a visitar un proyecto que muestra la ciudad como espacio de participación, al mismo tiempo que se enfoca en la conectividad tecnológica precursora de Internet. En el apartado 2.1.2 comentamos que abordaríamos con mayor profundidad el proyecto *Electronic Cafe* (1984) del grupo de artistas Mobile Image, integrado por Sherrie Rabinowitz y Kit Galloway desde 1975. Uno de los principales objetivos de Mobile Image es imaginar nuevas maneras de estar en el mundo mediante el uso de entornos multimedia y telecolaborativos⁶³. Es por ello que a lo largo de su dilatada carrera se han centrado en la consideración del público como elemento de la obra de arte, llevando a cabo eventos comunicativos a distancia.

En 1984, Los Angeles se convirtió en la sede mundial de los Juegos Olímpicos. Rabinovitz y Galloway aprovecharon este evento deportivo como motivación para crear *Electronic Cafe 84*. Para ello, implementaron una red compartida, durante siete semanas, entre el Museo de Arte Contemporáneo (MOCA) de Los Angeles y cuatro restaurantes familiares situados en cuatro comunidades: The Gumbo House (comunidad afro-americana), Ana Maria Restaurant (comunidad hispana), The 8th Street Restaurant (comunidad coreana) y el Gunter's Café (playa de Venice). Así pues, consiguieron gestar lo que podríamos entender como un café real y virtual al mismo tiempo, lo que después se vendría llamar cibercafé, que conectaba dichas nodos. La red creada para la ocasión, incluía un escáner, sistema de vídeo telefónico, una tableta electrónica de escritura, terminales y teclados de ordenador, impresora y pantalla de vídeo. La intención de semejante despliegue de nuevas tecnologías del momento era hacer que funcionaran todos estos dispositivos como un único -aunque plural- sistema integrado en red. En cada nodo, que coincidía con cada una de las cinco localizaciones, se habilitaban sistemas para que la combinación de las herramientas tecnológicas encajase con las necesidades de cada comunidad.

Entre los dispositivos integrados destacamos el *Community Memory* -descrito en el apartado 2.2.3-, que Mobile Image decidieron rescatar para su proyecto, consiguiendo así dar una nueva vida a este dispositivo tan emblemático. En *Electronic Cafe*, las participantes podían, mediante los dispositivos conectados, ver fotografías e imprimirlas, dibujar, escribir en la tableta electrónica, enviar imágenes escaneadas o compartir pantallas con las personas de los otros nodos de la red. En los cinco nodos

⁶³ Un entorno telecolaborativo sería aquel que está constituido por circunstancias o factores que tienen lugar a través de tecnologías de comunicación o conectivas, como por ejemplo la radio, la televisión, el satélite o Internet.

establecidos para la ocasión -el museo y los cuatro restaurantes-, se hablaba idiomas distintos y, sin embargo, se logró establecer una conexión entre comunidades, gracias al despliegue de medios que permitía la comunicación más allá de un idioma concreto.



Destacamos un fragmento del Manifiesto⁶⁴ del proyecto, redactado por Mobile Image en 1983:

Figuras 72 y 73. *Electronic Café*, Mobile Image, 1984, Art Journal Open.

DEBEMOS CREAR A LA MISMA ESCALA QUE PODEMOS DESTRUIR

Si las artes han de desempeñar un papel a la hora de dar forma y humanizar a los entornos tecnológicos emergentes, los individuos y colectivos artísticos han de empezar a imaginar a una escala de creatividad mucho mayor.

...

Si los límites entre arte y vida se disuelven, será porque los artistas han migrado a un nuevo orden de la práctica artística, abandonando los standards y prácticas convencionales para convertirse en “nuevos practicantes” o integradores de sistemas, produciendo situaciones, contextos y entornos o servicios públicos permanentes.

...

Deben emerger nuevas actividades creativas tales como redes de soluciones creativas multimedia, no sólo redes de ordenadores

64 Puede consultarse el Manifiesto completo en el siguiente enlace: http://www.ecafe.com/museum/about_festo/84manifiesto.html

para Artistas, sino más bien redes de telecomunicaciones multimedia con planes que puedan involucrar a colectivos multidisciplinares. Esto requerirá el desarrollo de nuevas habilidades y el cultivo de nuevas relaciones entre los participantes.

...

El lado oscuro del “nuevo orden mundial de la información” sugiere la creación de una nueva estética de la escala. Habrán de pasar años desde el arranque de esta obra para que las redes de soluciones creativas evolucionen hasta la madurez en suficiente número, escala, velocidad y destreza. Considera lo siguiente: co-crear planes no-imperialistas, multiculturales o domésticos para proyectos estéticos a escala de comunidad o global. Considera lo siguiente: la continua reinención de redes de telecomunicaciones no-jerárquicas que permitirán a la gente saltarse a los guardianes de la cultura y a los que ostentan el poder. (Electronic Café, s.f.)

La red de conexión participativa, gracias al uso de dispositivos de comunicación de *Electronic Cafe*, nos conduce al concepto de *locative media*, que en castellano podríamos traducir como medios locativos, y que según la investigadora Gemma San Cornelio, serían las “tecnologías de la comunicación que implican localización o, lo que es lo mismo, que proporcionan un vínculo o información relativa a un lugar concreto mediante dispositivos de tipo GPS, teléfonos móviles, PDA, así como ordenadores portátiles o redes inalámbricas” (San Cornelio, 2008, p.1). Aunque es un término que se ha utilizado frecuentemente en los últimos años para definir ciertos proyectos que vinculan tecnologías digitales, redes sociales y localización, consideramos que *Electronic Cafe 84* ya puede considerarse una obra de *locative media*, porque utiliza en cierto modo las estrategias artísticas que se usan en los medios digitales contemporáneos. Trazando una relación aún más lejana en el tiempo, podríamos incluso hacer mención a ciertos ejercicios utópicos y especulativos de la arquitectura de los años sesenta. En este sentido encontramos el proyecto *L.A.W.U.N.*⁶⁵, una precursora idea desarrollada en 1969 por David Greene, arquitecto miembro de Archigram⁶⁶. Greene, ideó en *L.A.W.U.N.* un modo de arquitectura portable, que de algún modo ha vaticinado la ubicuidad de los dispositivos de comunicación móviles del presente, e incluso el WIFI.

⁶⁵ Las siglas en inglés *L.A.W.U.N.* corresponden a “Locally Available World Unseen Networks”, que en castellano traduciríamos por algo similar a “Redes mundiales invisibles disponibles localmente”.

⁶⁶ Archigram fue un colectivo de arquitectura surgido a inicios de la década de 1960 en Londres. Han pasado a la historia por sus propuestas de ante-diseño futuristas y poco factibles a nivel práctico, pero altamente imaginativas, y con un enfoque de civilización globalizada. Sus actividades en un inicio estuvieron principalmente enfocadas en el terreno teórico, con proyectos e ideas que publicaban en sus publicaciones underground de tipo fanzine.



El proyecto *Electronic Cafe*, daría lugar posteriormente, en 1988, al *Electronic Cafe International* (ECI), un laboratorio conectado, que tendría su sede física en el 18th Street Arts Center de Santa Monica, California, y en el cual se realizarían investigaciones sobre la relación de las redes electrónicas y el arte colaborativo. Con estas propuestas, Rabinowitz y Galloway conseguirían crear espacios de participación comunitaria de manera virtual, contribuyendo pues a asentar las bases de lo que poco tiempo después serían las comunidades virtuales.

Figura 74. *Electronic Café*, Mobile Image, 1984, Panorama.

Como cierre del apartado y breve conclusión sobre los aportes de Electronic Cafe a nuestro objeto de estudio destacamos cuatro puntos. En primer lugar, es relevante señalar la continuidad y nueva activación que Mobile Image hacen del pionero *Community Memory* (1973). La recuperación de semejante dispositivo tecnológico que crea comunidad, nos aleja de una percepción de la tecnología marcada por la mera fascinación por lo nuevo y nos acerca a una idea del aprovechamiento de dispositivos tecnológicos que ya existen, que pueden tener una segunda vida y seguir siendo útiles, marcando así una agenda muy clara en términos de sostenibilidad. En segundo lugar, la importancia en sí del uso de la tecnología desde un enfoque abierto, en el que se valora positivamente compartir el conocimiento, conecta con una cierta reivindicación de los entornos cotidianos como generadores

de sentido y valor cultural. En tercer lugar, las piezas generadas durante el proyecto -fotografías, dibujos y escritos de las participantes⁶⁷-, funcionan tanto como documentos históricos de la acción, como a la vez poseen un valor formal en tanto que piezas artísticas en sí mismas. En cuarto y último lugar, conectando con la idea de la ciudad como espacio para el arte, vemos en este proyecto una manera contundente e innovadora de vincular una acción que podría entenderse como deslocalizada, ya que viaja a través de las ondas satelitales, que a su vez posee un enfoque situado, *site-specific*, ubicado en espacios físicos de la ciudad, que se resignifican aún más durante el periodo que dura la acción. Además, reivindican la pluralidad cultural de las distintas comunidades participantes, que se inscriben a su vez en un contexto más amplio, global e identitario.

⁶⁷ Al hilo de nuestro interés por las formalizaciones escritas y visuales de texto, no podemos dejar de mencionar la gran presencia que de estos se da en los documentos generados durante la acción del proyecto.

3

**RETOS DE LA VIDA DIGITAL PARA EL ARTE.
CASOS DE ESTUDIO**

MOPLAK

**PUBLIC
SPACE
IS
OFFLINE?**

7 APR
LAYS
MAR

SNRGS
(6) NRG 7)



3 Retos de la vida digital para el arte. Casos de estudio

En el siguiente bloque de contenido partiremos de un breve análisis de los temas tratados en el primer capítulo sobre la sociedad hiperconectada y la vida digital, con el propósito de relacionarlos con las tendencias de creación artística actuales. Abordaremos fenómenos cuya presencia ha ido aumentando desde de la segunda década del siglo XXI, como son la ecoansiedad -vinculada al avance tecnológico-, la ansiedad digital, y los efectos psicológicos de la sobreexposición a estímulos y aceleración relacionados con la presencia constante de dispositivos digitales conectados a Internet. Una vez hecha esta introducción, analizaremos con detalle una serie de casos de estudio pertenecientes en gran medida a la segunda y tercera década del Arte Internet, intercalando no obstante otros análisis complementarios relativos a propuestas y artistas no necesariamente adscritas a dicho ámbito, pero sí en vinculadas total o parcialmente a estrategias de arte expuestas en el segundo capítulo como el uso del texto y la tipografía, el apropiacionismo, la participación y la activación del espacio público.

Trataremos los casos de estudio tendiendo puentes entre propuestas consolidadas de carácter internacional y el contexto emergente local en Barcelona de los años 2010 a 2023. Comprobaremos cómo existe arte que puede contribuir al debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianeidad por el fenómeno de la vida digital. También hallaremos los rasgos comunes que permiten a dichas manifestaciones ser potencialmente herramientas micropolíticas eficaces para el pensamiento crítico y la toma de decisiones en este sentido. Estos rasgos característicos nos acercarán progresivamente a nuestro proyecto de investigación artística *#internetflags*, tratado como caso de estudio práctico en el quinto capítulo de la tesis.

Respecto al orden en los casos tratados, en primera instancia analizaremos propuestas que inciden en problemáticas medioambientales y tecno-sociales de la sociedad actual a partir del trabajo de Jennifer y Kevin McCoy (EEUU, 1968 y 1967) y Joana Moll (Barcelona, 1982). Seguidamente analizaremos obras que tratan sobre la influencia de las infraestructuras materiales y simbólicas de Internet en la vida cotidiana con Eva y Franco Mattes (Italia 1976) y Mario Santamaría (Burgos, 1985). En tercer lugar, nos centraremos en propuestas que conectan con el espacio público, comentando el discurso artístico de las Guerrilla Girls y proyectos de Daniel García Andújar (Almoradí, Alicante, 1966) y Gretta Louw (Dundee, Sudáfrica,

1981). Por último, nos enfocaremos en el uso del espacio público y las obras participativas en relación a la vida digital con el trabajo de Aram Bartholl (Bremen, 1972).

3.1 Lo que nos han enseñado tres décadas de Arte Internet

Si hablamos de prácticas artísticas vinculadas al fenómeno internet podríamos utilizar distintos sistemas de clasificación más o menos especulativos¹. Anteriormente hemos introducido algunas definiciones sobre nuestro tema que a lo largo del tiempo se han ido estableciendo en función de características de estilo, planos de actuación y momentos históricos. Nos referimos a nomenclaturas como net.art, activismo digital, arte post-internet, arte post-digital, arte *Internet aware* o *expanded Internet Art*. Dando por aclarados estos conceptos, nos centraremos ahora en una idea más general de lo que llamaremos “Internet Art”. Partimos de esta acepción en inglés por el siguiente motivo: si traducimos el concepto, los primeros resultados literales pueden dar tanto en “Arte de Internet”, como en “Arte en Internet”, o incluso en “Arte sobre Internet”. Estas acepciones abarcan distintos significados, muchas veces excluyentes entre sí, por lo que podemos afirmar que ninguna cubre el amplio espectro de propuestas que nos interesa tratar. Consideramos que la acepción inglesa Internet Art consigue reflejar de modo fiel y a la vez amplio las propuestas que se dan en, desde y acerca de Internet. En nuestro caso la traduciremos en tanto que Arte Internet. Como dice Omar Kholeif:

Internet ha posibilitado una actitud más permeable hacia la definición en todas sus formas, haciendo del concepto de cambio la única constante. A finales de los 90, cuando el “arte conectado” ganó relevancia en museos de arte, el Internet art se definía a menudo como arte creado “en” o “para” Internet. Pero Internet es más que un espacio que visitamos. Está formado por múltiples lugares que llevamos en el bolsillo donde aumentar las actividades cotidianas y archivar nuestro legado para nuestro propio uso. (Kholeif, 2023, p. 11)

¹ Cuando hablamos de métodos especulativos hacemos referencia a lo que entienden por tal un serie de corrientes o discursos que están presentes en el ámbito actual de las artes, así como en las ciencias humanas y sociales. En nuestro contexto: “los futuros especulativos de las artes buscan contradecir los modos habituales de reconocimiento o inteligibilidad de la historia del arte a través de otras propuestas que pretenden dar que pensar más que generar nuevas verdades en las que reconocerse” (Art Globalization Interculturality, s.f.). Estas ideas sobre los futuros especulativos han sido tratadas por figuras de la teoría como Timoty Morton, Nick Land, Florian Hecker o Graham Harman, quienes a su vez se basan en la idea de realismo materialista especulativo, ampliamente tratado por el filósofo Quentin Meillassoux.

Por ello, somos partidarias de utilizar el término “Arte Internet”. Si ya en 2018 el comisario y escritor hablaba de tres fases distintas o generaciones de artistas que abordan el fenómeno Internet (Kholeif, 2018, p.113), en su reciente libro *Internet Art* afirma que actualmente podemos hablar de ya tres décadas de existencia de este tipo de arte (Kholeif, 2023, p.13). Por ello, antes de adentrarnos en el análisis de casos de estudio, estableceremos una panorámica sobre lo que podríamos decir que son estas tres generaciones de artistas trabajando en y sobre las cuestiones que rodean el fenómeno Internet en todo su alcance. En esta sección no haremos una descripción exhaustiva de los precedentes, pero consideramos relevante ofrecer un breve repaso, debido a que los casos de estudio que analizaremos -procedentes de una tercera y más reciente fase del Arte Internet-, están históricamente conectados con generaciones anteriores. De este modo, la comprensión de algunos precedentes permitirá dar luz a las manifestaciones actuales del fenómeno. Para comenzar, transcribimos una argumentación de Ceci Moss, que a su vez hace referencia a ciertos argumentos sobre el Arte Internet del artista Mark Leckey:

Las prácticas del arte basado en Internet parecen responder especialmente a la cualidad de descentralización que Leckey describe, especialmente en la medida en que Internet se aleja cada vez más de la pantalla e itera hacia cada aspecto de nuestras vidas con este proceso acelerado por avances tales como mayor ancho de banda, smartphones y redes sociales. (Moss, p. 9)

Al usar esta distinción no vamos a enfocarnos en los cambios de paradigma potenciados por determinados hitos tecnológicos de los últimos treinta años, sino que nos limitaremos a una división aproximada por décadas. Así pues, diríamos que la primera fase o generación del Arte Internet comienza en los años 90, poco después de la aparición y consolidación de la web. En este periodo destacan figuras como jodi.org, Olia Lialina Las Mattes, eToy, Vuk Cosic, Alexei Shulgin, Electronic Disturbance Theater, Heath Bunting, Mark Napier o incluso Antoni Muntadas y Daniel G. Andújar, todas ellas operando bajo los postulados del Net.Art, que como ya hemos descrito anteriormente, fue una corriente de “obras de arte creadas para Internet que explotan al máximo la especificidad del medio” (Baigorri y Cilleruelo, 2005, p. 7). Durante esta década, que comienza con gran entusiasmo por las posibilidades ofrecidas del nuevo ciberespacio, y progresivamente va encontrando las grietas del mismo, podemos decir que dentro del ámbito, las propuestas de arte tienden a estar basadas en Internet. Es decir, es una fase en la que se está conociendo, explorando e incluso construyendo a la vez el nuevo formato, y por tanto hay una tendencia a trabajar principalmente desde entornos virtuales y ver hasta dónde pueden dar de sí.

La segunda fase o década entre aproximadamente el año 2000 y el 2010 es un periodo crucial, en el que se suceden numerosos acontecimientos en materia de tecnologías de conectividad y su influencia social, cuestión que se verá reflejada también en una sucesión de propuestas artísticas muy distintas entre sí. Resulta complicado resumir estos diez años en tan solo una idea, pero nos centraremos en que en este periodo hay un crecimiento exponencial de la conectividad a Internet, y un definitivo salto a la ubicuidad por la portabilidad de los dispositivos conectados a la red. Es una fase convulsa, en la que se siguen construyendo y explorando los entornos virtuales. Estos están cada vez más presentes en la cotidianeidad, dándose así una convivencia entre experiencias virtuales y físicas en múltiples sentidos: desde el uso de asistentes virtuales cada vez más sofisticados² para realizar consultas de todo tipo, orientarse en desplazamientos a pie o con vehículos, la llegada de las *apps* o aplicaciones para teléfonos móviles inteligentes y su empleo en todo tipo de actividades cotidianas, o incluso la utilización de entornos virtuales de avanzado diseño para socializar, como la emblemática plataforma *Second Life*, lanzada en 2003.

La influencia de estos cambios en la configuración de la sociedad y en la construcción de identidades colectivas e individuales es enorme, y comienza a haber abundantes propuestas artísticas que reflexionan sobre estas afectaciones desde distintos enfoques –más volcado en aspectos sociales y/o antropológicos, más interesado por las posibilidades plásticas y formales, con enfoque crítico, tecnosolucionista, entusiasta, apocalíptico., etc.- y desde distintos formatos. También comienza a aparecer una voluntad de llevar la reflexión sobre la experiencia virtual al campo de la práctica artística objetual. En este periodo siguen destacando por sus propuestas las artistas Eva y Franco Mattes -quienes toman el relevo de la nueva década a la perfección y siguen creando propuestas vinculadas a los cambios en la sociedad internet del momento-, y también figuras muy conocidas como Marisa Olson, Trevor Paglen, Cory Arcangel, Young-Hae Chang Heavy Industries, etc.

El último periodo, que sería el más próximo al momento actual, lo situamos entre 2010 y 2020, extendido en nuestro análisis hasta el año 2023 para poder incluir algunos acontecimientos recientes vinculados a esta fase. Si la década anterior fue convulsa y acelerada, esta lo es todavía más. A ello se le añade el hecho de ser un tiempo tan cercano a la actualidad, que es difícil argumentar análisis estables o definitivos, pues todavía no existe la distancia necesaria para poder tomar perspectiva histórica. En este periodo, las implementaciones en materia de tecnologías de

² Recordemos que en los años noventa ya convivíamos con algunos asistentes virtuales, como el no muy respetado Clippy, una especie de mascota con forma de clip humanizado con ojos y cejas, que ayudaba en la corrección de textos, dentro del programa Word, en el paquete Microsoft Office 99 de Windows.

conectividad, uso de Inteligencia Artificial y automatización de procesos de todo tipo, son constantes y se dan de hecho de manera vertiginosa. La convivencia entre lo que podríamos decir la experiencia digital y la experiencia corporal en entornos materiales es ya híbrida en gran parte de las sociedades y grupos de personas, y por tanto la clásica distinción entre vida *online* o en línea y vida *offline* o fuera de línea, comienza como veíamos anteriormente, a perder sentido. A su vez, a ello se le suma el hecho de que estamos ante un periodo marcado por diversas crisis -económicas, políticas, y medioambientales- que lleva en gran medida a replantear los modelos existentes y en líneas generales revela el impacto negativo del ser humano y sus acciones en el planeta tierra.

3.1.1 Patologías de la vida digital: Ecoansiedad y ansiedad digital

Volvemos de nuevo a cómo el periodo actual está marcado por una serie de crisis sistémicas y globales. Estas se materializan por ejemplo en conflictos como la guerra entre Rusia y Ucrania, cuyo estallido reciente se sitúa en febrero de 2022 -aunque desde 2014 ya existía confrontación- y sus afectaciones en un sistema económico que venía debilitado desde la anterior crisis económica mundial a partir de aproximadamente 2008 (Faraldo Jarillo, 2023). También es importante mencionar la gran crisis climática que lleva años gestándose, pero que actualmente aparece ya como una problemática inevitablemente grave y urgente. El creciente progreso tecnológico y otros procesos como la producción masiva de plástico entre muchas otras cuestiones lleva a una contaminación del planeta sin precedentes, que viene a sumarse a los daños ya ocasionados en el ecosistema terrestre en el pasado. Tal y como la periodista Naomi Klein señala, a pesar de la gravedad de la crisis climática y su dramática afectación en el futuro de la supervivencia humana:

toda nuestra cultura continúa haciendo justamente aquello que causó la crisis, incluso poniendo un poco más de empeño en ello, si cabe ... la economía mundial está elevando su ya de por sí arriesgada apuesta y está pasando de las fuentes convencionales de combustibles fósiles a versiones aún más sucias y peligrosas de las mismas: betún de las arenas bituminosas de Alberta, petróleo extraído mediante la perforación de aguas oceánicas profundas, gas obtenido por fracturación hidráulica (*o fracking*), carbón arrancado a base de detonar montañas, etcétera. (Klein, 2015, p. 14)

Ante este panorama global, la cantidad de reflexiones, iniciativas y campañas ecologistas para preservar la salud del planeta, que llaman a la concienciación de la población son numerosas y frecuentes.

Ecoansiedad ante la crisis climática

Por identificación con nuestro interés en el trabajo con texto y eslóganes, mencionaremos aquí una campaña que cogió fuerza a raíz de la pandemia del COVID 19 en 2020 que decía, “There is no planet B”³. Esta iniciativa, no obstante que llevaba ya tiempo en marcha, vinculada al proyecto colectivo ecologista “Fridays for Future”, que comenzó en Suecia en 2018 y del que la conocida activista Greta Thunberg (Estocolmo, 2003) formaba parte junto a otras integrantes (Bullfeet, s.f). “There is no planet B” es un juego de palabras entre la idea de que nuestro planeta es único, en el sentido de que es no hay otro ecosistema conocido hasta la fecha en el que el ser humano puede habitar, y la alusión a la idea del plan B, esa posibilidad alternativa de acción cuando la primera opción falla, inexistente en este caso. Se plantea una idea absolutamente sencilla y eficaz: solo hay un planeta que los seres humanos podemos habitar; si lo destruimos, dejaremos de existir. Al mismo tiempo, su gran alcance probablemente reside en esta simplicidad absolutamente marketiniana, en lo contundente del mensaje desde un enfoque en cierta manera amable, contrariamente a mensajes anteriores como “Save the planet, kill yourself”, utilizado en campañas antinatalistas de los años 90, e incluso llevado al ámbito de la música por la activista, música y creadora de software Chris Korda (Church of Euthanasia, s.f.). Este último mensaje aunque es según preferencias personales incluso divertido, no parece estar en sintonía con el enfoque pretendidamente positivista de la sociedad actual en 2023. A pesar de ello podemos decir que parte del problema medioambiental actual reside en nuestra propia existencia humana, superabundante, así como en nuestras acciones sobre el entorno en el que vivimos.

Figura 75. Cartel con el eslogan “No hay un planeta B”, RTVE.

Figura 76. Pancarta con el eslogan “Save the planet, Kill Yourself” en una manifestación, Genetic Literacy Project.



³ Cabe mencionar el libro *There is no planet B* (Berners-Lee, 2019), que utilizó dicho lema.

Esta pequeña deriva sobre el discurso medioambiental nos sirve para mencionar que la crisis climática actual está en gran medida ocasionada por los efectos nocivos del crecimiento tecnológico, aspecto que ya hemos recorrido en nuestro primer capítulo. Esto lleva por un lado, de manera indirecta a fenómenos tan peculiares como la llamada ecoansiedad, entendida por la Asociación Americana de Psicología como “el temor crónico a sufrir un cataclismo ambiental que se produce al observar el impacto aparentemente irrevocable del cambio climático y la preocupación asociada por el futuro de uno mismo y de las próximas generaciones” (Domínguez, 2022), la cual en cierto modo desemboca de manera tangencial en lo que podríamos llamar “ansiedad digital”. Esta podría ser definida como un estado de angustia ocasionada por las complejidades de vivir en una sociedad cada vez más digitalizada, en la que la experiencia del cuerpo se ve atravesada por una celeridad de acontecimientos a menudo difíciles de asimilar. Ambos fenómenos, ecoansiedad y ansiedad digital, responden a las tensiones propias de las crisis globales, en las cuales vemos cómo la salud física y mental están siendo obviadas. La celeridad, la incapacidad de abarcar el torrente de información digital y una cierta confusión al experimentar cambios constantes en todas las esferas vitales hacen que las personas entren en un estado de mayor fragilidad.

Ansiedad digital, consecuencias de la vida *online*

Durante la última década, con la colonización digital y con la experiencia híbrida físico-digital, se han conformado respuestas y reacciones para hacer frente a la situación. Por un lado, se comienza a visibilizar las infraestructuras físicas que hacen posible nuestra conectividad ubicua, así como también la organización interna del tránsito digital y sus efectos a menudo nocivos. De hecho, existen actualmente iniciativas que se dedican a defender dichos derechos, necesarios para los individuos en una sociedad digital, como la libertad de expresión, la privacidad o el respaldo legal entre otros. Este es el caso de Electronic Frontier Foundation, una organización fundada en 1990, que “incluso en los incipientes días de Internet, ... comprendió que la protección del acceso a la tecnología era fundamental para el avance de la libertad para todos” (Electronic Frontier Foundation [EFF], s.f.). Si comparamos la década actual con las dos anteriores, tras un momento inicial centrado en explorar al máximo el medio digital y un periodo posterior en el que se bascula entre el entusiasmo y la crítica al medio, percibimos que actualmente los discursos se enfocan hacia el análisis exhaustivo y minucioso del funcionamiento de la sociedad digital, teniendo en cuenta tanto en el entorno más físico como el virtual.

Una vez el medio digital ha alcanzado un tamaño considerable, goza de un reconocimiento mundial y sobre todo una vez apreciadas sus consecuencias a medio plazo, se comienza a investigar con mayor profundidad su impacto. Esto es, se agudiza más la mirada para comprender el modo en que determinados mecanismos nos han llevado a las problemáticas actuales. A este respecto, los medios nativos digitales pueden ser de utilidad para revelar los funcionamientos internos de la sociedad digital, aunque no sean la única base de análisis, ya que la experiencia híbrida de las usuarias, el contexto psico-social que la envuelve y toda la estructura material que la posibilita son necesarias para tener un mapa completo.

Por otro lado, autoras como Remedios Zafra (2017), Juan Manuel Prada (2015), Martí Peran (2015), o Geert Lovink (2019) han planteado la problemática del agotamiento vinculado a la vida digital en la sociedad actual. Como dice Peran, “la vida como vértigo impetuoso, atrapada en autoengaños tan poderosos como la idea de aquello nuevo o la potencia de la técnica” (Peran, 2015, p.15). Este agotamiento se relaciona a su vez con otros estados anímicos que parecen afectar de manera endémica a la sociedad actual como la depresión, la angustia y/o la ansiedad.

Ansiedad digital en el arte

Volviendo al territorio del Arte Internet, en relación con propuestas artísticas contemporáneas de la tercera generación, una de las reacciones al agotamiento producido por la convivencia constante con las esferas digitales es tratar de alejarse para poder asimilar o comprender todo ello desde el cuerpo, que es el que en definitiva experimenta lo que experimentamos, incluyendo lo que nos sucede cuando estamos *online*. Sin embargo, se trata de una salida simulada, porque se hace con la plena consciencia de que la mencionada desconexión digital es cada vez más difícil de llevar a cabo de manera total, hasta el punto de dudar si tiene o no sentido. Esta corriente opera tanto a nivel general -proyectos creativos de todo tipo- como también a un nivel más específico -obras artísticas que tematizan la angustia digital. Este último enfoque se ha tratado incluso en muestras expositivas de gran alcance y que han contado con artistas de labrado recorrido, como *Art in the Age of Anxiety*, comisariada por Omar Kholeif en 2020 para la Sharjah Art Foundation en los Emiratos Árabes Unidos, en la que participaron Lawrence Abu Hamdan, Cory Arcangel, James Bridle, Douglas Coupland, Aleksandra Domanović, Constant Dullaart, Electronic Disturbance Theater, Cao Fei, Antoine Catala, Rafael Lozano-Hemmer, Eva y Franco Mattes, Trevor Paglen, Jon Rafman, Aura Satz entre otras. Esta exposición proponía en palabras textuales del propio texto curatorial:

evocar el bombardeo de información, desinformación, emoción, engaño y secreto que invade la vida en línea y fuera de línea en la era de la tecnología digital. Su objetivo es iluminar la condición “post-digital” (los modales y comportamientos que se encuentran en un mundo alterado por el auge de las tecnologías digitales) y plantea especulaciones para nuestro futuro. (Sharjah Art Foundation, s.f.)



Figura 77. *Survival Tools for the age of Ultra Anxiety*, Greta Louw, 2022, Instagram.

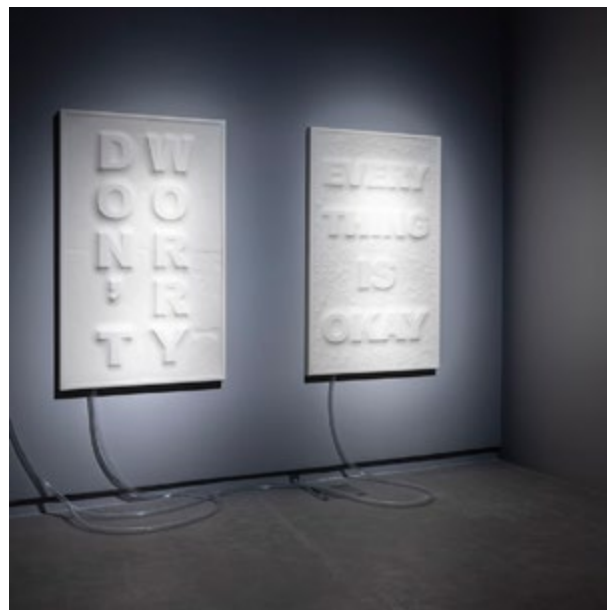


Figura 78. *Don't Worry (Wall) and Everything is Okay (Ground)*, Antoine Catala, 2017, Sharjah Art Foundation.

La exposición era extensa y cada una de las obras trataba distintas lecturas del desbordamiento anímico producido por la actual sociedad digital desde las artes. Unas piezas de dicha muestra que nos parecen especialmente destacable son *Don't Worry* y *Everything is Okay*, creadas en 2017 son obra de Antoine Catala (Toulouse, 1975), artista enfocado en analizar las herramientas de comunicación actuales, sobre todo en lo refiere a su mal funcionamiento y al impacto que tienen en la cotidianeidad. La pieza expuesta presentaba dos grandes paneles rectangulares de color claro conectados a unos tubos y un mecanismo que les insuflaba aire para después vaciarlo. Dicha acción hacía que los dos textos que dan título a la obra se hinchasen y desinchasen, permitiendo la lectura del texto o haciéndola desaparecer respectivamente. Este sencillo gesto de la obra -estática y a la vez en movimiento- nos recuerda a la reacción física de la hiperventilación, muy frecuente en estados de ansiedad. Los propios mensajes que cuando la pieza está activada van apareciendo y desapareciendo constantemente remiten además a cierto podríamos decir que mantra que podría recitarse con el fin de calmar precisamente la ansiedad. En la misma línea de la gestión de esta llamada ansiedad digital desde el arte, presentamos aquí también una imagen del perfil de Instagram de Greta Louw, artista de la que hablaremos con detalle posteriormente.

En contraposición con la gran exposición comisariada por Kholeif, dicha imagen pertenece a un mero esbozo que la artista tuvo colgado durante al menos dos años en su estudio particular. En palabras textuales de Louw:

Se trata de algo que hice con restos para experimentar con un par de ideas respecto a materiales, pero que terminó por ser una especie de faro/ recordatorio/ leitmotif que me guió en mi práctica. No creo que las palabras sean mías, me parece que resurgieron o fueron parafraseadas de algo que leí, pero la manera en que el bordado de aquellas palabras sujeta literalmente entre sí los retazos de lino recortado es significativo para mí, así que decidí compartirlas en caso de que resuenen también con alguien más. (Gretta Louw, 2022)

3.1.2 La vida digital inconexa: Dispersión

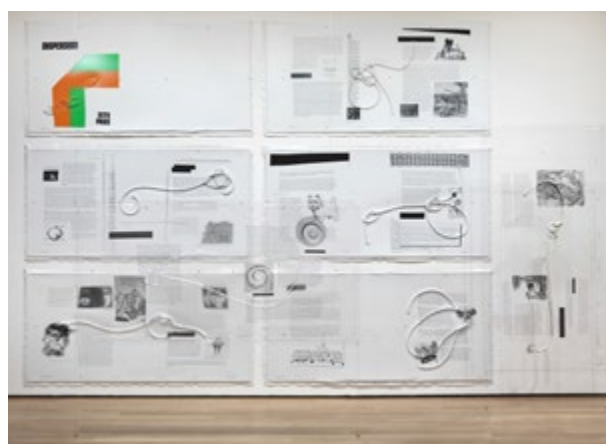
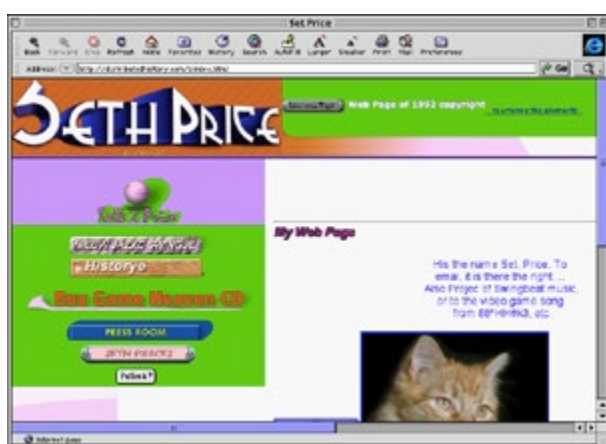
Pasamos ahora de la angustia o la ansiedad a la dispersión, aunque no en un sentido estrictamente negativo, como veremos. Hemos introducido esta tercera fase del Arte Internet desde 2010 en adelante, como un momento de varias crisis a la vez y un periodo de gran confusión, en tanto que el mundo está sufriendo múltiples cambios de manera simultánea, especialmente en el ámbito tecnológico, en el cual se están automatizando tanto procesos de producción como de autoproducción del ser en el mundo digital (Brubaker, 2020). A ello se le suman reflexiones sobre el ser hiper-saturado (Brubaker, 2020, p. 7) y la urgencia por defender que las capacidades de atención del ser humano son elásticas pero en última instancia limitadas (The Onlife Initiative, 2015, p. 13). Todo ello nos lleva a pensar también que la confusión derivada de la hipersaturación conduce fácilmente a la dispersión. Es difícil concentrarse cuando los estímulos son constantes y hay tantos de ellos que requieren de nuestra atención, o se presentan como atractivos o necesarios de atender. Al final, no sabemos dónde hemos de poner el foco.

Sin embargo, la dispersión puede ser leída como potencia, si la entendemos en un sentido vinculado con la diseminación o la propagación. Según su definición en el ámbito de la física, la dispersión es la “descomposición de una radiación en sus diferentes longitudes de onda por la acción del medio de propagación, como la luz cuando atraviesa las gotas de lluvia formando el arco iris” (Real Academia Española, s.f., definición 2). Esta acepción del término se acerca más a las intenciones del artista post conceptual, afincado en New York, Seth Price (1973). Su serie *Dispersion*, -trata de abarcar la extensa producción llevada a cabo bajo ese nombre en un solo término- se sirve del discurso teórico, de la publicación impresa

y digital, de la obra de arte objetual, de la instalación y de la creación digital, como medios para la elaboración del proyecto. Es un trabajo que comienza en 2002 y que a fecha de hoy sigue activo, dando lugar a nuevas manifestaciones. La idea clave que se plantea en *Dispersion* es la siguiente:

Lanzada originalmente en un momento en que Internet empezaba a afectar a casi todos los aspectos de la cultura, argumentaba que era la distribución, más que la producción, la principal manera en que la obra obtenía significado, y que los artistas necesitaban encontrar maneras de controlar la enorme capacidad creadora de significado inherente a las redes de comunicación. (Rhizome, s.f.b)

Justamente nos llama la atención la última parte de este texto, que apela a las artistas para que busquen modos de construir significados aprovechando el potencial de las redes de comunicación digitales. Parece pues, curiosamente, un llamamiento claro a la no dispersión y por ende, a la construcción de un relato con sentido y útil dentro del actual mundo digital.



Figuras 79 y 80.
Dispersion, Seth Price,
2022, Rhizome.

Una de las piezas clave de *Dispersion* es un ensayo que Price escribió en 2002, que se ha publicado, reescrito y reeditado varias veces por el propio artista a lo largo de todos estos años. Es por ello que existen numerosas versiones con variaciones sobre el mismo texto, aspecto que en sí mismo dice mucho de la constitución constantemente mutable, en movimiento, de la sociedad contemporánea. Aunque el texto está escrito hace dos décadas, contiene ideas relevantes sobre la reflexión sobre el potencial de la distribución en el arte contemporáneo y el uso de diversos medios formales al mismo tiempo. También hay otro aspecto que destacamos de este texto, y es su reflexión acerca del espacio público en el arte. Como nos cuenta Ceci Moss en su libro *Expanded Internet Art*, con cita textual en su

propio texto al ensayo de Price:

Price describe un nuevo tipo de arte público, que responde a la difusión de información y cultura en la era de Internet y al ascenso de lo que llama “medios distribuidos” ... Argumenta que los artistas deberían crear obra compatible con este modo de producción, que atravesase conscientemente múltiples plataformas y contextos, un modelo que “promueva la contaminación, el tomar prestado, el robar, y un desdibujamiento horizontal”. (Moss, 2019, p. 28)

Esta noción del ámbito digital como nuevo lugar público es una idea que se ha tratado frecuentemente. Si ya era interesante en su momento, tal vez ahora este debate todavía puede dar más de sí, en un momento actual en el que la privatización de internet es cada vez un hecho más patente, lo cual haría más complicado el debate sobre Internet como espacio público. El espacio público físico, el ágora digital y su uso desde las propuestas artísticas vinculadas al Internet Art, será un tema que retomaremos de nuevo más adelante en los siguientes apartados de este capítulo.

3.2 Arte crítico sobre Internet

Desde los inicios de la web en los 90 se han dado propuestas artísticas que mantienen un enfoque crítico, ya sea desde posiciones apocalípticas o integradas⁴ sobre las tecnologías de la conectividad y sus afectaciones sociales, económicas, ambientales, emocionales, etc. Vamos a ilustrar este apartado con algunos ejemplos de proyectos y piezas de arte que se identifican con esta cuestión. Coincidiendo con nuestro objeto de estudio, abordaremos los aspectos de las obras que puedan sintonizar simbólica o conceptualmente con la activación del diálogo ciudadano en torno a la vida digital. Comenzaremos introduciendo algunos proyectos artísticos vinculados con el núcleo teórico-conceptual ya tratado desde el primer capítulo de la tesis acerca de cómo Internet configura la sociedad y la cultura actuales, y también profundizaremos sobre cuáles son las problemáticas derivadas de vivir en una sociedad basada en el uso de internet ya mencionadas previamente.

Para ilustrar este apartado, exploraremos el trabajo de Joana Moll (Barcelona, 1982). De esta artista catalana nos interesa su línea de investigación en general, aunque especialmente el hecho de que, aunque comienza ya a tener un cierto recorrido a nivel internacional, su trabajo se desarrolla y parte del contexto catalán, en concreto de Barcelona,

⁴ Hacemos referencia a los conceptos acuñados por Umberto Eco (1995, pp. 27-28).

ciudad desde donde la artista ha llevado a cabo numerosos proyectos hasta la fecha. Somos conscientes de que pasamos a analizar la obra de una artista cuya consolidación profesional está en proceso; pese a ello, pensamos que dicho análisis puede ser valioso para nuestra investigación. Igualmente, antes de analizar sus obras introduciremos algunas piezas destacadas de artistas de generaciones anteriores, que de una u otra forma nos ayudarán a contextualizar su práctica respecto a una serie de modos de hacer en el arte ya consolidados. En concreto, hablaremos del proyecto *Airworld* (1999-2001), llevado a cabo por la pareja de artistas Jennifer y Kevin McCoy (EEUU, 1968 y 1967). Este proyecto nos parece un antecedente muy en sintonía con lo que posteriormente la artista Joana Moll planteará.

3.2.1 El mundo aéreo de Jennifer y Kevin McCoy

En el año 1990 las artistas estadounidenses Jennifer y Kevin McCoy se conocen en París. Posteriormente, coincidirán estudiando en el Rensselaer Polytechnic Institute de Troy, New York, y con el tiempo desarrollarán una carrera conjunta en la que, influenciadas en parte por las ideas del teórico de los medios Lev Manovich, explorarán su posicionamiento propio sobre las nuevas tecnologías, los medios de comunicación masiva y su relación con el mercado, desde formatos diversos como la instalación, los medios interactivos o la performance entre otros. Uno de sus proyectos más destacados será *Airworld series*. Este trabajo comienza en 1999, cuando la pareja de artistas participa en el programa de residencias “World Views”⁵, que las llevará a operar desde la planta 91 de una de las Torres Gemelas (World Trade Center) de Nueva York. Recordemos aquí que las Torres Gemelas fueron destruidas poco tiempo después en los atentados del 11 de septiembre del año 2001, cuando dos aviones colisionaron expresamente contra los edificios. Más allá de la coincidencia de tan trágico evento, lo que no es en absoluto casualidad, es la conexión entre la ubicación desde donde tendrá lugar *Airworld* –el World Trade Center, un centro mundial de negocios, bandera del capitalismo global- y la crítica al sistema que el proyecto plantea. *Airworld* está compuesto por una serie de intervenciones, que inicialmente consistían en emisiones radiofónicas piratas, aunque pronto las acciones se realizarían usando otros medios como la fotografía, el vídeo, la pseudo-publicidad y la web.

⁵ El programa de residencias “World Views” fue una iniciativa a cargo del Lower Manhattan Cultural Council en colaboración con la Asociación Portuaria de Nueva York y Nueva Jersey, que comenzó sus andaduras en 1997. La finalidad del programa era ofrecer un espacio de producción, reflexión e interacción para artistas que trabajaban en distintos medios, ofreciéndoles espacio de trabajo en la torre norte del World Trade Center.

Airworld trata Internet como fenómeno mercantilizado, desde una perspectiva crítica. Hay que tener en cuenta que en aquel momento tenía lugar el boom de las empresas llamadas *dotcom* o *puntocom*⁶, un período altamente especulativo basado en lo que se llamó la “nueva economía”⁷, centrada en la explotación mercantil de los negocios virtuales. *Airworld* ponía el foco en la dialéctica de las empresas dedicadas al comercio electrónico, y por extensión a la lógica capitalista del persuasivo lenguaje comercial. Según Jennifer McCoy, “*Airworld* muestrea el estado actual, la banalidad de los negocios en Internet” (Rhizome, s.f.c). Estamos ante un proyecto que gracias a las estrategias, en parte en sintonía con el *culture jamming*, consiguió asimilar⁸ el lenguaje corporativo trazando una estrategia sutil, que consiguió sembrar la confusión y que abrió múltiples planteamientos críticos. Tras las primeras retransmisiones vía radio pirata, el proyecto se consolidó en las siguientes acciones online: *Airworld Banner Ads*, *Security Desk*, *Jargon Machine*, y *Economic Theories*, realizadas de manera intercalada y más o menos extendida durante el periodo activo del proyecto, entre 1999 y 2001.

Airworld Banner Ads fueron una serie de banners satíricos que utilizaban la jerga corporativa. Apoyado por la iniciativa *Emerging Artists/Emergent Medium* que organizaba la Gallery 9⁹ del Walker Art Center de Minneapolis, un millón de estos banners fue distribuido mediante DoubleClick.com, una iniciativa pionera en distribuir publicidad de empresas en la red. Las artistas sugirieron previamente un listado de empresas de interés donde ubicar los anuncios, aunque por la fase de desarrollo en la que se encontraba el negocio de la publicidad *online* no obtuvieron un retorno en datos muy preciso de las interacciones. Fue importante el hecho de que no se informaba a los sitios web donde aparecían los *banners* de que se trataba de un proyecto artístico y no de publicidad comercial. No

6 El *boom* de las empresas *dotcom*, es decir, la burbuja *puntocom* es un periodo de tiempo comprendido aproximadamente entre 1997 y 2001, en el que se dio una proliferación masiva de empresas que se dedicaban al comercio a través de internet, debido al auge de este nuevo medio. Muchas empresas vieron este nuevo territorio, el de los negocios online, como un campo de explotación comercial sin precedentes. Sin embargo, poco tiempo después, gran parte de estos negocios acabarían quebrando o dejando de estar operativos, causando a su vez desequilibrios en la bolsa de valores.

7 El término “nueva economía” fue ampliamente difundido por la revista *Wired* (Kelly, 1997), aunque parece ser que previamente fue acuñado por el economista W. B. Arthur (1996).

8 Utilizamos el verbo “asimilar” en el sentido introducido por Thomas Frank en la traducción española (2020, p. 34). Cabe señalar que en el original en lengua inglesa se utiliza el término “*co-optation*” (Frank, 1998, p. 7), que al traducir al español de manera literal por “cooptación” podría crear cierta confusión. Por esa razón hemos elegido hablar de asimilación en lugar de cooptación.

9 Gallery 9 fue un espacio online que funcionó como plataforma de exposición de proyectos artísticos basados en internet, y que fue regentado entre 1997 y 2003 por el conocido comisario e impulsor de las artes electrónicas Steve Diez. Puede consultarse información sobre la iniciativa en el siguiente enlace: <http://gallery9.walkerart.org>

obstante, cuando las personas que veían los banners en las distintas webs clicaban sobre ellos, eran redirigidas a la página web del proyecto: <http://airworld.net>. A nivel visual los banners solían contener imágenes de detalles de fotografías tomadas en el World Trade Center por las artistas, el logo del proyecto - que era un icono con dos aviones de color ocre¹⁰-, y mensajes de tipo ambiguo emulando el lenguaje corporativo.

Dentro de la página web de *Airworld* había apartados como el *Airworld*

Jargon Machine, un software que generaba textos en tiempo real, que eran resultado de operaciones de collage generados por procesos de programación informática, que utilizaban contenidos textuales extraídos de las propias páginas web en las cuales los banners habían sido ubicados, así como también de otros contenidos obtenidos de la búsqueda en Altavista¹¹. Esta estrategia de apropiación y tergiversación se sigue utilizando actualmente, como veremos en algunos ejemplos de obras más adelante, y a pesar de no ser una operación nueva, sigue

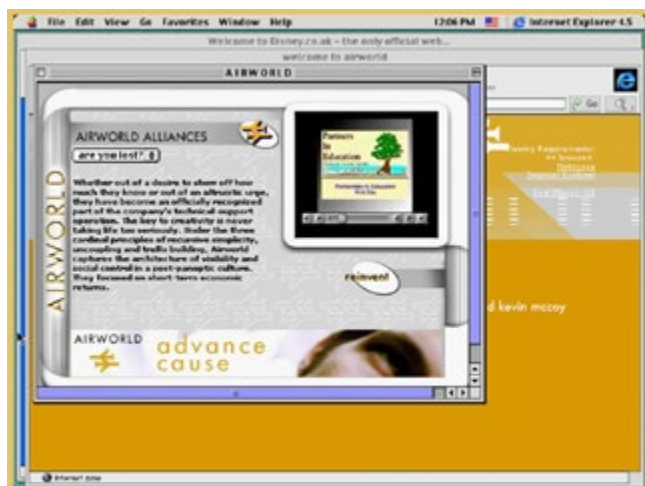


Figura 81. *Airworld - Airworld Jargon Machine*, Jennifer & Kevin McCoy, 1999, Rhizome.

siendo efectiva y teniendo una buena acogida por el público. Los resultados daban lugar a mensajes tan desconcertantes como:

Administración Interactiva de la Relación: no es el medio, sino la relación. Los resultados de los proyectos de *Airworld* serán procesos y sistemas de fabricación genéricos que podrán ser implementados por muchas compañías para desarrollar sus productos y servicios propietarios e independientes. Párate a tomar aliento y te quedas atrás. (Rhizome, s.f.c)

Estos textos se acompañaban de vídeos generados a partir de las imágenes robadas de Internet, al mismo tiempo que una voz electrónica del tipo conversor de texto-voz¹² recitaba los textos collage con música

¹⁰ Posteriormente las artistas declararían la macabra coincidencia de su residencia y temática de trabajo propuesta en *Airworld*, y más aún concretamente con el logotipo formado por dos aviones enfrentados que crearon, con el hecho de que uno o dos años después los dos aviones del atentado chocasen y destruyesen precisamente las Torres Gemelas (Recinos, 2017).

¹¹ Altavista fue un conocido buscador de Internet, propiedad de la compañía después conocida como Yahoo, que estuvo activo aproximadamente entre los años 1995 y 2013.

¹² Los conversores texto-voz son aplicaciones que convierten un texto escrito en voz, para que la usuaria pueda acceder a los contenidos textuales de una página web sin necesidad de leerla. Estas aplicaciones cumplen una función específica para la

de fondo. El tipo de estrategia basada en apropiarse de contenidos ya existentes para remezclarlos, y así dar lugar a mensajes que pivotan entre la lógica empresarial y el absurdo propiciando así la reflexión crítica, tiene que ver, además de con el mencionado *culture jamming*, con estrategias como el plagiarismo utópico, anteriormente mencionado en apartado 2.2.2, con *The Plagiarist Manifesto* (1998) de Amy Alexander, o las ideas de Critical Art Ensemble reflejadas en su *The Electronic Disturbance* (1994).

En la web de *Airworld* también se encontraban los apartados *Economic Theories (Economic Forecasting)* y *Security Desk*. Este último lanzaba una recopilación de imágenes en directo obtenidas de cámaras de seguridad de distintas empresas de todo el mundo. Esto parece en la actualidad relativamente sencillo de programar o hackear, pero en aquella época supuso una operación compleja e impactante, por el hecho de poder tener acceso a este tipo de material privado visualizándolo *online*. Las series de *Airworld* también llegaron a incluir el *Airworld Flood Timer*, una herramienta similar a la famosa *Floodnet*, utilizada por el colectivo Electronic Disturbance Theater. De hecho, las McCoy decidieron incluir también su versión de *Flood*, dada su afinidad con las acciones de Ricardo Domínguez¹³, quien se encontraba en ese momento en plena efervescencia desarrollando las ideas del activismo online.

Otro aspecto destacable de *Airworld* es que no fue solamente un proyecto basado en Internet. Se desarrollaba principalmente *online*, pero debido a que el proyecto se enmarcaba en un programa de residencias artísticas, las responsables del mismo organizaron actividades de estudio abierto (*open studio visits*), para las cuales las McCoy organizaron una instalación *site-specific*¹⁴ que emulaban lo que sería su oficina real de *Airworld*. En una entrevista publicada en Rhizome las artistas relacionan entre gesto con las estrategias del *ready-made*¹⁵ (Recinos, 2017). Esto supuso una importante apertura del proyecto al público, ya que en 1999 el Internet móvil no estaba extendido, la experiencia *online* no era tan ubicua y quien accedía a la web de *Airworld*, lo hacía desde un ordenador de escritorio. Este nuevo formato en el cual el público podía acercarse físicamente a la

accesibilidad de los contenidos web para personas con problemas de visión, aunque frecuentemente son utilizadas con otros propósitos.

¹³ En el capítulo anterior introducimos la figura de Ricardo Domínguez. Recordamos aquí que es un importante pionero del activismo en red, fundador de Critical Art Ensemble (CAE), y co-fundador de Electronic Disturbance Theater (EDT), que destacó especialmente a partir de finales de los años noventa con su importante contribución a la causa Zapatista en Chiapas, México (1998), gracias a su plataforma de protesta colectiva en línea y obra de arte conceptual *FloodNet*.

¹⁴ Una instalación *site-specific* es aquella que se ha diseñado para ser ubicada en un lugar específico, siendo este importante en la construcción de sentido de la obra.

¹⁵ El *ready-made*, también llamado “objeto encontrado” es un tipo de propuesta artística que se acuñó como tal a inicios del siglo XX y que se da alrededor de un objeto que inicialmente no se consideraba artístico.

obra en el entorno de su ficticia oficina, cobraba aún más sentido. Según Kevin McCoy, “pensábamos en la fisicalización de Photoshop, del Internet corporativo. Pensábamos en este tipo de espacio de oficinas *detournées* que existían a nuestro alrededor en el momento, porque estábamos en esos espacios, espacios que eran ready-mades” (Recinos, 2017). A pesar de que este desarrollo *site-specific* físico de *Airworld* no formaba parte del plan inicial de las McCoy, eventualmente se dan este tipo de situaciones en las cuales la institución artística que financia un proyecto demanda adaptaciones del mismo; en este caso, se pidió una versión física de la obra, transitable por el público. Este gesto de trasladar la reflexión sobre Internet –en este caso del Internet corporativo- de un entorno digital a una instalación física de la obra, es un aspecto clave para nuestra investigación.

Dejando de lado cuestiones propias del mercado del arte como la promoción de obras en tanto que objetos de arte comercializables o la organización de muestras en espacios físicos que aseguren la visita del público, nos interesa la voluntad por parte de muchas artistas de materializar físicamente ideas que proceden del ámbito digital. Da la impresión de que se pretende acercar todo aquello que se presenta como inmaterial a un territorio más aprehensible físicamente, tangible por los sentidos, por el cuerpo. Esta aproximación de lo abstracto a una esfera concreta y tangible es la base de un conjunto de obras que producen obras en un formato físico pero sobre conceptos procedentes de lo virtual. De este modo, la inevitable abstracción de lo virtual adquiere una forma más próxima, más material. Al mismo tiempo, existe paralelamente la demanda por parte del público de poder seguir transitando con el cuerpo, de modo presencial, estas reflexiones sobre lo virtual. Este tema hemos comenzado a tratarlo anteriormente en el apartado 2.1.5 con el arte *post-internet*, y lo seguiremos desarrollando con más detalle de ahora en adelante, gracias a la descripción de otras piezas a lo largo de este tercer capítulo.

Otro de los aspectos de *Airworld* que nos interesa destacar, por alusiones a nuestro tema de investigación es la importancia del texto y el lenguaje en la obra, y del uso de eslóganes para construir las piezas. A continuación incluimos un fragmento de la anteriormente mencionada entrevista de las McCoy para Rhizome en el que hablan concretamente de este tema:

JM: Todo el interés por el lenguaje viene del hecho de que estas compañías empezaron a poner su material de marketing online. Ahora es así, y uno piensa que es más o menos lo estándar, pero antes de Internet hubo un tiempo en que el mundo de los negocios no tenía una cara accesible al público. Puedes pensar en IBM o Pitney Bowes, pero no podías leer nada que hubieran escrito, ya que realmente no tenían la necesidad -excepto tal vez en informes

anuales para los accionistas- de compartir su visión del mundo. Y nos interesaba mucho cómo redactaban en aquél lenguaje, conforme estas compañías iban publicando sitios web cara al público.

KM: Absolutamente de acuerdo. El collage y la superposición era precisamente eso: responder a esta presentación de cara al público recién estrenada por las corporaciones, ahora que podían hacerlo.

JM: Sí, y el lenguaje era, en el mejor de los casos, hiperbólico, y extrañamente utópico en el peor. El legado de aquello está por todo Internet, en cada pequeña app que te habla de cómo puedes pedir pizza rápidamente como si fuera una estrategia para alcanzar la utopía y que ha cambiado todo para mejor. Y seguimos sin comprar ese asunto, pero lo venden. (Recinos, 2017)



Las McCoy aquí introducen aquí una reflexión sobre la evolución en las necesidades del lenguaje corporativo que creemos es clave. En la historia de la publicidad la importancia de un buen *naming* o nombre de marca, los eslóganes motivacionales para promover la venta del producto en el que se informa al consumidor la razón por la que necesita adquirirlo y el modo en que va a contribuir a un mundo mejor, es algo a lo que el público está habituado. Incluso pueden llegar a ser conscientes de cuáles son esas estrategias cuando reciben el mensaje publicitario. Tal y como argumenta la periodista Naomi Klein:

Figura 82. *Airworld series*, Jennifer & Kevin McCoy, 2000, Rhizome.

La mayoría de las campañas publicitarias de fines del siglo XIX y de comienzos del XX empleaban un conjunto de normas rígidas y pseudo-científicas ... Pero en la industria publicitaria había quienes pensaban que su actividad no sólo era científica, sino también espiritual.... las grandes empresas podían llegar a adquirir en sí mismas su propio significado. A principios de la década de 1920, el mítico publicitario Bruce Barton convirtió a General Motors en una metáfora de la familia estadounidense, en «algo personal, cálido y humano», donde GE no era ya tanto el nombre de la empresa sin rostro llamada General Electric Company, sino, según las palabras de Barton, «las iniciales de

un amigo». En 1923, Barton dijo que el papel de la publicidad era ayudar a las grandes compañías a encontrar su alma. (Klein, 2007, pp. 37-38)

Podríamos mencionar numerosos casos, entre los que las empresas tecnológicas vinculadas al contexto de Silicon Valley¹⁶ por ejemplo, llevarían ventaja. Lo que aquí destacan las artistas es que antes de la eclosión de los negocios online las necesidades en el uso de textos más detallados, extensos y elaborados sobre las marcas o empresas no existía de un modo tan claro. El hecho de tener que venderse *online* lleva a cualquier compañía a elaborar discursos mucho más sofisticados que un simple nombre de marca y eslogan. Justamente en el contexto de los negocios en Internet, en 1996 el creador de Microsoft Bill Gates expone en un ensayo publicado en la propia página web de la compañía la famosa sentencia “Content is King”¹⁷ (el contenido es el rey) (Gasca, s.f.). Esta frase, eslogan y declaración de intenciones a la vez aludía al modelo de negocio *online*, sobre el que Gates destacaba su capacidad de generar gran lucro económico con la venta de información y publicidad a un bajo coste, debido al carácter pretendidamente inmaterial de los procesos de trabajo digitales.

Nos centraremos a continuación en el carácter construido -a menudo de un modo un tanto artificioso- no solo de los eslóganes que venden productos, sino también de las narrativas que los acompañan. Desde la eclosión de la web corporativa, este tipo de estrategias del mercado comenzó a ser visible en las webs, en apartados como “sobre nosotrxs”, “filosofía de la empresa”, “nuestra misión”, etc., y progresivamente estas necesidades han seguido sofisticándose en el tiempo, hasta el punto actual en el que el *storytelling* -que en castellano se traduciría en términos menos efectistas como la manera en que se cuentan las historias, o simplemente la narrativa- de cualquier marca cobra una importancia casi equiparable a la propia imagen corporativa gráfica de las empresas o los productos que comercializan. Según el especialista en Marketing Seth Godin, “Los consumidores están acostumbrados a contarse historias a sí mismos y entre sí, de manera que es natural que compren cosas de alguien que nos cuenta una historia. La gente no sabe manejar la verdad” (Godin,

¹⁶ En la sitcom estadounidense *Silicon Valley* (Judge et al. 2014-2019) se parodia esta tendencia de las *start-ups* de Silicon Valley para promocionar sus proyectos con eslóganes en los que se apunta a hacer un mundo mejor (Brian J. Hall, 2019).

¹⁷ Esta frase ha sido posteriormente adaptada y reinterpretada en el ámbito del *marketing online*, dando lugar a frases como “el contenido es el rey pero la experiencia de usuario es la reina”, “el contenido es el rey pero el diseño es la reina”, o directamente “el contexto es el rey” (Buckley, 2022; Hidalgo, 2019)

2009, p. 3). Aquí el lenguaje se torna esencial, a pesar de ser una versión instrumentalizada y carente de sentido del mismo, pues en muchos casos es en sí mismo un collage de otros mensajes motivacionales ya existentes, que se siguen re-elaborando para vender el nuevo producto de moda.

Sonrisas y reconocimiento facial: narrativas de la vigilancia en Internet

Siguiendo el hilo del lenguaje publicitario, a continuación haremos un breve inciso para completar las ideas tratadas con casos no exclusivos del ámbito del arte. En el mundo actual vivimos constantemente rodeadas de cámaras. Por ejemplo, las cámaras de seguridad están presentes en casi cualquier punto del planeta, tanto en comercios como en edificios institucionales, en el espacio público urbanizado y hasta en los lugares naturales más insospechados. Pero las cámaras que sin duda inundan nuestro día a día con imágenes de todo tipo son las de nuestros dispositivos móviles. A finales del año 2018, en el contexto de las reivindicaciones de los “chalecos amarillos” que protestaban en Francia por la subida del carburante y sus consecuencias, se hizo viral una fotografía del periodista ruso Ilya Varlamov (Sánchez Hidalgo, 2018). Esta mostraba a una chica sonriendo en lo que parecía ser el gesto de hacerse un *selfie* mientras afuera se libraba una cruda batalla entre la policía y las manifestantes. La imagen fue compartida ininidad de veces con comentarios de las usuarias de Internet, apuntando a que esta era un reflejo fiel de la sociedad actual¹⁸, inmune a los problemas del mundo real y totalmente absorta en la autoimagen, la idealización, y la vida en las pantallas.

Varlamov explicó posteriormente que la mujer sonrió porque se dio cuenta de que las cámaras de la prensa la estaban enfocando. La imagen aislada encubría la preocupación que la mujer efectivamente sentía. Se muestra una imagen de algo que aparentemente ocurre; sin embargo, al ocultar el contexto de la situación -una mujer preocupada por unos disturbios que sonríe cuando las cámaras le enfocan-, se da por verdadero algo que no lo era -una mujer que se encuentra feliz mirando los disturbios-. En la vida digital, sobre todo en redes sociales, es habitual encontrarse con situaciones similares, en las que una imagen descontextualizada falsea los hechos.

En el ejemplo de la publicidad de fibra móvil O2 de Movistar ya mencionado, vemos algo similar. Estamos ante una estrategia perversa

¹⁸ Algunos de los mensajes que en diciembre de 2018 las usuarias compartieron vía twitter, podía leerse: “Esta foto de las protestas en #París resume tan perfectamente nuestro mundo actual que pensé que estaba montada. #ParisRiots”, “París. Pocas veces una fotografía captura con tanta precisión el espíritu de una época”. (Sanchez Hidalgo, 2018).

de mensajes positivistas, que pretenden vender un producto como una experiencia liberadora e idílica, ocultando las complejidades y los daños colaterales que el uso de semejantes productos conlleva, como podemos ver también en la siguiente imagen.

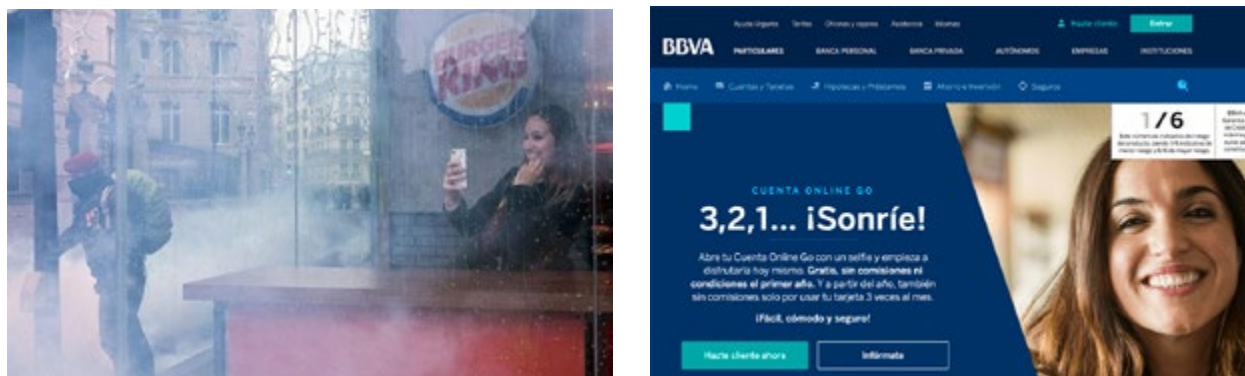


Figura 83. Captura de pantalla de la aplicación online de la entidad bancaria BBVA, 2019.

Figura 84. Mujer posando durante los disturbios de los chalecos amarillos en París, Ilya Varlamov, 2018, El País.

Esta es una campaña de la entidad bancaria BBVA del año 2019, que publicita su producto financiero, *Cuenta Online Go*, la cual es tan fácil de usar que para abrirla las usuarias tan solo han de hacerse un *selfie* a través de su aplicación. Esto nos lleva a pensar en la problemática del reconocimiento facial y la recogida indebida de datos biométricos que las compañías registran sin consentimiento expreso o consciente de las usuarias, con el fin de utilizarlos para la monetización o la vigilancia de ciudadanas¹⁹. Este tema ha sido muy tratado desde una perspectiva crítica en el arte. El artista e investigador Adam Harvey (EEUU, 1981) y su alter-ego MegaPixels, ha llevado a cabo algunas piezas críticas sobre este tema utilizando el texto en su campaña *Think Privacy* (2016-2018); también ha realizado importantes iniciativas para escapar al reconocimiento facial, como *CV Dazzle* (2013) o *Stealth Wear* (2012), e interesantes investigaciones en una línea similar como *Exposing.ai* (2020) o *VFRAME* (2017). Volviendo al eslogan de BBVA “3, 2, 1... ¡sonríe!”, creemos que la campaña está cargada de cinismo y guarda cierto parecido con algunos pósters informativos y señaléticas sobre las cámaras de vigilancia en comercios e incluso en la calle. En estos carteles se puede leer en ocasiones un “sonríe, te estamos filmando”, en un principio carente de crítica, porque se interpreta como un aviso de que en el lugar donde estamos hay cámaras de vigilancia. Por otro lado, también hay versiones más críticas de dicho mensaje, que mimetizándolo textual y/o visualmente, alertan de la videovigilancia, tanto *online* como en la calle. En este sentido, hay infinidad de acciones

¹⁹ El reconocimiento facial por datos biométricos es una de las últimas tendencias en lo que refiere a extracción y venta de datos personales. La existencia de un mercado negro de datos ha generado el debate sobre la necesidad de una regulación sobre el uso de las tecnologías biométricas (The Technolawgist, 2021; Agencia Española de Protección de Datos, 2022).

micropolíticas por todo el mundo, como la campaña de *Un barrio feliz* en 2009, en el barrio de Lavapiés (Madrid) que incluso organizaba un concurso de carteles contra la videovigilancia de sus calles (tinapaterson, 2010), tal y como puede verse en las siguientes imágenes.

Para finalizar, y retomando lo expuesto del proyecto *Airworld*, las artistas hacen hincapié en la eficacia de un tipo de activismo sutil, que aunque parece tener un menor impacto mediático, con el tiempo puede ser más efectivo políticamente, ya que va infiltrándose lentamente en los modos de pensar la realidad. También cabe destacar que las técnicas utilizadas en el proyecto eran muy innovadoras en su momento; por ejemplo, el hackeo de cámaras de seguridad de empresas de todo el mundo. *Airworld* se presenta como una corporación, utilizando el simbolismo y la retórica de una gran empresa, sirviéndose de una variedad de formatos (texto, imagen, audio, vídeo), de la programación informática con propósitos apropiacionistas, y guiadas siempre por unos principios enmarcados por el activismo político. Todo ello confluye en un mensaje de crítica social, no solo del ámbito empresarial *online*, sino del capitalismo en general. Coincidiría por tanto con aquello que en 1990 dijo el artista Robbie Conal (Nueva York, 1944), entrevistado por el crítico cultural Mark Dery: “Estoy interesado en la contrapublicidad que usa el lenguaje de signos de la publicidad en una especie de penetración inversa” (Dery, 2020, p. 44). Esta estrategia, utilizada también en *Airworld*, evidencia cómo se pueden suplantar identidades y discursos corporativos, permitiéndonos vislumbrar los peligros de vivir a través de directrices motivacionales, que carecen de valores sociales reales.

Consideramos, por tanto, que existen tanto iniciativas micropolíticas ciudadanas, como el caso de *Un Barrio feliz* y de otras propuestas artísticas que consiguen visibilizar cuestiones controvertidas, como la falacia de ciertos discursos publicitarios o las estrategias comerciales que, camufladas bajo una imagen amable, directamente vulneran los derechos de usuarias y ciudadanas. Justamente el proyecto *Airworld* que acabamos de describir actúa en esta línea argumental. En el siguiente apartado trataremos la pieza de Joana Moll y Eugenio Tisselli *IFAPA*, la cual comparte ciertas características con *Airworld* y problematiza cuestiones similares.



Figura 85. Sonríe te están grabando, 2009, Diario de un inquieto.

Figura 86. Cartel del concurso de carteles contra la videovigilancia en Lavapiés, 2009, Un barrio feliz.

Figura 87. *Today's Selfie is Tomorrow's Biometric Profile*, Adam Harvey, 2021, Twitter.

3.2.2 El avance de las especies inanimadas según Joana Moll

Joana Moll (Barcelona, 1982) es una artista e investigadora que explora de manera crítica cómo las narrativas tecno-capitalistas influyen en la

alfabetización de las máquinas, los seres humanos y los ecosistemas (Moll, s.f.). Incide en fenómenos como la materialidad de Internet, la vigilancia, el *profiling*²⁰ y las interfaces tecnológicas que median nuestra relación con el mundo. Emplea frecuentemente métodos de trabajo vinculados a la investigación basada en arte (*Arts-based research*) para validar procesos de creación artística en tanto que conocimiento científico. En el apartado 1.4.2 hemos introducido brevemente sus proyectos *CO2GLE* (2014) y *Defoooooooooooooooooooooooooooooorest* (2016), sobre las emisiones de CO₂ derivadas de la navegación en Internet. A continuación nos centraremos en sus trabajos, *IFAPA* (2015-) *Especies inanimadas* (2022). Consideramos que el trabajo de Moll consigue renovar la tradición de obras críticas sobre la influencia de las tecnologías digitales de conectividad en la sociedad, incidiendo especialmente en las problemáticas medioambientales derivadas, con una gran capacidad de generar conciencia social a partir de sus proyectos. A nivel formal, y en relación con nuestro objeto de estudio, nos resulta especialmente relevante el trabajo de Moll porque la artista emplea con frecuencia estrategias basadas en texto, mostrando cadenas infinitas de código informático –en última instancia lo que permite a plataformas digitales como las analizadas por la artista Amazon, Tinder o Google funcionar- o usando la composición tipográfica sencilla en sus trabajos para generar mensajes cortos y contundentes que llaman la atención del público.

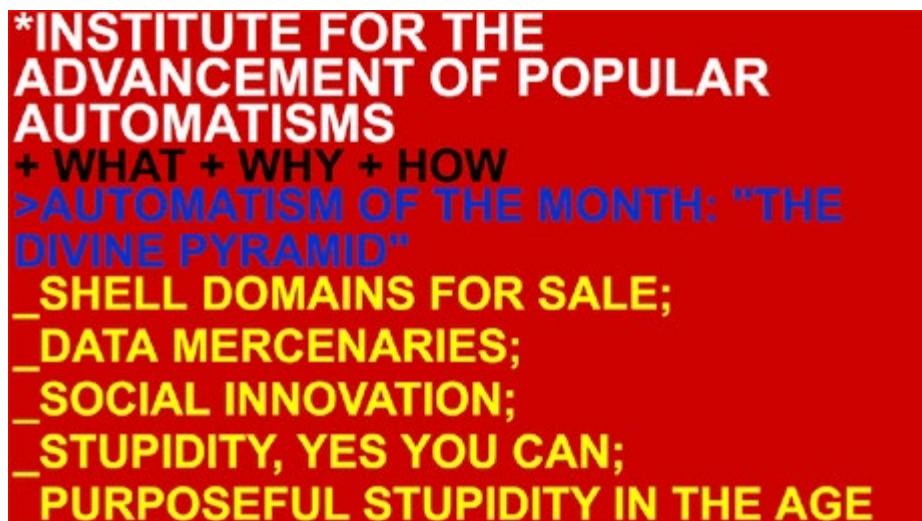
IFAPA - The Institute For the Advancement of Popular Automatisms

The Institute For the Advancement of Popular Automatisms (IFAPA), es un proyecto realizado a partir de 2014 entre Joana Moll y Eugenio Tisselli²¹ (México, 1972). Según correspondencia electrónica mantenida con Tisselli, es un proyecto que aunque tuvo su momento álgido en 2015, continúa abierto, ya que las temáticas que trata siguen siendo objeto de conversaciones entre ambas artistas, y en cualquier momento estas podrían publicar una nueva entrada (E. Tisselli, comunicación personal, 16 de marzo de 2023). A nivel formal es un proyecto basado en Internet en

²⁰ El término *profiling* (perfilaje) hace referencia al análisis de rendimiento, es decir, a un tipo de operación realizada con herramientas de software que recopila datos de las interacciones de usuarias digitales, ya sea para optimizar el funcionamiento de las dichas plataformas o para usos no éticos como la recopilación no autorizada de información personal.

²¹ Tisselli es investigador, docente, artista digital, programador y poeta. Su trabajo abarca de manera transdisciplinar el arte, las tecnologías digitales y las ciencias ambientales. De sus investigaciones destaca la plataforma ojoVoz (2011-), un software de código abierto para la investigación y documentación audiovisual participativa, especializada en entornos de conectividad baja o inexistente. Destaca también su empleo frecuente del texto, tanto en escritos académicos, como en poesía y obras artísticas con código informático.

forma de página web²², pero también es una obra de arte con texto, que se mueve entre el ensayo visual y la estrategia de las PSYOPS o guerra psicológica, concepto ya definido en el apartado 2.1.1. Si analizamos el diseño de la web vemos que los textos se muestran principalmente en Arial Bold, una tipografía sobria y sencilla de palo seco²³. Tanto los nombres de los apartados principales de la web como los títulos de cada subproyecto o automatismo están escritos en un cuerpo tipográfico de gran tamaño y letras mayúsculas. En combinación con la elección de tonos vivos para los fondos de pantalla, la sensación del conjunto ofrece un efecto visual vibrante, como si cada palabra de la web, en lugar de comunicar hablando, lo hiciese gritando. Estamos ante una pieza que consigue captar nuestra atención de un modo impactante, transmitiendo también una cierta sensación de urgencia en sus mensajes. Como apunte, consideramos que la elección tipográfica de esta obra es del todo acorde con su propósito de protesta.



IFAPA es la web de una supuesta entidad u organización, que en primera instancia se expresa a través del apartado “+ WHAT + WHY + HOW”, donde encontramos su declaración de intenciones y la redefinición constante de sí misma. Los demás apartados son una serie de automatismos en forma de acciones digitales bajo sub-temáticas. Consideramos que esta pieza de Moll y Tisselli recoge en cierta manera el testigo de la mencionada serie *Airworld* de Jennifer y Kevin McCoy. Al igual que *Airworld*, IFAPA se presenta como una pretendida empresa que, bajo su narrativa corporativa, desvela una crítica directa al sistema capitalista actual. Es también un proyecto en forma de web que incluye

Figura 88. *The Institute For the Advancement of Popular Automatism (IFAPA)*, Joana Moll y Eugenio Tisselli, 2014, IFAPA.

²² Puede accederse al proyecto desde el siguiente enlace: <http://ifapa.me>

²³ Las tipografías de palo seco, también llamadas sin serifa son un tipo de letra que, a diferencia de tipografías de origen más antiguo como por ejemplo la letra Garamond, no tienen remates en los extremos de cada letra.

estrategias de programación informática para generar su discurso teórico y los contenidos que se muestran. Al mismo tiempo aporta contenidos propios de las problemáticas actuales, similares pero con matices y complejidades añadidas respecto al contexto que hace dos décadas las McCoys exponían. *IFAPA* incorpora discursos contemporáneos de un tipo de sistema económico-político más desmaterializado aún, en el que la sociedad hiperconectada actual presenta nuevos retos que las artistas aquí –a través de una serie de ejercicios lúdicos con el lenguaje– nos desvelan. A continuación describiremos con más detalle la pieza y los aportes que hace a nuestra temática de investigación.

Este *Instituto para el Avance de los Automatismos Populares* comienza describiéndose a sí mismo como: “un colectivo dedicado a la investigación y subversión de los efectos de matematización y cuantificación de la vida cotidiana en las sociedades necrocapitalistas” (IFAPA, s.f.) y puntualiza que pretende desarrollar y difundir automatismos que puedan subvertir la lógica del discurso maquínico en un diálogo entre humanos y máquinas en el que ambas partes tengan el mismo papel. Aquí aparece el término necrocapitalismo, que se usa para designar “las prácticas de acumulación organizativa que implican violencia, desposesión y muerte” (Banerjee, 2008, p. 5), es decir, los modos de actuar que pese a generar sufrimiento y muerte a millones de personas se normalizan porque generan beneficios para el mercado. Los discursos sobre el necrocapitalismo son desarrollos de la crítica al sistema capitalista que, como hemos apuntado, ya se expresaba hace dos décadas en *Airworld*. Conforme exploramos las definiciones que de sí misma hace *IFAPA* descubrimos el carácter irónico de la obra. La definición del mediodía del día 38 dice: “creemos que cada ordenador tiene un botón de revolución instantánea: el jodido botón de encendido. Apágalo, sal, y huele las flores” (IFAPA), s.f.). Este *statement* llama directamente a la desconexión tecnológica, un movimiento anteriormente mencionado, pues es uno de los posibles posicionamientos ante una sociedad altamente virtualizada como la nuestra. La voluntad de querer desconectarse de la red y volver a una vida pre-digital tiende a identificarse también con una visión idealizada de la reconexión del ser humano con la naturaleza, cuestión que de un modo sutil vemos reflejada en este llamamiento a oler las flores. Por otro lado, resulta inquietante pensar que cuando se creó *IFAPA* todavía identificábamos la conexión digital a un botón visible, localizable -en este caso el del ordenador-. Por tanto, la posibilidad de desconectarse parecía ser una alternativa, una opción eventualmente posible. En 2023, con una presencia cada vez más masiva de dispositivos de comunicación móviles que sofistican su diseño hasta el punto de ocultar algunas de las opciones más básicas como el simple hecho de tener un botón en relieve, la desconexión digital resulta tanto material como simbólicamente cada vez más difícil de llevar a cabo.

En las redefiniciones de *IFAPA* encontramos otras sentencias que se mueven una vez más entre la seriedad del ensayo y la ironía: “el deseo colectivo en el siglo XXI puede describirse como una bestia bicéfala: una cabeza es la tecnología, y la otra el dinero. Ambas se alimentan del lenguaje a base de masticarlo y escupirlo de vuelta, en forma predigerida” (*IFAPA*, s.f.). Podríamos interpretar que en el siglo XXI el dinero y la tecnología instrumentalizan el lenguaje para elaborar modos persuasivos de captación, que aunque artificiosos o prediseñados, sirven para expandir el alcance de su poder. Así pues, la propia declaración de intenciones mutante del proyecto es una parte esencial de la pieza, ya que funciona como ensayo breve de la tendencia a la cuantificación absoluta de la vida actual. Además, utiliza el lenguaje escrito para hablar precisamente del uso del lenguaje como herramienta para la persuasión, que posee la capacidad de manipular el pensamiento y generar nuevas necesidades en las personas. Como dice Grafton Tanner:

Uno de los mitos más peligrosos y poderosos de nuestro siglo es el de que la tecnología digital puede resolver cualquier problema y, por tanto, traernos la utopía.... Los pioneros del primer Internet creían que el futuro estaba lleno de posibilidades sin fin. El arranque del milenio fue definido por el futurismo, el cyberpunk y el aceleracionismo. Reaccionando contra el izquierdismo primitivo, que visualizaba una utopía en los bosques con canciones al lado de la hoguera y comida orgánica, la tecnofilia del momento llevó a muchos a pensar que Internet derribaría los últimos pilares conocidos de la opresión. Y la tecnología-porvenir, como la realidad virtual, había de permitir a la humanidad formas de expresión sin límite. (Tanner, 2019, p. 23)

Los automatismos de la web son breves piezas que pueden funcionar de manera independiente unas de otras, que inciden sobre distintos aspectos de la crítica al tecnocapitalismo²⁴. Comparten una misma estructura consistente en un texto descriptivo y un botón que activa el automatismo. Uno de los automatismos es *Data Mercenaries*, acción que plantea un paralelismo entre la ideología corporativa de las empresas -que venden modos de vida a través del *marketing* digital-, y las PSYOPs, operaciones que pretenden influir en las emociones, el comportamiento y en última instancia las decisiones de un grupo social. En este caso el algoritmo activa un motor de búsqueda *online* de eslóganes que instrumentalizan las emociones humanas para vender sus productos. Como dice el profesor de economía digital Nick Srnicek, actualmente nos enfrentamos a una

²⁴ Entendemos por tecnocapitalismo una nueva versión del capitalismo que crea nuevas formas de organización empresarial con el objetivo de explotar bienes intangibles como la creatividad y el conocimiento (Suárez-Villa, 2009).

proliferación de términos como economía cognitiva, economía informacional, economía inmaterial, economía de conocimiento, entre otros que *a priori* pueden resultar complejos de abordar (Srnicek, 2018, p. 40). Todo parece apuntar a una desmaterialización del intercambio económico, que desvía su atención hacia el manejo de información como mercancía, cuestión que ya vemos presente en la pieza *Airworld*. Consideramos que *Data Mercenaries* consigue -a través de estrategias de texto- poner el acento en que el discurso del *marketing* actual se apropia también de la pretendida desmaterialización del funcionamiento de la sociedad actual, vendiendo ideas etéreas a partir de emociones, que se expresan de un modo atractivo y convincente pero que no se corresponden con las realidades de los productos o iniciativas patrocinadas.

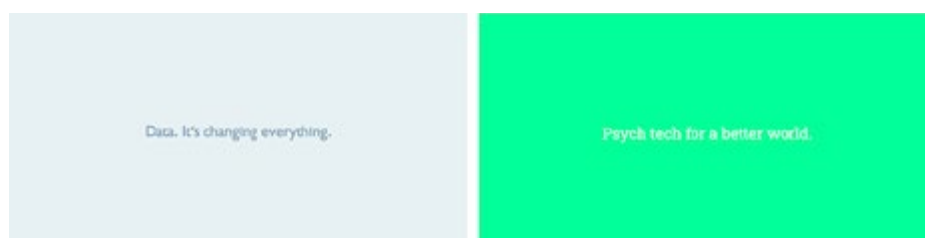


Figura 89. *Data Mercenaries*, Joana Moll, 2018.

Otro de los automatismos que destacamos de *IFAPA* es *Google & Friends*. En este caso, Moll y Tisselli parten del texto *Fuck off google* (Comité Invisible, 2015), firmado por The Invisible Committee y precisamente traducido al español por el propio Tisselli. Este automatismo ofrece una versión alterada de las páginas web de Google, Facebook, Apple, Amazon y la NSA con el previo “fuck off”. Como algunas autoras analizan, estas son “intervenciones que buscan desacomodar las políticas algorítmicas que rigen nuestra vida cotidiana en las sociedades informacionales contemporáneas basadas en la matematización y cuantificación de la existencia” (Kozak, 2019, p. 86). Este juego, que podría pensarse como una especie *détournement*²⁵, ofrece una subversión de las mencionadas plataformas, planteando interesantes interrogantes sobre la propiedad de nuestros datos y el control de nuestra navegación *online*. Al mismo tiempo, *Fuck Off Google* fue también una protesta ciudadana que tuvo lugar en 2018, en el distrito de Kreuzberg (Berlín), ante la inminente instalación de un campus de Google en la zona. Kreuzberg, barrio de artistas, migrantes

²⁵ El *détournement* es un recurso del movimiento situacionista por el cual se tomaba un elemento cultural y se colocaba en otro conjunto significativo, de manera que la operación confería un sentido nuevo al elemento apropiado (Internacional Situacionista, 1999b, p. 73). Cabe tener en cuenta que gran parte de los *détournements* situacionistas utilizaban materiales procedentes de la publicidad y de los medios de comunicación, con la intención de efectuar críticas a la totalidad del sistema capitalista.

y personas de recursos económicos limitados, consiguió finalmente con sus reivindicaciones salvarse de la gentrificación que hubiese supuesto convivir con un campus del gigante tecnológico. Todavía está activa la web creada para las protestas²⁶. Como bien dijo uno de los miembros del colectivo activista Larry Blankpage -nótese el pseudónimo-, “nuestros enemigos se alimentan de la identidad” (García Guerrero, 2019). Esta sentencia hace referencia directa al uso indebido de los datos de navegación personales por parte de las grandes tecnológicas.

Como conclusión sobre *IFAPA*, consideramos que presenta un enfoque no sólo crítico de la sociedad tecnologizada actual sino también autocrítico. Las autoras de la obra critican el sistema capitalista actual incidiendo en sus efectos, como la datificación, el tecnosolucionismo, la venta comercial de modos de vida cada vez más distanciados de las realidades materiales de las personas, etc. De manera expresa, en varias ocasiones llaman a la desconexión tecnológica como posible solución -salir “a la naturaleza a oler las flores” (*IFAPA*, s.f.), pero lo hacen con un cierto grado de desconfianza. Se percibe por tanto una voluntad de cambio social, pero que se mueve exclusivamente dentro del espacio simbólico, y que no se materializa en acciones concretas que cambien la realidad estudiada. No obstante, entendemos que los discursos de protesta son un primer paso necesario para informar, concienciar y abrir perspectivas que puedan eventualmente contribuir a transformar las problemáticas que se denuncian.



Figura 90. Manifestación en Berlín en 2018, Twitter.

Predicción algorítmica y otros oráculos

Este enfoque autocrítico con tintes irónicos de *IFAPA* ante el imparable avance tecnológico es algo que en la serie *Airworld* de las McCoy no vemos todavía reflejado. En *Airworld*, Jennifer y Kevin McCoy utilizaban la tecnología digital para apropiarse del lenguaje de los negocios en Internet. Los mensajes, en principio huecos o carentes de significado, tras las modificaciones efectuadas por las artistas, eran puestos de nuevo en circulación, creando lecturas críticas sobre el mundo empresarial y el capitalismo global. Sin embargo, en *IFAPA* la autocrítica está presente, probablemente debido a la constatación que

²⁶ <https://fuckoffgoogle.de>

tenemos actualmente de la magnitud de los procesos de tecnologización y la dificultad de revertir sus efectos negativos en la sociedad. De hecho, existe una subcorriente en el arte actual que juega con el fenómeno de la predicción, tan característico de las tecnologías actuales²⁷ vinculadas a herramientas de Inteligencia Artificial. Esta es una línea crítica, ácida y a la vez en ocasiones incluso lúdica, que se acerca a la estética característica de la adivinación del futuro y los oráculos. Los ejemplos que podríamos mencionar en este sentido son tan abundantes como difíciles de abarcar. Para explicar la conexión que aquí establecemos entre tecnologización imparable, voluntad de cambio, sensación de impotencia hacia su dificultad, autocrítica y necesidad de creer que existen soluciones, introduciremos la pieza *Predictive Art Bot* (2015-) del colectivo Disnovation.org. Así lo expresan Vinca Kruk y Daniel van der Velden del colectivo artístico Metahaven:

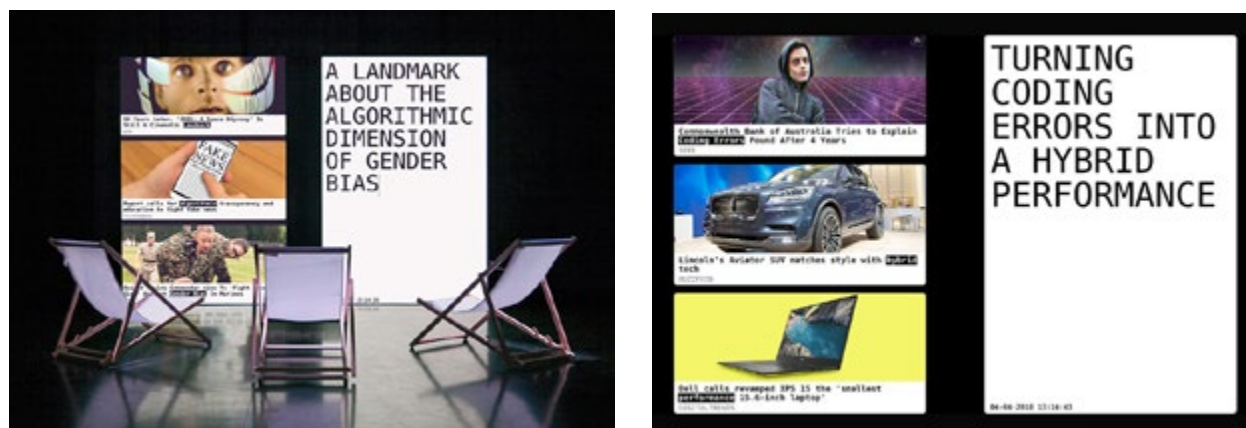
Gran parte de lo que experimentamos en el mundo parece surgir a través de nuestras predicciones al respecto. Nuestra creciente puesta en valor de la simulación predictiva relacionada con actos de percepción está remodelando nuestra comprensión de la experiencia, alejándola de la espontaneidad y la novedad y acercándola a la cognición y la inferencia. (Metahaven, 2023)

El colectivo Disnovation.org, y la artista Joana Moll, pertenecen a la misma generación, y comparten ciertas temáticas de interés y contextos de exhibición. Ambas han coincidido en *Transmediale* (Berlín), *Festival Influencers* (Barcelona), *Feral File* (EEUU, 2022), entre otros eventos. Disnovation.org es un colectivo con sede en París, que opera aproximadamente desde el año 2012, y cuyos miembros activos son Maria Roszkowska, Nicolas Maigret, Baruch Gottlieb y Jerome Saint-Clair. Difunden sus ideas de manera muy diversa, ya sea mediante obras de arte, publicaciones o comisariados. Según su propia definición: “sus provocaciones artísticas recientes buscan empoderar imaginarios y prácticas post-crecimiento al tiempo que cuestionan las ideologías tecnosolucionistas dominantes” (disnovation, s.f.a). La obra que combina este discurso crítico con la predicción de futuro se llama *Predictive Art Bot*, un proyecto que surge a partir de 2015, pero que en 2023 sigue activo. Consiste en un *bot*²⁸ diseñado para rastrear los últimos titulares de las noticias que pueden encontrarse en diversos medios de comunicación

²⁷ Nos referimos en este caso a que, aunque el interés por la predicción del futuro existe desde los tiempos más remotos, el auge de las herramientas de Inteligencia Artificial unido a al momento histórico actual de gran agitación y cambios, conlleva entre otras cuestiones una vuelta al interés por las posibilidades especulativas de la predicción.

²⁸ Un bot es un programa informático autónomo. Se define mediante un código de programación que se ejecuta continuamente y que puede activarse por sí solo, y ejecutar decisiones sin necesitar para ello intervención humana.

online y convertirlos en mensajes predictivos vinculados al ámbito artístico. Según el propio colectivo, *Predictive Art Bot* “caricaturiza la predictibilidad de los conceptos artísticos basados en los medios, automatizando y esquivando el proceso creativo humano. Pero más allá de la mera automatización, pretende estimular asociaciones de ideas descontroladas, contraintuitivas y desconcertantes” (disnovation, s.f.b). Al interactuar con la obra *online*, los mensajes generados pueden compartirse clicando un botón, que los publica automáticamente en la cuenta de Twitter @predartbot. A su vez, la pieza también ha sido expuesta como instalación en espacios de arte, tanto físicos (Stereolux, 2017) como digitales (Feral File, 2022).



Tal y como expone el historiador del arte Jorge Luíís Marzo, “la industria de la predicción lo cubre hoy todo; los mercados, la producción industrial, las comunicaciones, el transporte, el clima, el consumo, las guerras, el alma de los mortales.... La predicción es la negación del fracaso, condición inextinguible del presente” (Marzo, 2020). Este autor apunta aquí de un modo crítico y acertado hacia una obsesión actual por la predicción que niega el propio fracaso de la supuesta evolución promovida por el perfeccionamiento de la tecnología. En el caso de *Predictive Art Bot*, se exploran las posibilidades creativas surgidas de las grietas de dichas predicciones. Podríamos mencionar otros proyectos similares en esta dirección, como *Erysichthon* (2015) de Jon Rafman, aunque su enfoque es más críptico y oscuro. En el ámbito local de Barcelona encontramos propuestas como el proyecto *Auspicious* (2019) (Taller Estampa, s.f.). Esta consistía en un oráculo tecnológico basado en redes neuronales de generación de texto conectado a la monitorización de aviones, que se nutría de literatura esotérica e informes de predicción económica. En líneas generales, podemos concluir que ante un presente complejo y agitado, el arte es capaz de reflexionar sobre los fenómenos actuales, en este caso relacionados con el auge de los aparatos tecnológicos digitales como la

Figuras 91 y 92. *Predictive Art Bot*, Disnovation, 2018.

Inteligencia Artificial. De hecho, no solo los reflexiona, sino que posee la capacidad de ironizar a partir de ellos, imaginando mundos distintos al actual y constituyendo así una potencial herramienta de cambio.

Especies inanimadas

Para cerrar este apartado mencionaremos un proyecto de Joana Moll de más reciente creación. *Especies inanimadas* (CCCB, Barcelona 2022), titulado en inglés *Inanimate Species*, continúa incidiendo en esta línea cada vez más perfilada de la artista por desarrollar piezas que se acercan al conocimiento científico y teórico. En este caso es una obra que establece una clara relación entre el progreso de los microprocesadores a lo largo de la historia, cada vez más potentes y de menor tamaño, con la progresiva desaparición y extinción de especies naturales. La idea central de fondo podría resumirse de la siguiente manera: a mayor progreso tecnológico, menor presencia de entidades naturales. La artista argumenta que el progreso tecnológico ha influido y está influyendo en una progresiva reducción y extinción de los ecosistemas naturales. En este trabajo, Moll cuenta con colaboraciones tanto en el proceso de investigación -en el que colabora con Jonathan M. Ledgard y Alex Richter-Boix-, así como también en el discurso teórico que se articula alrededor de su obra para amplificar su alcance, -con los textos de Selena Savic y Evgeny Morozov. Este último, dice al respecto de la obra:

Nos han entrenado para creer que de las tecnologías digitales solo cabe esperar beneficios, ¡y «progreso!»». Con razón nuestra capacidad para pensar alternativas a este sistema está muy limitada; cuando se da por hecho que los costes no existen, ¿para qué molestarse? Esto lo que [*sic*] está verdaderamente en juego al hacer del todo visible el verdadero coste del tecnocapitalismo: es un prerequisite para una tecnopolítica que podría redigir las tecnologías digitales hacia usos más emancipadores. (Morozov, 2022)

Comprobamos que en una línea distinta y apoyada por el discurso teórico, Morozow está apuntando a lo que ya exponía el colectivo Disnovation.org sobre la necesidad de no dar por sentado el progreso tecnológico tal y como se muestra, sin al menos tratar de esbozar posibles alternativas o usos distintos del mismo que puedan resultar más sostenibles para la salud física y mental de los seres humanos. A este respecto, añadimos las apreciaciones del académico Grafton Tanner:

A menudo, las tecnologías digitales se posicionan como medios legítimos de obtener el control sobre ciertas cosas. El mito

persistente es que los inventos de Silicon Valley arreglarán problemas fundamentalmente humanos poniendo el control en manos de los usuarios. Este mito aparece una y otra vez a través del siglo XXI, de las bocas de los mismos tecnócratas a las películas, las series que vemos en streaming y los memes. Y una de las promesas de la tecnología digital es que nos libraré a todos de las esposas de la historia y aliviará la intensa nostalgia cultural por periodos anteriores. (Tanner, 2019, p. 27)



Así pues, dar por sentado que la evolución tecnológica y su consecuente tecnosolucionismo conlleva una optimización de la especie humana y una mejora global de la humanidad resulta erróneo, o cuanto menos, altamente controvertido. Es por ello que nos interesa la labor llevada a cabo por la artista Joana Moll. Su planteamiento, sobre todo durante los últimos años, consigue ser crítico e incisivo, destacando por el rigor de sus documentadas investigaciones, que acercan arte, teoría y conocimiento científico. Igualmente, como ya hemos comentado, sus proyectos se mueven en un espacio simbólico. Algunas de sus obras sí que pasan a un plano más implicado en la acción directa, como el caso de *16/2017* (Centre d'Arts Santa Mònica, Barcelona, 2020) en colaboración con Maria Farràs y Oriol Gayán, donde se negoció con la entidad cultural la gestión de la energía que esta hacía mientras duró la muestra. No obstante, en última instancia dicha acción se gestó desde el ámbito del arte y dio lugar a una crítica que quedó a su vez dentro del propio aparato de la institución arte. Por ello, consideramos que sería interesante continuar explorando las posibilidades de cambio que el arte puede ofrecer cuando sale de la institución artística y se inserta de un modo más amplio en otros contextos.

Figura 93. *_Inanimate Species*, Joana Moll, 2022.

3.3 Arte Internet materializado

Tras analizar propuestas artísticas que inciden en problemáticas medioambientales y tecno-sociales de la vida digital, desde la obra de Jennifer y Kevin McCoy y Joana Moll, pasaremos a abordar desde el arte cómo las infraestructuras materiales y simbólicas de Internet influyen en la cotidianeidad de nuestra vida digital. Nos centraremos en el recorrido del dúo de artistas Eva y Franco Mattes (Italia 1976) y en algunas obras de Mario Santamaría (Burgos, 1985). La elección de ambas figuras responde a nuestro interés -expresado al inicio de la tesis- por conectar de un modo situado temporal y geográficamente nuestro objeto de estudio. Respecto a la naturaleza de las piezas que analizaremos a continuación será distinta a la de los proyectos descritos en el apartado 3.2, que estaban principalmente -aunque con algunas excepciones- basados en internet, pues tanto *Airworld* como *IFAPA*, o incluso *Predictive Art Bot*, son piezas que se enuncian desde entornos digitales. En este apartado, aunque veremos ejemplos de piezas digitales, nos centraremos en propuestas que también salen de la pantalla y los dispositivos digitales, y se sitúan en tanto que objetos físicos²⁹ en instalaciones o acciones llevadas a cabo en el espacio físico, como puede ser el edificio de una galería de arte o incluso el espacio público.

3.3.1 El impacto social de Internet en la obra de Eva y Franco Mattes

Eva y Franco Mattes (Italia en 1976), también conocidas como 0100101110101101.org³⁰, son consideradas pioneras del net.art de los 90. Dado que su carrera profesional es muy prolífica, nosotras nos centraremos en analizar una escueta selección de sus proyectos desarrollados entre 2003 y 2016, relacionados directamente con nuestro objeto de estudio. El trabajo de las Mattes se caracteriza por lo arriesgado y provocador de sus propuestas; en sus obras tratan cuestiones éticas y políticas sobre la sociedad basada en el uso de Internet, a menudo muy controvertidas y difíciles de digerir hasta para los públicos más habituados a este tipo de producciones. Entre los medios utilizados encontramos el vídeo, la instalación, la acción y la reflexión sobre el espacio público entre otros; en cuanto a las estrategias que activan en sus piezas son también bastante diversas, desde el hackeo informático a la tergiversación, el plagio con sentido crítico o el juego con identidades y su suplantación. Estas

²⁹ En la categoría de obra de arte como objeto físico incluimos dibujos, fotografías, pinturas, esculturas o instalaciones ubicadas en un espacio físico, acciones o performances que no se dan de manera nativa en el medio digital.

³⁰ <https://0100101110101101.org>

remiten de un modo muy directo a las complejidades de la vida digital y consiguen articular un fuerte discurso crítico -sin llegar a caer en lo apocalíptico- sobre el uso de nuevas tecnologías y su enorme influencia en la configuración de la sociedad y de la construcción de identidades individuales. Cabe señalar que estas artistas tienen un enorme dominio práctico de los distintos formatos del arte contemporáneo, además de un conocimiento exhaustivo de la historia del arte, lo cual les permite realizar proyectos complejos y versátiles, con conceptos bien armados y una ejecución impecable.

Contenido oscuro en la red, pero incoloro, inoloro e insípido

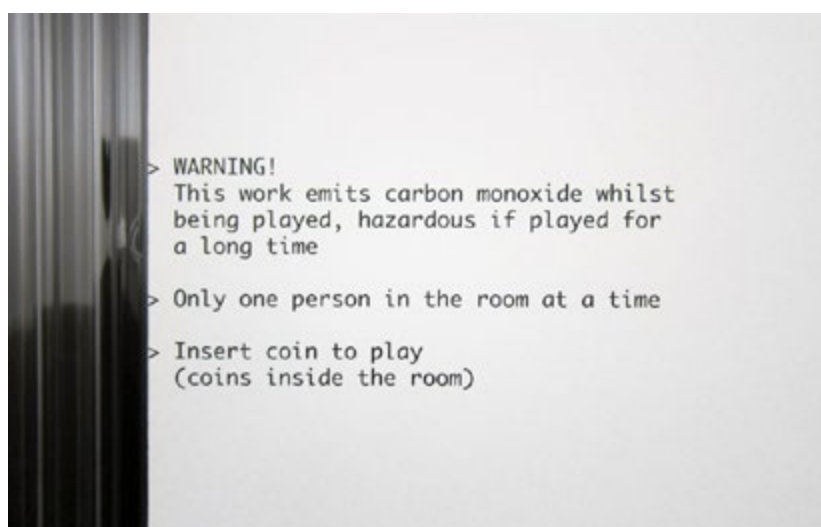
A continuación trataremos las piezas *Colorless, Odorless and Tasteless* (2011) y *Dark Content* (2015), donde las Mattes tratan temáticas relacionadas con algunos aspectos de la reflexión de Joana Moll. Como hemos comentado en el punto anterior, Joana Moll posee una línea de investigación sobre los efectos medioambientales y sociales del aumento de la comunicación digital, sobre la cara B³¹ del discurso algorítmico actual. *Colorless, Odorless and Tasteless* (2011) consiste en una máquina recreativa del clásico juego de carreras de coches *Atari Pole Position II*. A dicha máquina se le ha incorporado un motor que emite monóxido de carbono tóxico (CO) cuando alguien la pone en funcionamiento al comenzar una nueva partida de juego. Esta pieza nos remite a la contaminación por la interacción conectiva digital, aunque muestra concretamente la contaminación de los tubos de escape de los coches en la vida real. Es una obra que se activa directamente a través del juego, pero no obstante está envuelta de un aura oscura y crítica, que puede apreciarse en el texto escrito en grandes dimensiones al lado de la máquina recreativa, donde se advierten los peligros que conlleva la interacción con la obra:

³¹ Si en el inicio de este capítulo planteábamos la idea del plan B como alternativa a una primera elección, aquí aludimos a la cara B como el conjunto de efectos ocultos, no detectables a simple vista, de un hecho, situación o fenómeno. La contraposición de la cara B frente a la cara A se encuentra muy vinculada a los soportes de registro sonoro analógicos como los discos de vinilo o las cintas de cassette. Antes de la aparición de la música en formatos digitales se solía colocar en la cara A las canciones pegadizas o susceptibles de convertirse en éxito, mientras que en la cara B quedaban aquellas que era menos relevantes o menos vinculadas con un potencial éxito comercial. Esto hacía que la identidad de grupos o solistas musicales quedara inevitablemente ligado a la cara A, quedando la cara B como algo secundario y no tan visible. Este hecho hizo que en determinados ambientes de música menos comercial se pasara a poner en el centro las canciones que estaban en la cara B, dando relevancia a temas más arriesgados desde el punto de vista de la industria cultural. En este sentido, utilizamos la expresión “cara B” para referirnos a todo aquello que no se aprecia inicialmente porque suele quedar relegado a segundo plano.

WARNING!
This work emits carbon monoxide whilst
being played, hazardous if played for a long time

Only one person in the room at a time

Insert coin to play
(coins inside the room)



Figuras 94 y 95. *Colorless, Odorless and Tasteless*, Eva y Franco Mattes, 2011.

Podemos deducir que aquí las artistas están a su vez jugando con las espectadoras en tres sentidos. En primer lugar, se ofrece un objeto que invita a jugar sin pensar en las consecuencias. En segundo lugar, se incita al consumo de algo atractivo informando de sus efectos perjudiciales mediante el uso de una fórmula presente en el discurso del capitalismo actual, pero todo ello realizado con una cierta dosis de cinismo, ya que la emisora del mensaje parece exculparse de la responsabilidad del perjuicio sobre la receptora del mismo, pasando a recaer dicha responsabilidad sobre esta última. Este recurso, tan empleado en publicidad, puede verse en los mensajes de las cajetillas de tabaco -industria que genera un enorme beneficio económico anual en todo el mundo. Nos referimos aquí a mensajes como “Fumar mata”, “Tu humo daña a tus hijos, tu familia y amigos”, “Fumar es altamente adictivo, no empiece”, o “Fumar puede provocar una muerte lenta y dolorosa”³² que a efectos generales no parecen tener un efecto disuasorio masivo en las consumidoras. Volviendo a la pieza, en tercer lugar, las artistas juegan con las espectadoras cuando plantean que el uso de dicha instalación es contaminante. Así pues, las espectadoras

³² <https://www.sanidad.gob.es/campannas/campanas19/tabacoMata.htm>
<https://www.sanidad.gob.es/campannas/campanas22/PrevencionTabaquismo.htm>

no poseen datos validados para saber si la máquina recreativa realmente emite CO o no, sobre todo teniendo en cuenta que, como bien anuncia el nombre de la obra, el monóxido de carbono es incoloro, inoloro e insípido. También nos sentimos especialmente interpeladas por el título de la obra: *Incoloro, Inoloro e Insípido*, pues conecta con la idea ya tratada en el capítulo 1.4 sobre la supuesta inmaterialidad de Internet, de las infraestructuras y funcionamiento de la conectividad digital, así como de su reflejo en las narrativas publicitarias.

Sobre la relación de esta obra con el trabajo de Joana Moll, puntualizamos que las Mattes aluden al monóxido de carbono, cuando Moll trata las emisiones de dióxido de carbono. Se trata de dos sustancias contaminantes distintas, que existen también en la naturaleza sin la intervención del ser humano. En ambos casos se da un tratamiento artístico a la controversia de la emisión de gases tóxicos. Y también en ambos casos las artistas proponen piezas con una clara enunciación, utilizando un lenguaje gráfico y accesible que pueda resultar concienciador sobre el fenómeno que denuncia. Por tanto, son ejercicios plásticos con un discurso crítico de fondo, que podemos intuir que pretenden provocar la reflexión sobre esta cuestión.

A continuación pasamos a una obra más reciente, que deja al descubierto el funcionamiento interno de ciertos aspectos de la sociedad digital. Desde los discursos tecnosolucionistas se ensalza la importancia de la automatización del trabajo, cuando en realidad una gran cantidad de tareas que supuestamente son realizadas por máquinas o por inteligencias artificiales están siendo ejecutadas por personas, que frecuentemente trabajan bajo condiciones laborales precarias. Esta cuestión ha sido previamente tratada en el apartado 2.1.2 con el ejemplo del *Amazon Mechanical Turk*. Ahora estamos hablando de la obra *Dark Content*, una pieza sobre la moderación de contenidos en Internet, realizada en 2015 en el contexto del festival inglés *Abandon Normal Devices* y el Southeastern Center for Contemporary Art (EEUU). Esta propuesta consiste en una serie de instalaciones de vídeo con testimonios de personas que han trabajado como moderadoras de contenido en Internet. Sobre este tema, Grafton Tanner comenta lo siguiente:

No vemos la mano de obra humana que permite a las mayores compañías de redes sociales funcionar suavemente. Los moderadores de contenidos que filtran la inmundicia y los despojos que se suben a Facebook, Instagram y Twitter, haciéndolo por sueldos indignos en puestos de trabajo donde la productividad es monitorizada constantemente ... Moderadores que sufren enfermedades mentales, empleados haciendo horas extra que

a menudo se sorprenden de su propia insensibilización ante las cosas atroces que han visto ... Parte del trabajo de un moderador de contenido implica buscar y borrar las reacciones emocionales extremas que postean los usuarios a fin de dar la apariencia de que las redes sociales son plataformas abiertas dedicadas al debate público medido. Pero los algoritmos que estructuran las redes sociales a menudo facilitan el debate hostil, puntuado ocasionalmente con rápidos vistazos de emociones. (Tanner, 2019, p. 19)

Como expone Tanner, una parte importante del supuesto trabajo automatizado de Internet realizado por máquinas o automatismos es llevado a cabo realmente por personas, que operan bajo condiciones laborales precarias y consecuencias de salud graves provocadas por las tareas que han de desempeñar. En esta línea encontraríamos por ejemplo las fábricas de likes (CuriosoOMG, 2017). Como ya hemos introducido desde el inicio, el ciberespacio, al que en sus comienzos se le atribuyó una libertad de expresión y movimientos sin precedentes, actualmente es un lugar lleno de censura, altamente vigilado y donde es difícil escapar al control. El proyecto de las Mattes hace dos aportes interesantes. Por un lado, pone en evidencia que frente a la supuesta automatización del empleo, lo que hay detrás es en realidad un trabajo manual llevado a cabo por personas. Como hemos visto anteriormente, este es un tema que ha tratado por ejemplo Kate Krawford con su libro *Atlas de la IA*.

Dark Content se basa en los testimonios personales de algunas trabajadoras del sector. Tradujeron sus palabras con herramientas de texto a voz y de simulación electrónica. El resultado fueron unos vídeos en los que las trabajadoras reales se presentan a las espectadoras de la pieza como si fuesen simulaciones digitales, como asistentes virtuales que cuentan su experiencia como máquinas que trabajan. Esta pieza se relaciona con *Amazon Mechanical Turk*, en tanto que ambas se muestran como máquinas automáticas, detrás de las cuales hay personas que dirigen la máquina. Esta práctica ha pasado a ser frecuente en las grandes tecnológicas actuales. Se presenta un servicio tecnológico como algo automatizado -y por tanto neutro y más eficaz porque está libre de sesgos humanos-, que en realidad necesita de la acción humana para su funcionamiento.

Otro componente interesante de la obra de las Mattes es la investigación de campo que realizan frecuentemente, pues en este y otros casos recogen testimonios e información de sujetos de estudio. Sobre el despliegue instalativo de esta obra, tal y como puede verse en las imágenes, llama la atención el uso y colocación de las pantallas y mesas de escritorio giradas, generando habitáculos improvisados, espacios ambiguos que protegen y

acogen a la vez que aíslan³³. Estas pantallas son como pequeños espacios íntimos, como tiendas de campaña, que a su vez ofrecen una cercanía excesiva del dispositivo y la luz que este emite respecto a la vista humana. Por tanto, solamente fijándonos en la manera en la que las artistas colocan los elementos de la obra para crear su instalación, ya nos están hablando del mundo actual, en el que la vida digital en las pantallas nos conecta con el mundo a la vez que nos aísla (Zafra, 2010).

Figuras 96 y 97. *Dark Content*, Eva y Franco Mattes, 2015.



Compartir la vida online en el año 2000

Pasamos ahora a *Life Sharing* (2000-2003), un proyecto que plantea la vigilancia mediante medios digitales conectados en red. El título del proyecto es un juego de palabras a partir de “File sharing” o el gesto de compartir archivos digitales, alterando las letras de “file” para convertirlas en “life”. La accesibilidad de la información y la facilidad comunicativa que proporciona la conexión a Internet tiene la contrapartida de que al ser todo más accesible, nuestras vidas también se encuentran más expuestas. Eva y Franco Mattes denuncian en esta obra el carácter vigilante de la red, aceptan el hecho y acceden irónicamente de manera voluntaria a exhibir información sobre su vida privada en abierto, disponible para cualquier persona que se conecte a la web del proyecto. Durante tres años los contenidos del ordenador doméstico, incluyendo archivos, correos electrónicos,

³³ A su vez, el artista Mario Santamaría, de quien hablaremos en este apartado 3.3, ha utilizado este recurso instalativo también en algunas de sus obras, como en como la instalación de *Cloudplexity* para la galería Àngels Barcelona (2022), o la instalación Santa Mònica Virtual Tour en el Centre d'Arts Santa Mònica (Barcelona, 2021) entre otras.

proyectos o información de cuentas bancarias, estuvieron disponibles a tiempo real, pudiendo ser leídos, copiados y descargados. Aunque la idea original era que la duración del proyecto fuese indefinida, las dificultades técnicas hicieron que se abandonara en 2003. El proyecto reflexiona sobre las paradojas de la vida conectada, en la que la frontera entre lo público y lo privado tiende a desdibujarse. En un contexto en el que toda la vida se da como mediada por la tecnología digital, compartir los archivos es compartir la vida. Lo digital ya es vida cotidiana, desapareciendo con ello la línea estricta entre realidad física y virtual.

En los últimos años, con el auge de la hiperconectividad digital -situada como hemos mencionado anteriormente en torno al 2010- se han agudizado problemas relacionados con la privacidad en Internet, la tensión entre transparencia y opacidad en el uso de las redes sociales o la datificación. Todas estas cuestiones se tematizan en el ámbito del arte, sobre todo a partir del 2010, desde cuando aparecen infinidad de proyectos que problematizan aspectos de la vida digital como los ya mencionados en apartados anteriores. Sin embargo, *Life Sharing* ya señala de manera premonitoria -comienza en el año 2000- el problema de la privacidad en un mundo hiperconectado. Activa hasta 2003, la obra consiste en, según Rhizome, “un gesto radical de auto-vigilancia” (Rhizome, s.f.d). En 2003 precisamente Cory Arcangel utilizaba contenidos de la memoria RAM de su ordenador como material para elaborar vídeos abstractos en su obra *Data Diaries*³⁴.

Figura 98. *Life Sharing*,
Eva y Franco Mattes,
2000-2003, Rhizome.



Hay que tener en cuenta que esta obra solo era accesible online. No obstante, a pesar de ser un proyecto basado en Internet, resulta interesante esta apreciación de las artistas: “Como no teníamos un estudio, el servidor estaba en nuestro mismo dormitorio -dormíamos literalmente acompañados de los ruidos del servidor y las luces LED parpadeando a pocas pulgadas de nuestra cama” (Soulellis, 2017). Esta característica de la obra resulta esencial, ya que muestra el fuerte compromiso de las artistas con sus proyectos, hasta el punto de literalmente dormir junto a ellos durante varios años seguidos. Dicho factor guarda cierta conexión con el movimiento situacionista, que buscaba una fusión de arte y vida cotidiana que sirviese como vía de ampliación de la creatividad humana

³⁴ Enlace de la obra: <https://anthology.rhizome.org/data-diaries-2003>

(Gardiner, 2020, 237). En cierto sentido, esta obra de las Mattes conseguiría esta fusión. Por otro lado, la instalación de *Life Sharing* en el domicilio de las Mattes nos sugiere también paralelismos con *Merzbau* (1923-1943) de Kurt Schwitters y con *My Bed* (1998) de Tracey Emin. La primera es una obra en la que el artista modificaba el interior de su casa, añadiendo columnas y espacios con huecos, en los que colocaba objetos de todo tipo, muchos de ellos encontrados en la basura o residuos industriales. De este modo, la obra se convierte en el espacio cotidiano del artista, del mismo modo que ocurre en la obra de las Mattes.

En el caso de *My Bed*, la relación es distinta. Esta obra también muestra la intimidad de la artista, que en ese momento atravesaba una etapa emocional complicada. Se trata de una instalación en la que se reconstruye la habitación de Emin, y en la que se aprecian con facilidad vestigios del paso del cuerpo de la artista. La capacidad de extrapolar una experiencia personal hacia afuera, extrayendo de ella ciertos rasgos comunes en los que las espectadoras se pueden sentir identificadas es una constante en las obras de Emin, las cuales, “adquieren una escala y una dimensión humanas al reflejar su función.... el trabajo de Emin va más allá de lo puramente personal y abarca una experiencia mucho más amplia y compartida” (Elliott y Schnabel, 2008, p. 31).



Volviendo a *Life Sharing*, la vivencia diaria de las artistas durmiendo al lado del servidor durante tres años, levantándose a cualquier hora para consultar las interacciones del público participante, levantándose por la mañana, haciendo uso de sus dispositivos e incluso fuera de la habitación donde el ordenador se emplazaba, llevando constantemente en sus recorridos un GPS de la época que generaba localizaciones de sus movimientos constantemente, es una arriesgada performance que el público no ve de manera directa. Por ello, esta obra supone a su vez un tipo de instalación *site-specific*. Aunque la finalidad de la obra no es convertir la habitación de las artistas en una instalación artística, sí existe un despliegue objetual en el espacio.

Figura 99. *Merzbau*, Kurt Schwitters, 1923-1943, Arquine.

Figura 100. *My bed*, Tracey Emin, 1998, Historia-Arte.

I'm not a cat, videoconferencias virales durante la pandemia en 2021

Sobre la diferencia entre realidad *offline* y *online*, así como la disolución de su distinción, nos interesan las obras *Catt* (2010) y *Ceiling Cat* (2016) también de Eva y Francoo Mattes. *Catt* es una escultura en la que se muestra un pedestal de madera sobre el cual hay colocada una jaula para pájaros, dentro de la cual hay un gato disecado. Sobre la jaula se encuentra un pájaro mirando al gato desde el exterior. La obra está basada en un meme de Internet que se hizo viral en la década de los 2000. La pieza fue expuesta durante un mes como una obra del artista conceptual Maurizio Cattelan, siendo recibida con mucho entusiasmo según señalan en su página web³⁵; de ahí el título de la obra como juego de palabras entre la palabra “cat” y el apellido del artista. Las fotografías de la escultura fueron modificadas por usuarias anónimas, iniciando así un nuevo ciclo en la trayectoria del meme original. *Ceiling Cat* es otra obra similar, en el sentido de que también está basada en un meme de Internet. En este caso, el meme original era una fotografía de 2006, en la que aparecía un gato asomándose por un agujero en el techo de una sala. De manera similar a *Catt*, en el techo de una sala del Museo de Arte Moderno de San Francisco se hizo una recreación del popular meme. Se hizo un agujero en el techo de la sala y se colocó al gato disecado encima, en una posición en la que la cabeza asomaba por el agujero trazado. Las Mattes dejaron en Wikipedia una fotografía de esta pieza en dominio público, lo cual hizo que se reactivase el meme, apareciendo modificaciones de la fotografía por la red.

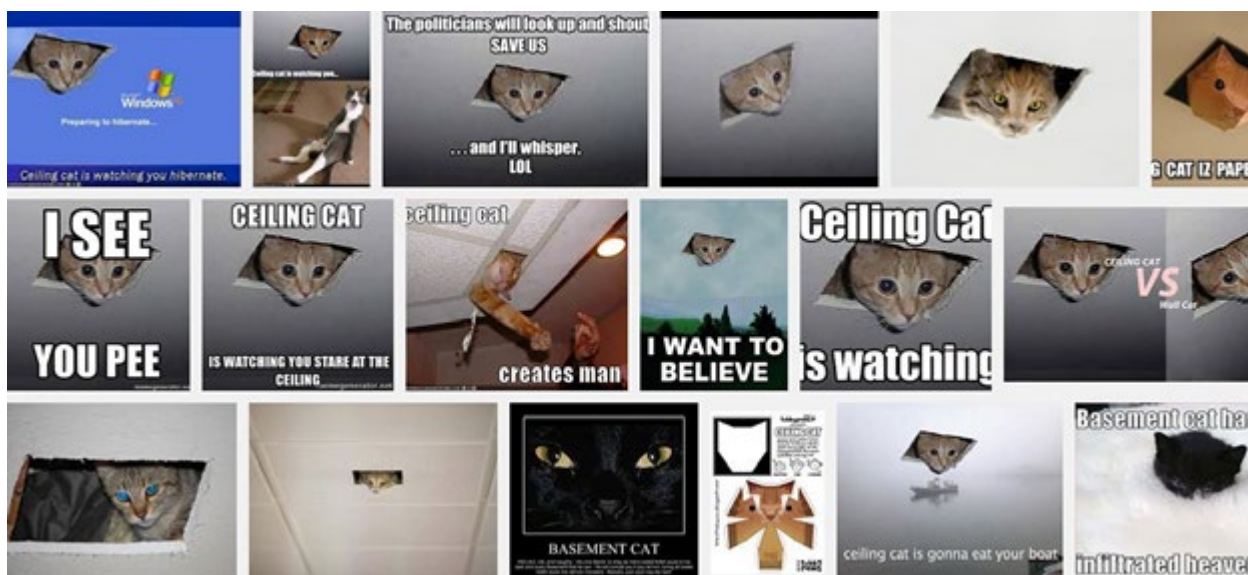


Figura 101. *Ceiling Cat*, Eva y Francoo Mattes, 2016.

En estas dos obras, la realidad física (*offline*) imita a la realidad virtual (*online*), despertando no solo el debate de si existe una frontera clara

³⁵ <https://0100101110101101.org/catt>

entre esos dos tipos de realidad, sino también la posibilidad de una inversión de sentido en el acto imitador³⁶. Mientras que en las primeras fases de la Web, en la década de los noventa, la realidad *online* era un simulacro o copia de la realidad *offline* -como Second Life-, en el siglo XXI poco a poco parece que los modelos de diseño de la realidad física están condicionados por la realidad virtual. En estas obras el meme es el original y la escultura es la copia, creándose así un círculo de retroalimentación entre dos niveles de realidad que acaban siendo claramente indistinguibles.

El uso de materiales y tecnologías procedentes de la web, como hacen las Mattes con los famosos memes de gatos, es una práctica que no solo tiene lugar en el tiempo de ocio, sino que también se extiende al tiempo de trabajo. Esto nos lleva a plantearnos otro efecto importante de la vida digital: la fusión de las esferas de ocio y trabajo en nuestra experiencia diaria a través de la pantallas. El crítico y comisario Martí Peran afirma al respecto que “los aparatos digitales representan la sublimación de esta posibilidad de diluir la jornada laboral en el interior absoluto del tiempo de vida” (Peran, 2015, p. 39). El 9 de febrero de 2021 un contenido en vídeo se hace viral, llegando rápidamente a un alcance mundial. Se trata de un material audiovisual que refleja una sesión virtual de tribunal de distrito judicial en Texas. Recordemos que a partir de la crisis sanitaria por la pandemia de la COVID-19, el incremento de virtualización de todas las esferas, incluida la laboral, fue una manera de hacer frente a los confinamientos domiciliarios y las restricciones sociosanitarias impuestas (Benavides y Silva-Peñaherrera, 2022). Aunque antes de 2020 ya vivíamos en una sociedad altamente virtualizada, con la llegada de la pandemia esta situación se vio acelerada. Este contexto excepcional favoreció algo impensable antes de 2020, como el hecho de que un tribunal judicial pudiera celebrarse *online*.

En la sesión virtual que comentamos el abogado Rod Ponton, al conectarse a la sesión -que se retransmitía por la plataforma Zoom³⁷, apareció en pantalla caracterizado con un filtro de gato (Victor, 2021). En el vídeo, escuchamos una voz humana -la del fiscal Rod Ponton- tras la imagen del gato, que mueve levemente los ojos y la cabeza de un lado a otro y articula la boca de manera sincronizada con las palabras del juez. Mientras el afectado comunica que están tratando de arreglar el error, en un momento

³⁶ Eva y Franco Mattes han seguido esta línea de reflexión de la relación entre lo *offline* y lo *online* en obras como *Portraits* (2006-2007), *Mickey Mouse is Dead* (2008-2020) o *What Has Been Seen* (2017).

³⁷ Zoom Video Communications es una empresa que se dedica principalmente a las videollamadas y reuniones virtuales. Fue fundada por Eric Yuan en 2011 en San José, California (EEUU). En 2020, durante la pandemia de la COVID-19 ganó gran popularidad, pasando de tener 10 millones de usuarias en 2019 a 3000 en 2020. Dicha plataforma también destaca por comportar ciertos riesgos para la privacidad y seguridad de sus usuarias.

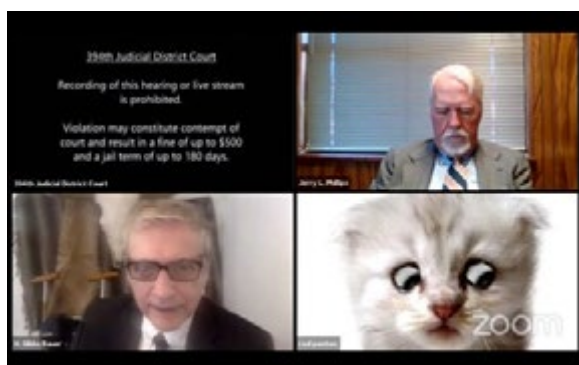


Figura 102. Captura de la audiencia virtual en el Tribunal del Distrito Judicial 394 de Texas, 2020, The New York Times.

bajo el anonimato o bajo identidades ficticias, en 2021 las usuarias de la red ponen más empeño en despejar todo aquello que oculta su identidad real.

Esta anécdota nos aporta un enfoque sobre la razón por la que Eva y Franco Mattes, ya de por sí proclives a trabajar con el tema de los efectos de la sociedad hiperconectada, se interesan también por esto. Ha llegado un momento en que algo tan informal como un filtro digital, potencialmente al alcance de cualquiera y perteneciente a la esfera del entretenimiento, se infiltra en contextos formales como la celebración de un juicio; es decir, elementos del ámbito del ocio invaden la esfera laboral y administrativa. La anécdota hilarante y divertida del fiscal Ponton sirve para hacerse consciente de hasta qué punto tiene lugar una difuminación entre ámbitos, que en otros momentos históricos previos a Internet hubiese sido impensable. Esta difuminación está causada no solo por la virtualización de la realidad física, sino por el hecho de que utilizamos las mismas herramientas digitales en nuestras comunicaciones vinculadas al ocio y en las laborales o administrativas, facilitando que aspectos o fenómenos de una aparezcan en el otro.

3.3.2 Los paseos por Internet de Mario Santamaría

Mario Santamaría es un artista emergente del contexto local de Barcelona que, al igual que Joana Moll, está comenzando su carrera de internacionalización. Su trabajo actual consiste en un estudio sobre el fenómeno del observador contemporáneo, incidiendo especialmente en dos procesos: las prácticas representacionales y los aparatos de visión y mediación. Está interesado en áreas como el conflicto, la memoria, la virtualidad y la vigilancia, y utiliza frecuentemente tácticas como la apropiación, el remake o el montaje. Respecto a los referentes y coordenadas de inspiración de su trabajo, según una videoconferencia mantenida con el artista, menciona que si tuviese que establecer un árbol genealógico, Eva y Franco Mattes serían sus padres y Jodi sus

abuelos (M. Santamaría, comunicación personal, 15 de febrero de 2023). Los proyectos de Santamaría muestran las infraestructuras que posibilitan nuestras comunicaciones a través de Internet. Este gesto permite apreciar las grietas o accidentes humanos en el flujo de la tecnología, que vuelven a situar al cuerpo dentro de un proceso del que, aparentemente, había sido apartado. De su práctica nos resulta especialmente destacable la visibilización del carácter material de Internet y sus acciones en el espacio físico que combina con su exploración de contextos virtuales. Consideramos que el fin último de sus propuestas no está exclusivamente enfocado a la crítica o el pensamiento crítico, siendo su enfoque de tipo más bien lúdico e incluso guiado por un cierto interés por el conocimiento antropológico. Igualmente, gracias a su modo de trabajo, en el que frecuentemente toma como punto de partida anécdotas vinculadas al uso de Internet, ofrece una perspectiva de los hechos tratados que abre también posibles caminos críticos en el público.

Enviar un email a info@mariosantamaria.net, ó *Auto Sleep*

Thank you for your email. I am sleeping. I will have limited access to my email during this period.

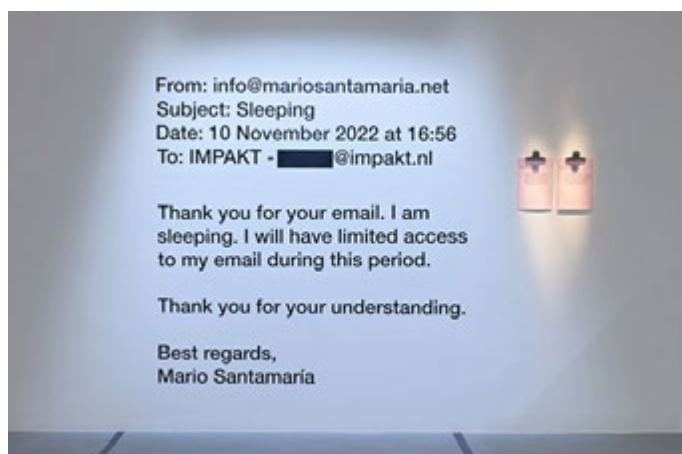
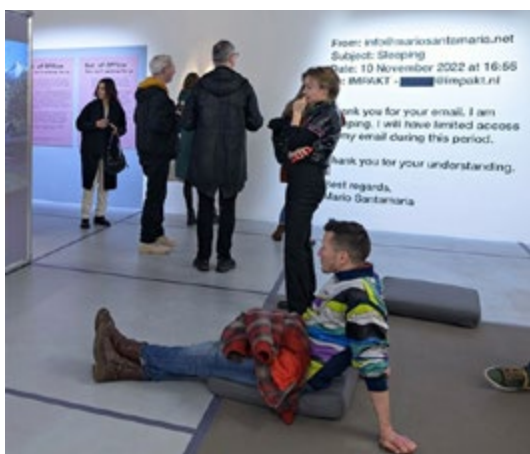
Thank you for your understanding.

*Best regards,
Autosleep, Mario Santamaría*

Auto Sleep es un proyecto de Santamaría, activo desde el 30 de junio de 2016. Más que un proyecto, podríamos decir que es una acción electrónica, un gesto poético interpretado automática y repetitivamente a lo largo de los años. Si le envías un email a Santamaría es muy probable que recibas esta respuesta automática, la cual nos informa de que, a pesar de la inmediatez de los medios digitales y la pretendida maquinización de nuestros movimientos, detrás de todo ello sigue habiendo personas que viven gracias a acciones tan básicas elementales como alimentarse o dormir. Este email automático se presenta siguiendo el modelo de los característicos mensajes *out of the office* (fuera de la oficina), que eventualmente aparecen cuando una persona está ausente de su puesto de trabajo durante un periodo de tiempo.

Auto Sleep coincide con la inclinación al gesto poético y al humor que posee Santamaría. La pequeña brecha en la normalidad de las comunicaciones digitales que este email provoca, recuerda en cierto modo a piezas históricas de artistas de renombre en el siglo XX, que han conseguido alterar el flujo

de la normalidad incluso solo posicionando un objeto cotidiano fuera de lugar, descontextualizado. En este sentido, podríamos pensar en piezas tan famosas como *Fuente* (1917) del artista Marcel Duchamp, un *ready-made* que consiste en un urinario colocado del revés dentro de una sala expositiva, firmado con tinta negra en la que puede leerse “R. Mutt” como mera intervención manual. Cabe señalar no obstante que aunque tan famosa obra ha sido históricamente atribuida a Duchamp, según fuentes contrastadas la pieza fue ideada e intervenida por Elsa von Freytag-Loringhoven, también conocida en la época como Baronesa Dadá, quien se la mandó a su amigo Duchamp, tal y como este explicó por correspondencia a su hermana (Boglione, 2018). De hecho, en un poema de la baronesa escrito en 1921 hace referencia a “Marcel Dushit”, en un juego de palabras entre el apellido del artista Duchamp y shit, *mierda* en inglés. Podemos intuir aquí el comprensible enfado de la Baronesa ante la notoriedad que fue ganando Duchamp gracias a la apropiación de sus ideas, en lo que sería una de tantas miles de historias que han silenciado el papel activo de las mujeres en la cultura y la sociedad.



Figuras 103 y 104. *Autosleep*,
Mario Santamaría, 2016,
Marijn Bril.

Volviendo a *Auto Sleep*, y siguiendo la estela histórica del *ready-made*, aquí Santamaría presenta un elemento cotidiano actual -en este caso un simple mensaje de email automático-, introduciendo una tergiversación que altera su sentido original y provoca en la receptora un extrañamiento, del cual brota otra significación de elemento tergiversado. Vuelve a aparecer en esta pieza la cuestión de la acción humana subyacente a aparentes automatizaciones, en tanto que en esta obra la respuesta programada por un ser humano para que sea ejecutada automáticamente como si realmente fuese emitida por una máquina. Probablemente haya sido esta potencia evocativa y visual de *Auto Sleep* la que haya llevado a la comisaria Marijn Bril a exponer recientemente dicha obra en la muestra colectiva *Out of Office This isn't working for us* (2023). Esta ha podido verse en IMPAKT, espacio de

arte y residencias en Utrech (Países Bajos), junto a otros trabajos de Art Goss, Alina Lupu, Sam Meech, Adrian Melis, Tytus Szabelski, Pilvi Takala, Total Refusal y 996.icu. Concretamente, el email de Santamaría ha sido producido con letras de vinilo negro adheridas a la pared, en un formato de aproximadamente 180 x 180 cm. Tal y como expresa la comisaria, “los avances tecnológicos no crearon un futuro en que los humanos fuéramos al fin libres del trabajo. En vez de eso, vemos algoritmos de gestión de la eficiencia del trabajo a los que no les importa la gente que lo lleva a cabo” (Bril, s.f.).

La reivindicación de las necesidades humanas ante un mundo cada vez más tecnologizado parece ser uno de los temas clave en el debate sobre la vida digital. Anteriormente hemos visto a partir de las ideas de Rogers Brubaker cómo el ser actual se halla hipersaturado (Brubaker, 2020) ante el constante torrente de estímulos que circulan a través de nuestros dispositivos móviles. Este fenómeno es el que abordan Stefana Broadbent y Claire Lobet-Maris:

La ecología no sólo se refiere al consumo excesivo, la toxicidad y el derroche; también se refiere al equilibrio y la diversidad.... uno de los precios a pagar como sociedad por el aumento exponencial de la información es la reducción en la diversidad de puntos de vista. (Broadbent y Lobet-Maris, 2015, p. 120)

Resulta interesante este posicionamiento de las autoras, que a partir del concepto de Paul Virilio de ecología gris o contaminación del espacio-tiempo³⁸ abordan una defensa de la limitación humana en la capacidad de atención ante una cantidad enorme y constante de estímulos. En esta línea, y conectando con *Auto Sleep*, en la cultura actual de los memes de Internet se dan situaciones de estrés provocadas por el constante flujo de comunicaciones electrónicas, en este caso en concreto a través del email.

Actualmente existe una fórmula de cortesía en la introducción de emails que en inglés dice lo siguiente: “I hope this email finds you well” -algo así como “espero que este email te encuentre bien”. Esta fórmula tan educada parece provocar no obstante ciertas reacciones no deseadas en quien lo recibe, lo cual ha causado un elevado número de memes sobre el tema. La mayor parte de ellos muestra la situación en la que dicho mail nos encuentra tristes, enfadadas o ansiosas, en definitiva, hipersaturadas, si nos acogemos a las palabras de Brubaker. Uno de los memes que nos resultan destacables a este respecto es una tira cómica de la ilustradora

³⁸ La ecología gris para Virilio es la que estudia la contaminación de las distancias, es decir, los problemas ecológicos relacionados con el tiempo y el espacio como coordenadas en las que tienen lugar las actividades humanas (Llorca Abad, 2008, p. 39).

Sarah Andersen que muestra un sobre humanizado -el mail-, que bajo

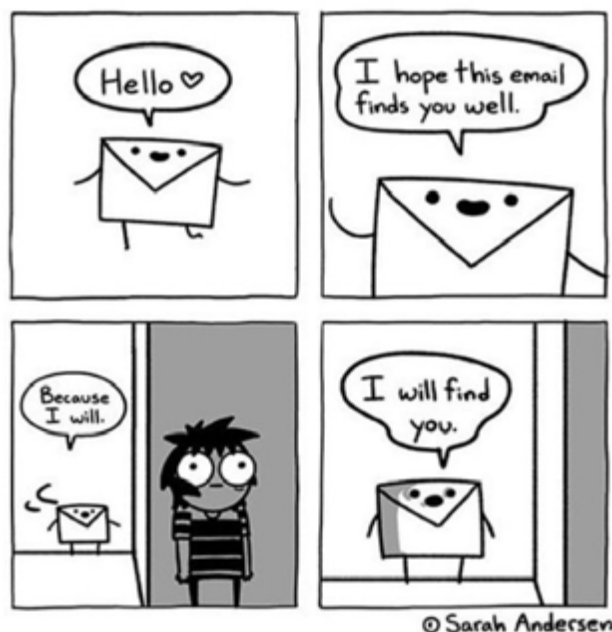


Figura 105. Tira cómica que parodia la fórmula “I hope this email finds you well”, Sarah Andersen, Instagram.

Figura 106. *No Email is Finding me Well*, Lou Miller, 2023, Instagram.

El concepto de deriva en el arte

Dentro de las estrategias del arte, uno de los conceptos que nos parecen esenciales para poder explicar el trabajo de Mario Santamaría es el de deriva, iniciado de un modo paradigmático por la corriente situacionista, inicialmente llamada Internacional Letrista³⁹, a partir de los años cincuenta. Según nos cuenta Lori Waxman al respecto, en sus inicios:

³⁹ Movimiento artístico francés, surgido a partir de los años cuarenta, y de donde surgiría la Internacional Situacionista en la década siguiente.

Los miembros del grupo han convertido en parte estratégica de sus vidas el vagar durante horas, días o más tiempo.... Para ellos, deambular era a la vez un juego, una forma de estudio y un dispositivo revolucionario: una manera juguetona y apasionada de abordar el paisaje urbano.... Incluso acuñaron un término para describir esta actividad -*la dérive*, “la deriva”, y acabaron por publicar una serie de textos y libros de artista teorizando sobre su práctica y registrando los hallazgos relacionados. (Waxman, 2017, p. 86)

La deriva como comportamiento ligado al arte cobró especial importancia con el movimiento situacionista. Sobre el año 1958, una vez constituida la Internacional Situacionista, en el número 1 de su revista, describen el fenómeno de la deriva como “el modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana; técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. Se usa también específicamente para designar la duración de un ejercicio continuo de esta experiencia” (Internacional Situacionista, 1999a, p. 18). La deriva se entiende aquí como una práctica urbana experimental, ininterrumpida y sin meta definida. Es una práctica porque aunque tenga un carácter analítico, no se reduce a la mera teoría, y en sí es el resultado de la experiencia de desplazarse por la ciudad. Es urbana, porque es un deambular colectivo ligado a la ciudad moderna; no se puede practicar la deriva en el ámbito rural. Es ininterrumpida porque se va pasando de un ambiente a otro, según el estado de ánimo o el deseo. Esto hay que contextualizarlo en el enfoque del urbanismo situacionista, por el cual se imagina una ciudad utópica en la que se ha abolido el trabajo y la práctica de la deriva es una actividad libre.

La deriva situacionista en el *Internet Tour* de Santamaría

Internet Tour (2018-) ha sido definido por el propio artista como un “operador turístico abierto y replicable centrado en las tele-tecnologías” (Internet Tour, s.f.). Se ha realizado en numerosas ocasiones y lugares, generalmente en autocar, con el que se realizan distintas rutas para visitar la infraestructura material de Internet de cada uno de los lugares en los que el proyecto se activa. Se trata de un proyecto que posee una cierta conexión conceptual con el concepto de “megamáquina” (Mumford, 2017), tal y como expone el investigador Vanni Brusadin:

En la década de 1960 Lewis Mumford predijo que para entender la verdadera naturaleza del espacio urbano debíamos mirar más allá de los límites geográficos del entorno urbano construido y seguir los rastros de la metrópolis a través de los cables de la electricidad

que conectan el espacio urbano con las plantas energéticas lejanas y que posibilitan la misma existencia de las ciudades. Según Mumford, la burocracia, la planificación, los protocolos y las redes son todos partes funcionales de un nuevo organismo complejo, la megamáquina. (Brusadin, 2021, p. 14)

Internet Tour nace, según conversación mantenida con el artista, como una manera de enseñar contexto de su proyecto anterior *Travel to my website*, “de ahí surge todo” (M. Santamaría, comunicación personal, 15 de febrero de 2023). Por contra, en el caso de *Internet Tour* la acción se vuelca hacia el público, y el viaje ya no es solitario sino colectivo. De hecho, se añade una nueva capa de significación al convertir la propia experiencia en un viaje turístico, con el cambio de connotación que ello puede implicar. Precisamente, uno de los elementos destacables de la obra de Santamaría es su capacidad de activar situaciones colectivas. Mencionábamos anteriormente el interés en este apartado de la tesis por mostrar propuestas de Arte Internet que tratan problemáticas de la vida digital a través de objetos físicos de arte o de experiencias vividas desde el cuerpo. En el caso de *Internet Tour*, esta experiencia digital vivida desde el espacio físico no es sólo individual sino también colectiva. Santamaría invita a la participación creando un proyecto que requiere un grupo de personas interesadas en hacer el *tour*, con el propósito de conocer los engranajes de las infraestructuras conectivas de cada uno de los distintos lugares visitados.



Figuras 107 y 108. *Internet Tour*, Mario Santamaría.

Resulta inevitable conectar esta iniciativa con la deriva situacionista, en la cual se decidía previamente cuáles iban a ser las zonas a explorar, teniendo en cuenta mapas del área y la historia del barrio (Debord, 1999). Con este conocimiento previo, más analítico y racional, salían a pasear para permitir la entrada a factores más azarosos, dejándose llevar por la espontaneidad y sus impulsos afectivos durante el paseo. Dicha potencia reside, tal y como expone Brusadin en lo siguiente:

Los proyectos experimentales como el de Santamaría son intrigantes, ya que van deliberadamente a contracorriente del mapeo convencional o documental: en primer lugar, destacan las bisagras y juntas entre las capas, en lugar de su suavidad; y en segundo lugar, retuercen la dimensión temporal por defecto. (Brusadin, 2021, p. 48).

Estamos ante una ingeniosa estrategia en la que se consigue visibilizar, como si de un juego performativo se tratase, la materialidad de las teletecnologías desde el arte. La inquietud por investigar y desvelar la realidad oculta de la red comienza a despertar el interés para sectores cada vez más amplios de población. En este sentido encontramos en el ámbito local barcelonés el proyecto *SEA-WE-ME* (2019) del artista Marc Anglès (1993), que consistió en localizar un cable de fibra óptica ubicado en las costas catalanas llamado igual que el nombre de la obra. Para buscarlo, el artista se ayudó de un detector de metales y la excavación de numerosos hoyos en la arena de la playa. Podemos concluir que Santamaría, a través de pequeños gestos como señalar un hecho o anécdota que pueden pasar desapercibidos, nos revela algo sobre las relaciones reales entre los actores de Internet y sobre sus implicaciones. Su trabajo, apuntando a ciertos “pequeños equívocos sin importancia” (Tabucchi, 2002, p. 10) nos muestra cómo esos fallos y grietas en realidad nos descubren la intervención de animales humanos y no humanos, en definitiva la intervención del cuerpo en un engranaje que cada vez más se muestra como inmaterial, infalible, maquínico e impenetrable en su estructura.

Internet Yami-Ichi, el mercado negro de Internet

Cerramos el apartado referente al trabajo de Mario Santamaría con un proyecto en el que ha participado en calidad de coordinador a partir del año 2016. Nos referimos al *Internet Yami-Ichi*⁴⁰, una iniciativa que tiene su origen en Tokio, Japón, en el año 2012. Fue inicialmente concebido por el colectivo artístico Exonemo y sus compañeros de viaje IDPW. Según ellos mismos:

nació de nuestro derecho inalienable a desconectarnos, cerrar sesión, reunirnos y disfrutar de lo que queremos en un nuevo espacio no monitoreado, confirmar que todo lo que disfrutamos en línea fue puesto allí por uno de nosotros, y que también podemos disfrutarlo juntos fuera de línea. (Exonemo, s.f.)

⁴⁰ Puede consultarse el recorrido desde 2012 del proyecto en su página web: <http://ya-mi-ichi.biz>

Esta iniciativa fue materializada en una especie de mercadillo donde se venden e intercambian objetos relacionados con el universo de Internet. Desde entonces, este mercadillo se ha realizado en ciudades como Nueva York, Berlín, Moscú, Amsterdam, Seúl, México, Bolonia, Braamfontein (Sudáfrica), Madrid y Barcelona entre muchas otras. Existe de hecho una conexión temática de los casos de obras y artistas de los que estamos tratando y este evento. De hecho, el ahora inactivo festival *Influencers* de Barcelona, organizado por Vanni Brusadin pero en cuya gestación estuvieron presentes también Eva y Franco Mattes, fue el contexto en el que se insertaron las varias ediciones de *Yami Ichi* celebradas en Barcelona (2016 y 2017). A continuación destacamos un fragmento del manifiesto escrito por el colectivo Exonemo para el *Internet Yami-Ichii*:

Érase una vez en que se suponía que Internet era un sitio para la “libertad”, y hoy en día es tan envarado.

Así que apaguemos, cerremos sesión, y sumerjámonos en el mundo real El Yami-Ichi de Internet es el mercadillo donde “navegar” cara a cara.

Tómate tus propias libertades de Internet aquí, con nosotros.
(yami-ichi, s.f.)

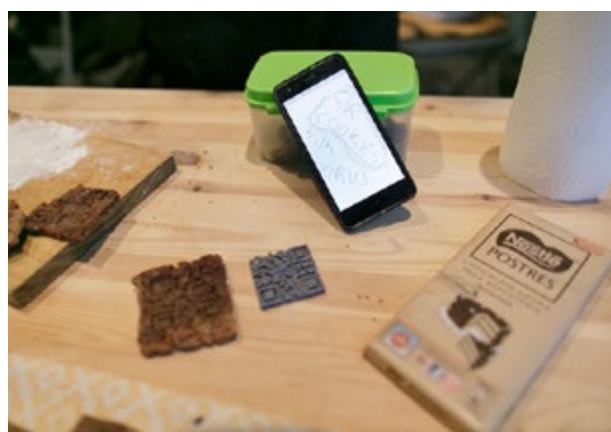
El término japonés *Yami-Ichi* significa mercado negro, pero también tiene un doble sentido que alude tanto a oscuridad como a obsesión fetichista. Podríamos decir que el *Internet Yami-Ichi* es un evento a medio camino entre el clásico mercadillo, y un punto de encuentro de colectivos y comunidades vinculados de distintas formas a Internet (artistas, programadoras, diseñadoras, pensadoras, etc.), en el que se venden e intercambian objetos -donde también cabe la obsesión fetichista- e ideas relacionados con dicho ámbito bajo un enfoque desenfadado, pero sin perder del todo una cierta perspectiva crítica constructiva de fondo. La propia naturaleza del evento es porosa y permeable, porque permite su réplica en cualquier lugar del mundo y por parte de cualquier persona. En el caso de Barcelona, como comentábamos, fue Mario Santamaría quien lo coordinó, bajo el contexto del festival *Influencers* (CCCB, 2016-2017). En este sentido la apropiación de la idea inicial, o más bien su réplica en otros lugares, podría formar parte de la base conceptual original. Digamos que *Internet Yami-Ichi* sería una especie de mercado de código abierto, en el que las ideas fluyen de un nodo a otro, siguiendo formalmente la estructura de una red como Internet.

Yo misma, a título personal, participé en las ediciones del *Internet Yami-Ichi* celebrado en Barcelona en 2016 y 2017. En nuestro caso vendimos canciones del proyecto propio *Internet E.N.D. (2017)* -un ejercicio de collage sonoro en torno a temas controvertidos de la sociedad hiperconectada- y objetos portables, como broches de madera con forma

de hashtag y camisetas con mensajes sobre la vida digital. Recientemente, en 2022, el colectivo fundador del *Internet Yami-Ichi* editó un libro para celebrar los diez años de existencia de tan emblemático mercadillo, del cual extraemos a continuación las páginas con nuestra aportación. No sorprende en absoluto que la iniciativa del *mercado negro de Internet* surja en el año 2012, momento en el que la tendencia del arte *post-internet* se encontraba en plena efervescencia. El *Internet Yami-Ichi* supone una forma lúdica y a la vez abierta al pensamiento crítico y el debate ciudadano sobre la vida digital. Supone una constatación de cómo, por muy digitales que sean las tecnologías que nos rodean en nuestra cotidianidad, estas pasan siempre a través de nuestros cuerpos físicos, los cuales poseen tanto capacidades como limitaciones.

Figura 109. *Internet Yami-Ichi @ The Influencers*. 2016. Foto de Miquel Taverna / CCCB.

Figura 110. Captura del libro conmemorativo del *Yami-Ichi A decade to download*. 2022



3.4 Arte en el ágora Internet y el espacio público de la ciudad

Nos acercamos progresivamente al análisis de casos en el arte capaces de proyectar una apertura al debate y al diálogo ciudadano sobre la transformación de la cotidianeidad en la vida digital. Si en este tercer capítulo hemos estudiado propuestas artísticas eminentemente digitales, y hemos seguido analizando obras de tipo más objetual, vamos a continuación a detenernos en determinados trabajos que integran de un modo directo o indirecto la reflexión del y desde el espacio público. En este sentido, tomamos como base el relevo de los conceptos ya expuestos en el apartado 2.2.3 sobre la participación según Frank Popper, sobre la ciudad y la deriva situacionista tratados en la sección 2.2.4. De este modo, nos acercaremos a propuestas que se relacionan con, pero que no se enmarcan exclusivamente en el Arte Internet. En primer lugar, analizaremos de modo panorámico la activación del espacio público llevada a cabo por el colectivo feminista

de artistas Guerrilla Girls. En segundo lugar trataremos algunos trabajos seleccionados del artista Daniel García Andújar (Almoradí, 1966), y por último nos centraremos en analizar la propuesta de arte público *The Commons*, de la artista emergente Gretta Louw (Dundee, 1981). Respecto a la noción en sí de espacio y arte público relacionados con lo que podemos considerar espacios físicos y digitales, volvemos a Seth Price y su texto *Dispersion* (2002):

Artistas públicos de las décadas de los setenta y ochenta tomaron la praxis de intervencionistas en el campo social, actuando en un sentido de urgencia basada en la noción de que había una crisis social tan intensa que los artistas no podían quedarse más en el agujero que es su taller, sino que debían participar directamente con la comunidad y la identidad cultural. Si fuéramos a proponer un nuevo tipo de arte público, es importante ir más allá de lo puramente ideológico o instrumental de la función del arte. (Price, 2010, p.7)

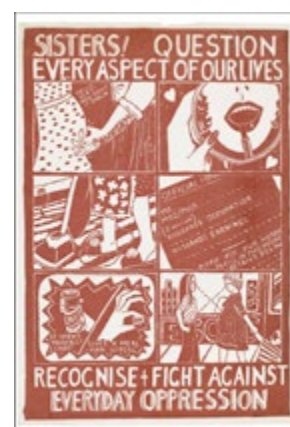
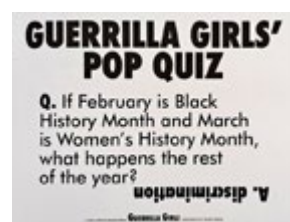
3.4.1 Luchas compartidas en la calle con Guerrilla Girls

A continuación abordaremos parte de la obra del emblemático colectivo Guerrilla Girls. Son un grupo de artistas activistas feministas, -algunas de las cuales habían sido componentes del *Women's Caucus for the Arts*-, que surge en 1985 como respuesta callejera frente a la exposición *An International Survey of Recent Painting and Sculpture* (1984) del Museum of Modern Art (MOMA) de Nueva York. En ella, había tan sólo 13 mujeres y 8 personas racializadas, de un total de 169 artistas participantes. Este dramático porcentaje las llevó a organizarse. En sus propias palabras: “Imaginad que os inventáis un nuevo tipo de póster callejero para despertar a la gente sobre la patética escasez de artistas mujeres exponiendo en galerías y museos. Convocáis una reunión, decidís ser anónimas y os llamáis Guerrilla Girls” (Guerrilla Girls, 2020, p. 5). Desde la frustración y la rabia de siete mujeres se origina este movimiento, con un presupuesto prácticamente nulo, pero con una actitud orientada a cambiar la realidad. De hecho, dicen las Guerrilla, que para poder imprimir sus primeros carteles tuvieron que pedir dinero prestado (Guerrilla Girls, 2020, p. 5). Desde entonces, su actividad ha sido frenética y abundante en acciones por todo el mundo, reivindicando causas contra el sexismo y el racismo, tanto el contexto del arte como en otros contextos de la cultura contemporánea. Empleando estrategias en sintonía con el *culture jamming*, las Guerrilla han manejado varios formatos para sus intervenciones, desde carteles y folletos en la calle, a vallas publicitarias, performance, vídeo, distribución vía Internet, exposiciones, comisariado, y un largo etcétera.

Desde que comenzaron su trayectoria, pronto hará ya cuarenta años, más de sesenta personas han formado parte del colectivo; algunas han sido miembros estables y otras intermitentes. En todo momento, las Guerrilla Girls han mantenido el anonimato, focalizándose en el mensaje que se quiere transmitir y no en las identidades de quienes lo difunden. Es por ello que en apariciones públicas suelen utilizar pseudónimos con el nombre de artistas o creadoras mujeres que hayan fallecido (Guerrilla Girls, 2020). De esta necesidad de operar desde el colectivo y el anonimato, surgirá la idea de usar máscaras de gorila en sus intervenciones. Parece que un miembro del colectivo, al diseñar una de sus campañas, escribió Gorilla en lugar de Guerrilla, lo cual dio origen a la utilización de la máscara de gorila para realzar el carácter colectivo de las acciones y dejar en segundo plano la identidad personal de cada una (Cordova, 2021).

Aunque como hemos indicado las Guerrilla Girls trabajan con distintos formatos, el uso del cartel, empapelando muros y rincones de las ciudades, ha sido una de sus herramientas más poderosas. Esta estrategia clásica de difusión del mensaje impreso en la calle, accesible a ojos de las viandantes, no es en absoluto nada nuevo. Además de toda la historia del medio del cartel, publicitario o político en sí mismo, podríamos destacar por ejemplo el frecuente empleo que del medio hacía la archiconocida artista Jenny Holzer, como por ejemplo en sus *Truisms* (1977) o en sus *Inflammatory essays* (1979), ya mencionados en el apartado 2.2.1. Tanto en el caso de Holzer como en el de las Guerrilla, la utilización del texto en las piezas reivindicativas, es sobrio, informativo a la par que impactante. Holzer, apuesta por una letra de lectura en cuerpo tipográfico grande, mientras que las Guerrilla usan cuerpos más anchos, frecuentemente diseñados con letra *Futura condensed bold*, elección que parece sugerir que el mensaje se emite desde el grito. Sobre los elementos que componen los carteles, aunque progresivamente irán apareciendo gráficos, color y fotografías, las piezas del primer periodo se componen exclusivamente de texto negro sobre fondo blanco. Este es un uso muy concreto del diseño tipográfico que viene a apoyar precisamente la idea de las Guerrilla con respecto a que lo que importa es transmitir el mensaje.

Aunque su estilo gráfico es distinto, mencionaremos ahora a otro emblemático colectivo de mujeres activistas que estuvo operativo aproximadamente de 1974 a 1990. Este es See Red Women's Workshop, un taller de serigrafía con sede en Londres, inicialmente fundado por Pru Stevenson, Julia Franco y Suzy Mackie, pero por el que pasaron hasta cuarenta de mujeres creadoras de contenido impreso, influenciado el *movimiento de liberación de las mujeres* (WLM). De una manera similar a las Guerrilla Girls, las See Reds se enfocaron en



Figuras 111 y 112. Algunas de las primeras piezas de Guerrilla Girls.

Figura 113. *Sisters / Question Every Aspect of Our Lives. Recognise + Fight Against Everyday Oppression*, See Red Women's Workshop,

Figura 114. *No nos conquistaron. Resistencia migra y antirracista*, Impremta Col·lectiva, 2021, Instagram.

denunciar las desigualdades de género y en promover la lucha feminista. Los estilos gráficos de los carteles eran tan variados como las autoras que por allí pasaron, pero había una frecuente importancia de la ilustración y el color, que aprovechaban al máximo las potencialidades de la técnica serigráfica -aquella que se trabajaba en el taller de las See Reds. En su caso, las acciones llevadas a cabo no tendrán un alcance tan masivo como el de las Guerrilla, pero resulta destacable el componente de autoproducción de los carteles y materiales impresos. Buscando un paralelismo de este tipo de operaciones en el ámbito local de Barcelona en la actualidad, encontramos una interesante y prolífica actividad de producción impresa independiente, con un fuerte compromiso político respecto a cuestiones como el género, la condición social o la identidad cultural: un colectivo que opera bajo el nombre Impremta Col·lectiva de Can Batlló⁴¹.

Volviendo a las Guerrilla Girls, mencionaremos brevemente uno de sus proyectos realizados en 1991, una colaboración entre una de las componentes de las Guerrilla y la artista Hope Sandrow, quien estaba implicada en la iniciativa *Artist & Homeless Collaborative* (Hope Sandrow, s.f). Juntas a su vez colaboraron con mujeres residentes en el N.Y.C. Homeless Shelter, sobre las problemáticas a las que estas se enfrentaban, ya no solo en calidad de sin techo, sino además con sus problemáticas añadidas por el simple hecho de ser mujeres. El resultado del proceso de trabajo fueron una serie de pósters como “I can survive on the street”, “I’ve begged” o el mítico “What I want for Mother’s Day”.

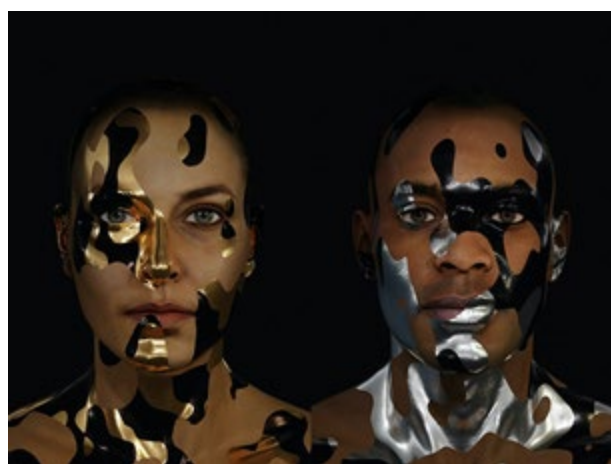


Figura 115. Resident of N.Y.C. Women's Shelter en colaboración con Guerrilla Girls, 1990.

En el proyecto activista urbano de las Guerrilla Girls, hay dos cuestiones que están muy conectadas con el espíritu de algunos proyectos artísticos sobre la vida digital en la sociedad hiperconectada que hemos ido e iremos recorriendo. Estos dos aspectos son la máscara y la colectividad. El tema de la máscara, su uso en el arte y en la protesta, es

⁴¹ <https://canbatllo.org/cb/impremta-collectiva>

muy amplio y dilatado en el tiempo⁴². Existe una conexión entre el uso de las máscaras de las Guerrilla Girls -en su caso de gorila-, la defensa del anonimato y la protesta política. Este aspecto lo hemos visto también en colectivos como Anonymous, tratado en el punto 2.1.4, o en los proyectos de Adam Harvey, referenciados en el punto 3.2.1. Si Adam Harvey propone un tipo de maquillaje y atuendos de ropa especiales para evitar el control y el reconocimiento facial de las cámaras de videovigilancia, las Guerrilla Girls son mucho más explícitas, haciendo del anonimato, el pseudónimo, la máscara sus banderas.



El tema de la colectividad es algo que también resulta importante recorrer. De hecho, hasta el momento hemos mencionado algunos colectivos artísticos como Chaos Computer Club, Critical Art Ensemble, The Invisible Committee, entre otros. Estas agrupaciones, que suelen operar bajo un mismo propósito, están impulsadas por una voluntad de protesta visible en la sociedad, que genere un impacto en el mayor número de personas posible. De este modo, crean conciencia y en cierto modo dan un empuje al cambio social. De hecho, tienen una gran potencia de acción colectiva, ya sea cuando se organizan como grupo de personas que actúan bajo un mismo nombre o identidad, ya sea de modo fija o intermitente, o como artistas individuales que colaboran con otros agentes, artísticos o no.

Figura 116. Fotografía de las Guerrilla Girls publicada en el periódico The New York Times en los años 90, Revista AD.

Figura 117. *CV Dazzle*, Adam Harvey, 2020, Adam Harvey Studio.

⁴² En el contexto local de Barcelona, en el año 2021 el escritor, editor y activista cultural Servando Rocha, comisarió la muestra *La máscara nunca miente* en el CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona) que precisamente abordaba los usos políticos de la máscara a lo largo de la historia, aunque con un enfoque muy propio, casi autoral, basado en parte en sus documentos de investigación.

3.4.2 Daniel G. Andújar: Sistemas operativos y tecnologías para la gente

A continuación nos centraremos en el trabajo de Daniel García Andújar (Almoradí, Alicante, 1966), un artista de reconocimiento internacional que hasta la fecha ha producido una cantidad abundante de proyectos, entre los cuales encontramos un gran número de ellos que tienden a la reflexión crítica sobre la sociedad hiperconectada y operan en el espacio público. Un rasgo fundamental de la obra de Andújar es el interés por abrir distintos debates sobre la democracia, así como sobre los derechos y posiciones de artistas y agentes culturales, entre otros. En su obra se elaboran fuertes críticas, por ejemplo, al acceso privativo a la tecnología, pero siempre las articula desde una perspectiva propositiva, con una voluntad de plantear preguntas al público sobre los usos de la tecnología, condiciones, accesibilidad, etc. Al mismo tiempo, opera tanto desde espacios virtuales como físicos, contemplando ambos como ágoras de discusión y debate, transitando entre las dos esferas con soltura, y experimentado cómo de imbricados están ambos ámbitos en la sociedad actual. La comisaria alemana Iris Dressler ha dicho al respecto de su trabajo que plantea un “movimiento constante entre el espacio público “real” y el “virtual”, aunque nunca los aborda separados el uno del otro y los somete a una reflexión crítica en relación con sus promesas -democracia, libertad, igualdad, etcétera-” (Lillemose, 2014, p. 48). De hecho, Andújar estuvo muy vinculado en los años noventa al movimiento del net.art, especialmente al mítico servidor web *irational.org*, fundado por Heath Bunting y en el que también intervinieron Rachel Baker, Minerva Cuevas, Kayle Brandon y Markus Valentine. En el apartado 2.1.3. ya mencionamos esta plataforma que:

se niega a aceptar la quietud de las aguas y a obedecer las reglas del espacio público. Por el contrario, *hackea* el sistema del espacio público (en la vida real y en la red) para crear posibilidades de compromiso crítico y visionario. (Lillemose, 2014, p. 48)

Analizando la trayectoria de Andújar, vemos que desde sus inicios su obra ha planteado el uso y reflexión sobre las tecnologías digitales, la soberanía ciudadana y la soberanía tecnológica concretamente, y todo ello bajo la voluntad de relación entre “público” y “obra”. Ponemos entre comillas estas dos palabras, ya que el propio artista pone en cuestión conceptos como la autoría y la recepción de la obra de arte. Según él: “los procesos culturales son muy largos y no son exclusivos de nadie” (Oral Memories, 2023, 06m45s). En su trabajo encontramos una constante llamada al diálogo, al uso y reivindicación del espacio público, a la defensa de la democracia y una crítica constante e incisiva a los déficits democráticos en sociedades que se consideran a sí mismas democráticas. Todo ello llevaría a la necesidad de la activación de herramientas y estrategias para reparar

la democracia o para alcanzar lo que se ha llamado democracia real⁴³.

Texto y automatización en Andújar

Antes de abordar con más detalle algunos proyectos de Andújar, queremos referenciar su frecuente empleo de dispositivos programados para la ejecución de pinturas y dibujos. En sus carteles y pinturas robotizadas, Andújar utiliza dispositivos programados con Arduino⁴⁴, que aplica a soportes robotizados que sostienen y activan las herramientas de dibujo y pintura manual. El resultado de estas acciones son tanto dibujos (serie *History of Art Workers*, 2020) como mensajes que solo emplean la tipografía y el texto: *Money has No Future* (2021), *Software Is Eating The World* (2021), o *Battle Cry* (2019). Respecto a estas piezas, nos parece relevante la eliminación, una vez más, del gesto del artista clásico, sustituyendo la facción manual de la pieza por herramientas tecnológicas que se enfocan en ejecutar la idea. En este apartado, veremos cómo la estrategia del texto, en ocasiones en forma de eslogan, es una constante en el trabajo de Andújar. Este interés que ya podía apreciarse en algunos de sus proyectos más antiguos, como *Tecnologies to the people* (1994), también conocido con su abreviatura *TTTT*. Este proyecto que comenzó como un conjunto de intervenciones artísticas ha pasado a convertirse, años después, en el *moniker* o *alter ego* del propio Andújar. Se trata de un proyecto que comienza en el año 1994 como estrategia crítica para, desde la supuesta creación de una corporación multinacional en tecnología, lanzar una serie de mensajes críticos respecto a la misma en el contexto socio-económico capitalista.

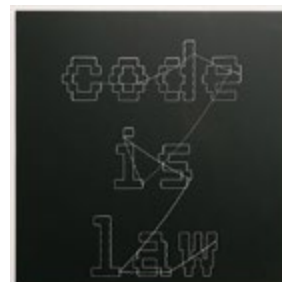


Figura 118. *Code is Law*, Daniel García Andújar, 2021, Hestia.

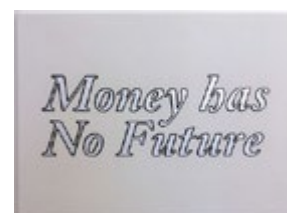


Figura 119. *Money Has No Future*, Daniel García Andújar, 2021, Hestia.

Estamos vigilando. Cerrado. Ocup do

Estamos vigilando. Cerrado. Ocup do (1992-1994) es un proyecto de

⁴³ La expresión democracia real se utiliza para expresar un modelo democrático en el que se produce un autogobierno, es decir, donde las gobernadas toman decisiones sobre su vida en común. Se suele contraponer a la democracia formal, en la cual se siguen las reglas institucionales democráticas que garantizan elecciones, pero sin que ello garantice o haga posible el gobierno de una mayoría social (Sánchez-Cuenca, 2011).

⁴⁴ Arduino es una plataforma de desarrollo basada en una placa electrónica que incorpora un microcontrolador re-programable y una serie de pines, que permite conectar el microcontrolador con sensores o actuadores. De esta manera, permite controlar dispositivos de vídeo, audio o luz e interactuar con el mundo físico de manera fácil y económica. Información extraída de: <https://arduino.cl/que-es-arduino>

Andújar que consideramos especialmente vinculado a nuestro objeto de estudio. Se trata de una serie de intervenciones colectivas en el espacio público, concretamente en las playas de San Sebastián (España). Fueron realizadas bajo el nombre del grupo -creado para la ocasión- “Colectivo Baja Mar⁴⁵”, compuesto por Daniel G. Andújar, Elisabeth McLendon, Igor Vamos, Ricardo Basbaum y Dale Yeo. Las acciones tuvieron lugar gracias a la invitación de Antoni Muntadas. En aquel contexto, Muntadas había sido a su vez invitado a realizar una exposición individual en el ya desaparecido centro de arte Arteleku, pero en su lugar propuso una serie de *intervenciones urbanas: proyectos y comunicaciones*, para las que invitó a diversos artistas y colectivos a participar.

Las intervenciones consistieron en escribir, en gran tamaño, los mensajes que dan nombre al proyecto: *estamos vigilando*, *ocupado* y *cerrado*. Con una voluntad crítica, propositiva y de concienciación ciudadana, se utilizó el lenguaje formal del texto y las estrategias propias de la publicidad para difundir un mensaje. Se da un enfoque intencionado del artista de dirigir la obra no tanto a un público espectador-observador, sino a las usuarias de los espacios públicos intervenidos por Andújar. En este caso, el colectivo se apropia temporalmente de una práctica muy extendida en la época durante los años sesenta en San Sebastián, que consistía en utilizar la arena para escribir mensajes publicitarios cuando la marea estaba baja. Y es que el espacio urbano, aquel que transitamos constantemente, “está programado conforme a protocolos comerciales que transforman a los ciudadanos en consumidores” (Dressler, 2014, p. 70). Los mensajes lanzados por el colectivo, además de escribirse sobre la arena de la playa, también se distribuyeron por la calle, en adhesivos de pequeño formato al estilo del arte urbano, con *stickers* pegados en zonas como muros, farolas, señales de tráfico o incluso las propias cámaras de vigilancia instaladas en la ciudad, que gracias a las pegatinas adheridas, quedaban más visibles para los transeúntes.

Sobre estas acciones, nos sumamos al planteamiento de la comisaria Iris Dressler, quien apunta hacia la intervención en el espacio público desde una óptica de participación que nos habla más de conflicto que de consenso:

Este proyecto abordaba la participación no en el sentido de reconciliación, sino como espacio de una potencial desobediencia. Con ello se operaba toda una cadena de apropiaciones y conversiones: las agencias de publicidad que declaran la playa como soporte publicitario, los artistas que convierten este soporte en terreno artístico, y los bañistas que desbaratan el proyecto

45 También escrito en ocasiones bajo la fórmula Colectivo Bajamar.

artístico con su resistencia.... A mediados de los años noventa, la idea de que el espacio público democrático es un espacio que debe conquistarse a cada momento y que sólo se puede conseguir a base de más conflictos era cualquier cosa menos evidente. (Dressler, 2014, p. 54)



Siguiendo este hilo teórico, Dressler perfila aún más, aludiendo a la falsa participación que pueden promover ciertos ideales artísticos, desde discursos pretendidamente abiertos:

En amplios sectores del arte y del ámbito de la creación, la participación funciona hasta la fecha como un discurso de pacificación, consenso y curación, y también como instrumento de marketing para llegar a un público más amplio.... Frente a esto, una serie de politólogos, filósofos y teóricos del arte como Ernesto Laclau y Chantal Mouffe, Jacques Rancière o Rosalyn Deutsche se han venido pronunciando desde los años ochenta a favor de una concepción de la democracia, la opinión y el espacio públicos que *no* tiende explícitamente al consenso sino a la disensión.” (Dressler, 2014, p. 55)

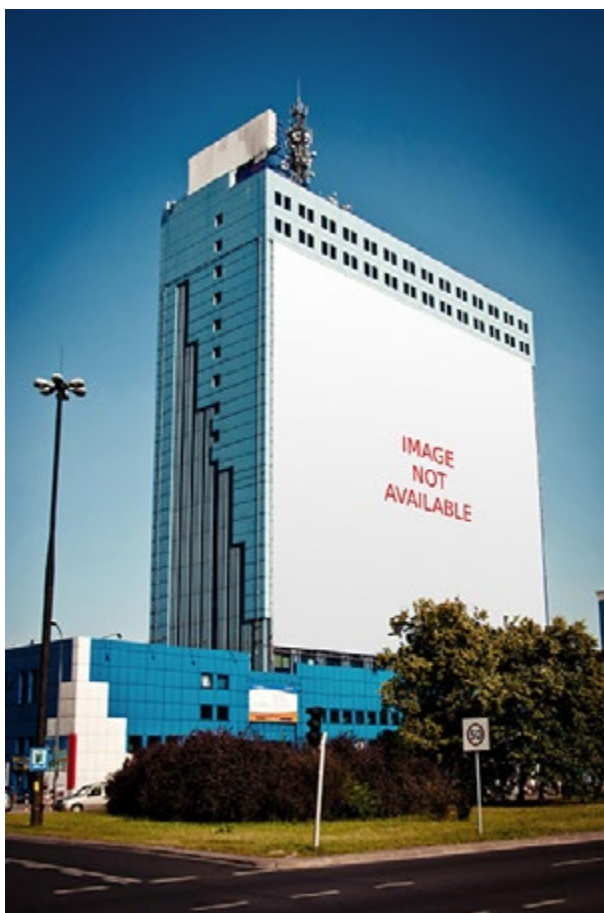
Dicha idea nos recuerda de algún modo con aquello que ya Deleuze y Parnet en su momento argumentaban: “El aprendizaje no se realiza en la reproducción de lo Mismo sino en el encuentro con lo Otro” (Deleuze, 2002, p. 52). Es decir, la participación en el arte, entendida sólo en tanto que consenso a priori, está obviando una parte necesaria en la que se da un diálogo o confrontación entre posiciones distintas, a partir de las cuales se pueda crear una opinión o cambio. De lo contrario es pura validación sin ningún aporte significativo. Podríamos decir que sin

Figuras 120 y 121. *Cerrado - Estamos Vigilando*, Ricardo Basbaum, Igor Vamos, Dale Yeo, Elisabeth Mc Lendon y Daniel García Andújar, 1994, Technologies for the People.



Figura 122. *Not Found*, Daniel García Andújar, 2014, Museo Reina Sofía.

Figura 123. *Frame Mock-up*, Trappist Monk, Gráfica.



disenso previo no hay posible consenso que pueda ser verdaderamente constructivo. Consideramos muy acertada la serie *Estamos vigilando. Cerrado. Ocup do*, ya que lanza un mensaje controvertido a la ciudadanía. Alerta sobre la vigilancia en las calles, pero también está hablando de hasta qué punto nuestros espacios comunes son también espacios altamente regulados, además de colonizados por la publicidad y el *marketing*, que como apuntaba Dressler habla de consumidoras más que de ciudadanas (Dressler, 2014, p. 70).

Not found, 1000 casos de estudio (2014)

Pasamos ahora de la intervención directa sobre el espacio público al territorio de la simulación y la especulación a través de imágenes. *Not found, 1000 casos de estudio* (2014) es una instalación consistente en una serie de vitrinas blancas vacías, y mil fotografías numeradas -del 1

al 1000- distribuidas en diez cajas. Las mil imágenes son simulaciones de intervenciones publicitarias hechas a partir de plantillas de diseño estandarizado, que comúnmente en diseño se llaman *mockups*⁴⁶. Los *mockups* o plantillas, son imágenes fotográficas o ilustraciones vectoriales pre-diseñadas de manera que al insertarles una imagen o diseño plano, este adquiriera una perspectiva realista, como si de una foto del producto acabado en el espacio real se tratase. Resultan de gran utilidad para presentar ideas en publicidad y diseño de marca, existiendo infinidad de plantillas: simulaciones fotográficas de tarjetas de visita, pósters, webs en pantallas de distintos dispositivos, escenas completas de oficina, vallas publicitarias, etc.

La particularidad de las mil fotografías de *Not Found* a partir de *mockups* que Andújar presenta en este trabajo es que el artista, en lugar de insertar un diseño promocional, incorpora mensajes que aluden a la indisponibilidad precisamente de la imagen.

⁴⁶ La palabra mockup es un término del idioma inglés. En esta lengua, el verbo compuesto mock up significa abocetar o boceto. Los *mockups* ganaron popularidad a partir del año 2000, con las crecientes optimizaciones de nuevas versiones de programas de diseño gráfico como Adobe Photoshop o Adobe Illustrator, entre otras.

Así, podemos ver en sus *mockups* desde un libro en cuya portada aparece el texto “NO PHOTO AVAILABLE” hasta lonas que cubren -simuladamente- edificios enteros con el famoso mensaje de error en internet “404”, o también periódicos en blanco o vallas publicitarias en las que se lee “Not Found. The requested URL/index.html was not found on this server” (Pineda, 2014, p. 146).

Como comentábamos, aquí Andújar se mueve exclusivamente en el territorio de la simulación, proponiendo intervenciones sobre soportes reales, pero que se presentan únicamente a través de su documentación visual en imágenes. Al mismo tiempo existe una referencia directa a los fallos que se pueden dar en la navegación por Internet. Uno de los fallos más famosos es el error 404. El código 404 significa que no se ha encontrado el recurso solicitado. Es decir, la usuaria hace una solicitud de contenido que no existe ya, o que quizás nunca ha existido. Esto ocurre cuando una web ha sido eliminada de la red o cuando la dirección URL tecleada es incorrecta. Aunque este es el error más habitual de navegación, también hay otros como el 401 (autorización requerida), 402 (requerimiento de pago para visualizar el contenido), 403 (falta de permisos de la usuaria para acceder a un contenido) o el 409 (conflicto en el servidor que impide visualizar el contenido, normalmente a varias ediciones simultáneas del mismo).

Actualmente resulta sencillo acceder a las obras de arte a través de su documentación. Esta disponibilidad de las imágenes y sus descripciones es muy útil para poder conocer obras que no se han podido visitar *in situ*. No obstante, conocer una obra solo por su documentación en algunos casos puede llevar a equívocos en su comprensión e interpretación. Por ejemplo, en el caso de *Not Found*, una de las imágenes que más se ha mostrado del proyecto es precisamente la simulación de una lona publicitaria de gran formato, que cubre un gran edificio de arriba a abajo. Viendo tan sólo esta imagen podríamos creer que el proyecto consistió en instalaciones reales sobre los distintos soportes que las fotografías muestran, pero en realidad lo que estamos viendo es una pura simulación. Nos preguntamos si esta confusión posible que se da, no tanto cuando una persona visita la pieza completa en algún centro de arte, sino a través de las imágenes que circulan sueltas por internet es algo que el artista ha contemplado como parte de la crítica que quiere activar en *Not Found*. Tuvimos la ocasión de preguntar directamente al artista sobre este tema, y nos confirmó que la idea inicial era llevar al plano real alguna de las simulaciones, pero que por cuestiones de permisos y organización, nunca llegaron a realizarse en el marco del proyecto *Democratizamos la Democracia* (2011-) (D.G. Andújar, comunicación personal, 6 de junio de 2023). A modo de cierre sobre esta obra consideramos que el gesto que propone Andújar es especialmente relevante. No obstante, consideramos que dado que el artista trabaja

generalmente sobre soportes físicos de gran envergadura podría haber sido más impactante llevar al terreno impreso aquellos formatos que se simulan (un periódico, una marquesina de autobús, una lona que cubre un edificio entero...), para obtener una mayor efectividad del proyecto.

Not Found, contenido no encontrado IRL⁴⁷ y el error en la matrix

A raíz de la instalación *Not Found*, pensamos ahora en un fenómeno casual que se da en ocasiones en soportes publicitarios reales como pantallas de la ciudad, donde aparecen mensajes de error. Personalmente nos hemos encontrado con frecuencia mensajes de este tipo en ubicaciones tan diversas como los leds informativos del metro, los monitores y proyecciones que muestran publicidad o noticias, o también incluso pantallas con promociones de productos en comercios de cualquier tipo (Pick, 2015; Vuusteri, 2021). En cualquier caso, ¿qué ocurre cuando el contenido que debía mostrarse en las pantallas informativas y/o promocionales de la ciudad es sustituido por un mensaje de error?

En nuestro tránsito por la ciudad estamos acostumbradas al constante bombardeo de imágenes fijas o en movimiento a través de pantallas y proyecciones. Por esto, cuando aparece un mensaje de error en dichos dispositivos parece que el flujo natural de la ciudad de repente se ha detenido. De un modo similar a la película de *They Live* (John Carpenter, 1988) ya mencionada en el apartado 2.2.2, en la que unas gafas permitían al protagonista ver las verdades ocultas, los mensajes subliminales de consumo y sumisión que los seres extraterrestres que querían colonizar el mundo estaban lanzando, traemos a colación otra famosa referencia cinematográfica: *The Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999). Resulta notorio cómo algunas de las ideas de *The Matrix*, que tampoco son nuevas, han conseguido calar en el saber popular contemporáneo. En la película, el protagonista, un hacker llamado Neo, es contactado por un grupo de resistencia que combate la supuesta colonización de las máquinas sobre los seres humanos. Una de las escenas más famosas, es cuando Morfeo, líder de la resistencia, le da a escoger a Neo entre la píldora azul, que lo conducirá a vivir ajeno a la realidad pero tranquilo -esto es, permanecer en lo que llaman la matrix, que sería una mera simulación-, o la píldora roja, que le hará ver la dolorosa realidad del mundo por sí mismo (Movieclips, 2011). Esta dolorosa verdad de la píldora roja corresponde en la película al mundo real, un lugar distópico en el que las máquinas controlan a los seres humanos, los cuales son de hecho criados en una

⁴⁷ En el apartado 1.3.2 hemos descrito el significado de dichas siglas, que corresponden a la expresión “In Real Life”, que traduciríamos en castellano por “En la Vida Real”.

especie de incubadoras alimentadas por tubos para servir de energía que alimente a una gran máquina virtual.

La fantasía que se muestra en *The Matrix*, como decíamos, no es una idea nueva. Nos resulta interesante cómo la expresión “fallo en la matrix” ha calado en el imaginario colectivo para hacer referencia a la histórica sospecha de que vivimos en un mundo que no es real, o de que nuestra propia existencia como seres humanos es una ensoñación. De entre numerosas corrientes de pensamiento que han tratado esta idea, podemos aludir por ejemplo a la clásica hipótesis del genio maligno del filósofo René Descartes (1596-1650), en la cual se plantea la posibilidad de que la realidad que experimentamos como existente -extramental- sea un ilusión diseñada por un ser maligno (Descartes, 1977, p. 344).



Así pues, cuando nos enfrentamos a una pantalla de error en la ciudad, pensamos en algo equiparable a un fallo en la matrix. Sería algo así como una evidencia de que la publicidad y el bombardeo de mensajes constante, en el caso que nos ocupa relacionado con dispositivos digitales de comunicación, emite una elevada cantidad de estímulos que, de algún modo consiguen opacar ciertas problemáticas y peligros asociados a los mismos, como hemos recorrido detalladamente en todo el primer capítulo. Enlazando con los casos que llevamos analizados en este tercer capítulo, trabajos como *Airworld* (Jennifer y Kevin Mc Coy), *IFAPA* (Joana Moll y Eugenio Tisselli), *Life Sharing* (Eva y Franco Mattes), *Internet Tour* (Mario Santamaría) o *Not Found* (Daniel G. Andújar), serían buenos ejemplos de estrategias artísticas que consiguen revelar el fallo en la matrix, es decir, aquellos aspectos de la sociedad hiperconectada que de alguna manera quedan ocultos o desplazados de la atención general. Cabe remarcar que estas estrategias tienen una voluntad concienciadora dirigida a un público general, e

Figura 124. Meme derivado de la idea del fallo en Matrix, 2021, Público.

Figura 125. Captura del vídeo presentación de Windows 98, Bill Gates frente a un error del sistema en directo, Youtube.

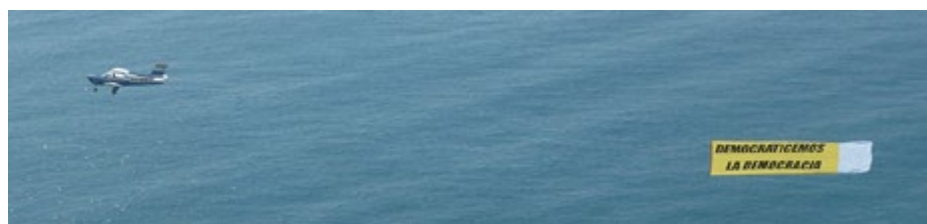
incluso una vocación de apertura de diálogo en la sociedad civil con la intención de provocar cambios sociales.

Democraticemos la democracia (2011-)

Este es un trabajo de Andújar que comienza en 2011, en el contexto político que dio lugar al 15M⁴⁸, y que continúa activo en la actualidad. Parte de una idea muy concreta, pero que no obstante da lugar a numerosas acciones, despliegues formales *site-specific* y situaciones de cuestionamiento político. El artista toma el mensaje “democraticemos la democracia” -escrito en letras mayúsculas con tipografía *Helvetica Neue Condensed Black Italic* en color negro sobre fondo amarillo- como punto de inicio sobre el que desarrollar la obra. Este lema se imprime sobre carteles, banderolas y otros soportes de mayor formato, que se colocan en el espacio público, documentándose la acción posteriormente a través de fotografías y vídeos. En segundo lugar, estas piezas se activan en distintos lugares del mundo, coincidiendo con contextos estratégicos a nivel político en los que la reivindicación en cuestión resulte pertinente, y mostrando el lema siempre en la lengua propia del lugar donde se realiza la acción. Hasta la fecha, ha podido verse esta intervención tanto en España como en Serbia, Bosnia-Herzegovina, Sáhara occidental, Corea del Sur, entre otros muchos lugares.

Las activaciones del proyecto en la costa mediterránea española fueron las primeras de esta serie de acciones, como decíamos, en un periodo en el que en España y también en Europa se vivió una gran agitación política. La primera activación de la pieza fue en las costas de Alicante y Murcia el 1 de mayo de 2011, día internacional de las trabajadoras, y la segunda, en la costa de Barcelona el 21 de mayo de 2011, en la jornada de reflexión previa a las elecciones municipales y autonómicas en el contexto del 15M. La pieza se activaba con una banderola de tela impresa de grandes dimensiones con el mensaje “democraticemos la democracia”, enganchada a una avioneta. Mientras, una segunda avioneta documentaba con fotos y vídeo la acción desde el aire. A su vez, se invitaba a que todas aquellas personas que presenciaran la pieza desde la tierra, subieran si lo deseaban sus propias fotografías a una web creada para este proyecto.

⁴⁸ El 15M es un movimiento ciudadano que apareció en España a partir de una manifestación celebrada el 15 de mayo de 2011. Grupos de personas decidieron acampar en plazas de las diferentes ciudades del país de manera espontánea, produciéndose protestas pacíficas para reivindicar la necesidad de una democracia más participativa y para criticar el bipartidismo dominante.



Las activaciones aéreas de esta pieza poseen un paralelismo con *Estamos vigilando. Ocup do. Cerrado* (1992-1994?), ya que de nuevo Andújar escoge el espacio público de la playa, y utiliza una estrategia publicitaria de costa. No obstante, la publicidad aérea, tan común al menos en las costas españolas a partir de la década de los sesenta, tiene su origen en periodos anteriores, previos a la Segunda Guerra Mundial. Según una noticia del medio periodístico *La Vanguardia*, del que el artista Daniel G. Andújar se hizo eco en su web (Andújar, 2020), uno de los primeros usos de los que se tiene constancia de la publicidad aérea como medio para llevar a cabo una pieza de arte fue en los años ochenta. Concretamente, en Nueva York en 1982, donde una avioneta consiguió escribir en el cielo fragmentos del poema *La vida nueva*, de Raúl Zurita⁴⁹. Algunos de los fragmentos escritos en el cielo, decían así “MI DIOS ES HAMBRE, MI DIOS ES NIEVE, MI DIOS ES PAMPA, MI DIOS ES NO” (cervantesvirtual, 2016).

Figura 126.
Democraticemos la democracia, Daniel García Andújar, 2011, Technologies for the People.

Sobre *Democraticemos la democracia*, creemos que es importante señalar la capacidad del artista de construir significado a partir de un concepto aparentemente sencillo, pero que alberga en sí mismo tanto una complejidad discursiva como una capacidad de enunciarse en los más variados formatos plásticos, lugares y contextos políticos: Esta versatilidad hace que el gesto quede amplificado, y no solo eso, sino que permite que un mismo lema, de tan solo tres palabras, consiga promover el debate ciudadano y llamar a la reflexión. Según el investigador y comisario Alberto López Cuenca:

El trabajo de Andújar aparece como una interrupción en el flujo incesante de significantes. Interrupciones que recuerdan momentáneamente que es posible situarse en relación con *lo real* inabarcable dispuesto por los *new media* y por la lógica expansionista del capitalismo. En su condición situada, revelan la constitución técnica del presente y hacen pensable su transformación. (López Cuenca, 2014, p. 130)

⁴⁹ Raúl Zurita (Santiago de Chile, 1950) es un poeta que en 1979, junto a otras artistas, creó el grupo C.A.D.A (Colectivo De Acciones De Arte) quienes hasta el año 1985 estuvieron realizando acciones reivindicativas de arte público en contra de la dictadura de Pinochet.

Por último, resulta notoria la manera en que Daniel G. Andújar aborda el espacio público. Cuando hablamos de arte público existe una tendencia a focalizar en los espacios urbanos de las calles, rotondas, plazas, edificios... En definitiva espacios comunes, muy vinculados al asfalto y a materiales de construcción. Andújar nos recuerda que las playas también son de dominio y uso público, pero no solo estas y sus arenas, sino también lo es el aire que respiramos y el cielo al que miramos. En este sentido, cuando se le preguntó al artista hace unos años por las intervenciones de 2011 en las costas mediterráneas, comentó lo siguiente:

Uno diría que el aire es de todos, pero no. Tú no puedes emitir tu propia radio, por ejemplo. Igual pasa con el cielo: desde el 11-S del 2001, las condiciones de vuelo en las ciudades grandes están muy restringidas, se dan muy pocas autorizaciones. Nosotros pudimos hacerlo porque, con la crisis económica, les cayeron las contrataciones, en especial las de la Nueva Rumasa de Ruiz-Mateos, que quebró y tenía contratada la mayoría de estos vuelos. (Andújar, 2020)

Conectando dicha apreciación con nuestro objeto de estudio, un proyecto como *Democraticemos la democracia* consigue insertarse en el espacio público, apelar a la ciudadanía de un modo directo y conectar con la posibilidad de un debate ciudadano a partir de la obra de arte. En este caso, se trata no obstante de un proyecto centrado en el debate democrático que no toca directamente las cuestiones centrales de nuestra tesis: la transformación de la cotidianeidad debido a la vida digital. Es por ello, que esta pieza nos acerca a la resolución de nuestra hipótesis de trabajo solo en sus cuestiones formales: uso del texto y de formatos publicitarios y populares; lenguaje directo; y actuación y cuestionamiento de las regulaciones del espacio público.

3.4.3 Los comunes, la co-gobernanza del espacio público de Greta Louw

Pasamos ahora a enfocarnos en el trabajo de Greta Louw (Dundee, Sudáfrica, 1981). Esta artista, escritora y comisaria *millennial*⁵⁰ creció en Australia y se licenció en psicología. Ha residido en Japón y Nueva Zelanda, y actualmente está establecida en Berlín. A pesar de su edad, estamos ante una figura cuyo recorrido es muy prolífico a nivel internacional, habiendo expuesto y participado en proyectos e importantes espacios como the Wro Art Center (PL), Honor Fraser Gallery (US), Kunstmuseum Solothurn (CH), Münchner Stadtmuseum (DE), bitforms (US), UNSW Galleries (AUS),

⁵⁰ *Millennial* es un término en inglés designado para nombrar la generación de personas nacidas entre 1981 y 1993.

LABoral (ESP), y Galeri Nasional Indonesia (IDN)⁵¹ Respecto a su línea de trabajo, abarca distintos despliegues formales, tanto técnicas tradicionales como pintura al óleo, soporte textil o costura -aunque esta la trabaja generalmente a partir de maquinaria digital-, como también acciones *online*, vídeo e instalaciones. Sus temáticas de interés desde la práctica y la investigación artística se relacionan con el modo en que las tecnologías digitales e Internet configuran nuestra sociedad actual. Algunos de sus trabajos destacados serían *Controlling_Connectivity* (2011), *Colonise the Cloud* (2015-2018), *The Face-Swap Archive* (2017), *Speculations on the cloud* (2017), y *Tentacular Objects* (2021). En nuestro texto, nos detendremos más detalladamente en *The Commons* (2020-en adelante).

Controlando la conectividad

Antes de enfocarnos en el proyecto *The Commons*, revisaremos algunos aspectos de su pieza *Controlling_Connectivity* (2011), uno de los primeros trabajos destacados de Louw, una performance online de diez días de duración. Durante este periodo la artista estuvo encerrada en una galería permanentemente a oscuras a la cual el público no podía acceder. Sus únicas interacciones se realizaban *online*, una manera de explorar los límites de la presión psicológica a la conectividad digital permanente, incluida la repercusión de este uso en la disolución de barreras entre vida pública y privada o íntima, o entre ocio y trabajo. La acción, posteriormente se documentó en un vídeo, una instalación y un libro de artista. En palabras de la propia artista:

Ahora, diez años más tarde y viviendo una pandemia global en una era post- Snowden y post-verdad, es difícil recordar 2011, en la resaca de la Primavera Árabe, cuando una de las narrativas centrales sobre las redes sociales y la comunicación online era su potencial democratizador y utópico. En muchos casos, *Controlling_Connectivity* fue una especie de aviso de lo que vendría a normalizarse en los años venideros. (Gretta Louw, s.f.a).

Revisando este trabajo más de diez años después, la propuesta rompedora de un encierro *online* de diez días hoy ya no nos parece tan disparatada. Esto sin duda aporta datos de cómo la sociedad ha cambiado en los últimos años hacia una digitalización de todas las esferas cada vez más masiva, sin mencionar además el encierro mundial o confinamiento vivido en 2020 de gran parte de la población por la pandemia de la

⁵¹ Información extraída de <https://grettalouw.com/info.php>

COVID-19. En 2018, Rhizome se hacía eco de la pieza haciendo referencia a la conexión entre *Controlling Connectivity* y dos trabajos anteriores de artistas sumamente reconocidos: *I like America and America Likes me* (1974), del ya mencionado Joseph Beuys, y *Exorcism of the Last Painting I Ever Made* (1996) de Tracey Emin (Gat, 2011). Cuando exploramos la publicación que la artista realizó *a posteriori* resulta interesante poder acceder al registro pormenorizado de todas sus interacciones online durante la performance, con documentos textuales, imágenes y capturas de los distintos medios y plataformas a través de los cuales Louw se comunicaba. Entre la documentación estaban los resultados de un test psicométrico al que la artista se sometió antes de comenzar la performance y por segunda vez cuando finalizó. Este último test mostraba que los niveles de estrés y ansiedad de la artista habían aumentado de manera considerable tras el encierro *online*.



Figuras 127 y 128.
Controlling Connectivity,
Gretta Louw, 2011.

Posteriormente Louw ha continuado en una línea similar de investigación, pero llevándola a otros territorios. De hecho, uno de los formatos que la artista más ha explorado en distintas series es la combinación del soporte lienzo con el textil, sobre los cuales emplea una combinación de técnicas entre la acuarela, el óleo, la sublimación y la costura digital. En este tipo de trabajos explora principalmente la idea de red en sus múltiples acepciones. En palabras de Louw, extraído de su última serie *Tentacular Objects* (2021):

Esta serie en curso encaja en el interés por las redes que lleva apareciendo en mi práctica desde hace tiempo -ya sean estas redes humanas, no humanas, cibernéticas, fúngicas o sociales- y en una reflexión crítica sobre las jerarquías de poder subyacentes a las tecnologías crecientes. La mezcla de tecnologías y textiles refleja un enfoque del comentario tecno-social que rechaza el aceleracionismo siempre creciente que empapa hoy en día la mayoría del discurso sobre la tecnología. (Gretta Louw, s.f.b)

Una vez más estamos ante la práctica de una artista interesada en explorar la vida digital desde el arte, no solo desde proyectos basados en Internet o digitales, sino en una combinación de técnicas tradicionales y digitales, físicas y virtuales.

The commons, vida digital y co-gobernanza del espacio público

The Commons es un proyecto de arte público que se activó por primera vez en Munich en el año 2020. Se trata de “una campaña poética y provocativa que anima a la reflexión sobre la naturaleza de los espacios compartidos, site-specific y que evoluciona a lo largo del tiempo” (Gretta Louw, s.f.c) Este periodo de la primera activación de la pieza coincide con el encierro mundial por la pandemia de la COVID-19, dato que será clave para comprender la potencia de este proyecto. *The Commons* es una propuesta aún en activo, que en cualquier momento podría llevarse a otra ciudad o contexto *online*. Se ha podido ver también en Munich en el invierno de 2020-2021 y en Los Angeles en 2022.

The Commons es una campaña de mensajes textuales que se difunden por distintas vías. Son un total de diecisiete *statements* o declaraciones de intenciones. Entre ellos hay once mensajes en forma de *post*⁵², publicados principalmente en la cuenta de Instagram de la artista y en la específica del proyecto @TheCommonsMUC. Seis de los mensajes fueron impresos en gran formato para ser ubicados en espacios urbanos publicitarios, como postes, vallas o columnas publicitarias. A su vez, de los once mensajes digitales, cuatro de ellos se presentan directamente como publicidad. Este tipo de publicación en Instagram se diferencia respecto de un *post* normal en que los algoritmos de la plataforma deciden quién visualizará el anuncio. Dependiendo de condiciones demográficas y de hábitos de consumo, los anuncios serán mostrados a potenciales clientes del producto anunciado. En el caso de los *posts* publicitarios de Louw los motivos por los que a una usuaria le aparece el anuncio serán mostrados explícitamente junto a la imagen. Por ejemplo, en el mensaje “IMAGINE AN INTERNET OF TREES” la descripción que se muestra es “Si ves este anuncio, es porque Instagram cree que tienes entre 25 y 60 años, vives en Glockenbachviertel, Munich, y te interesan el Internet de las Cosas, las smart cities o la poesía” (Gretta Louw, s.f.d).

52 En el lenguaje de las redes digitales, como Instagram, un post es una publicación de contenido. En Instagram, esta puede contener imágenes fijas y también animadas o vídeos.

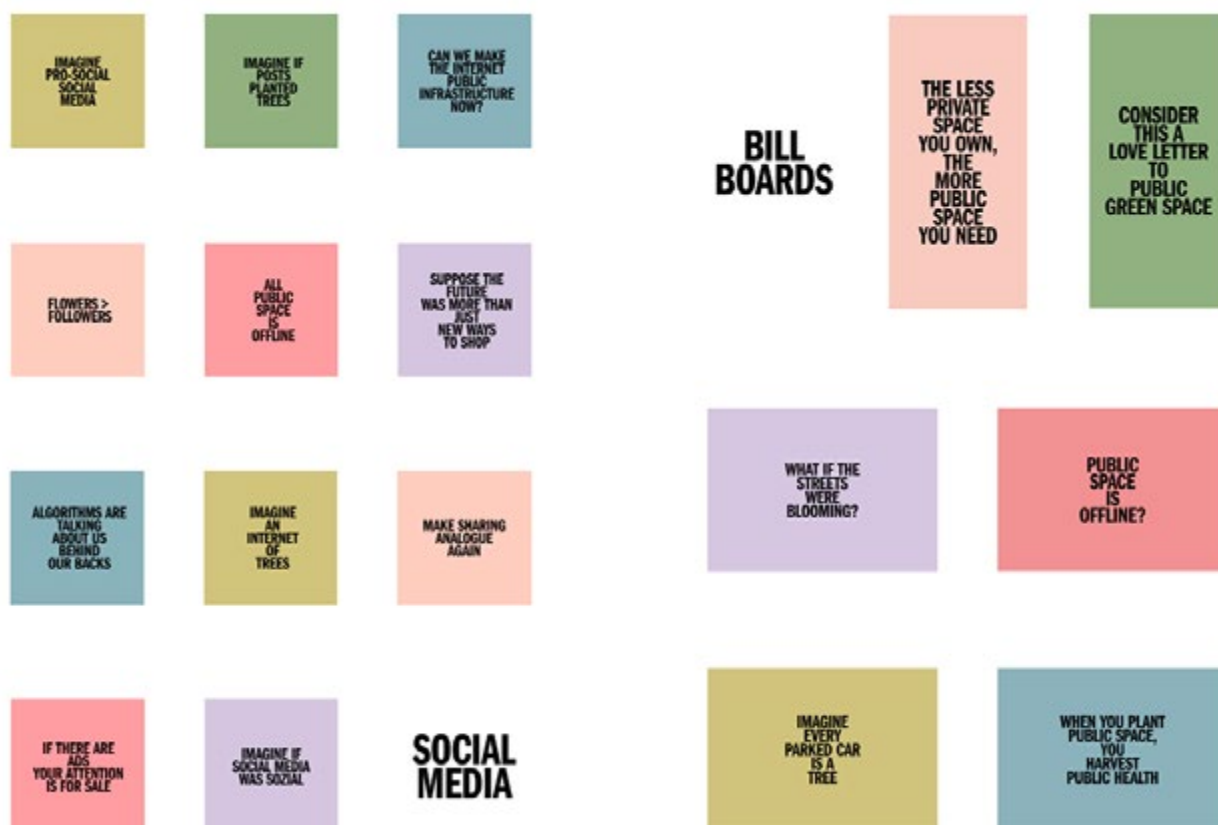


Figura 129. *The Commons*, Greta Louw, 2020.

Este proyecto, aunque no fue originalmente concebido para la pandemia por la COVID-19, ganó especial relevancia debido a ella. Con el confinamiento el flujo habitual del sistema productivo se detuvo, muchos comercios tuvieron que cerrar, y multitud de servicios que implicaban desplazamientos físicos fueron interrumpidos. Esto también se pudo apreciar en los anuncios de las vallas y carteles publicitarios de las ciudades, los cuales no eran actualizados con la frecuencia habitual. Por ello, la campaña ideada por Louw estuvo expuesta en la ciudad de Munich más tiempo del habitual en un momento pre-pandémico. Como ha sucedido con otras propuestas artísticas que surgieron en la época del confinamiento, las condiciones asociadas a aquel momento ayudaron a que ciertos proyectos ganasen no solo repercusión, sino incluso sentido y fuerza conceptual. En el caso de Louw, *The Commons* es una oda al espacio público, y no solo a los espacios urbanos compartidos, sino también a las zonas verdes que pueden funcionar como pequeños pulmones para mejorar la calidad del aire que se respira.

Precisamente en la pandemia, debido al parón masivo en la producción y en el flujo constante de movimientos, se dieron fenómenos del todo inusuales, como ciertas regeneraciones en la calidad del aire que respirábamos (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2020), la

vuelta o circulación de ciertas especies animales en espacios ya urbanizados o con una excesiva presencia humana (Cerrillo, 2020), o de una manera muy evidente, el crecimiento de plantas en el espacio urbano de las ciudades, entre adoquines y grietas del asfalto (Pacheco, 2020). Es por esto que la campaña de Louw, que ya resultaba muy pertinente en un momento pre-pandémico, todavía ganó más sentido a raíz del confinamiento mundial para hacer frente a tan histórica situación.



Sobre el título del proyecto, traducido en castellano como “Los Comunes”, remite a un concepto que, aunque no es nuevo, actualmente se está explorando con fuerza y tiene que ver con una noción de naturaleza democrática que, según autores como David Bollier sería algo así como:

Figura 130. Dos jabalíes pasean por el entorno urbano, 2020, El Comercio.

un recurso compartido, co-gobernado por su comunidad de usuarios según las reglas y normas de la comunidad. Las cosas que pueden ser gestionadas en común incluyen los recursos naturales (tierra, agua, aire) y los bienes creados (cultura, conocimiento), y pueden ser heredados o manufacturados, pero “Los Comunes” se refiere al proceso como un todo -la sinergia entre los elementos de una comunidad, un recurso y las reglas para su cogobernanza. (Commoners, s.f.)

Respecto al concepto en sí de la propuesta:

Como parte de discursos más amplios respecto a la digitalización y la economía de la atención, o la cohesión social y el intercambio entre burbujas ideológicas, Los Comunes cuestiona el uso comercial del espacio público, compartido. ¿Reflejan los espacios públicos que habitamos nuestras



Figuras 131, 132 y 133. *The Commons*, Gretta Louw, 2020.

prioridades, realidades y valores? y ¿cómo podría transformarse el espacio público para el bien social?. (Gretta Louw, s.f.c)

En las descripciones externas que se han hecho del proyecto se afirma que se trata de una defensa del espacio público, de la calidad de las zonas compartidas, con un especial énfasis en la defensa de las zonas verdes urbanas, pero no se remarca tanto otro aspecto clave de dicha propuesta:

La salud de nuestras democracias está vinculada directamente a la de nuestros espacios públicos, ya que estos apoyan la crucial formación continua de nuevos públicos, que a su vez atienden a intereses colectivos diversos. En la línea de Jane Bennett (y esta a su vez siguiendo a Rancière y Dewey), los públicos son asambleas políticas de sujetos humanos y no-humanos que, al ocupar o reunirse en un espacio, son capaces de identificar y determinar la verdad en respuesta a necesidades y amenazas cambiantes, para más tarde coordinarse en interés del bienestar colectivo (Catlow, 2020).

Así, una selección de los mensajes señalan hacia el contexto híbrido tan físico como digital, en el que vivimos actualmente: “PUBLIC SPACE IS OFFLINE?” “FLOWERS > FOLLOWERS”, “IMAGINE IF POSTS PLANTED TREES”, “MAKE SHARING ANALOG AGAIN”, O “CAN WE MAKE THE INTERNET PUBLIC INFRASTRUCTURE NOW?” (Gretta Louw, s.f.d.). A este respecto la artista e investigadora Ruth Catlow, comenta lo siguiente:

Los posts y pósters de Louw usan este formato de texto corto con éxito a la hora de transmitir verdades que realmente resuenan. Cada una de ellas apela honesta y directamente a un grupo particular de gente en lugares particulares sobre algo de particular importancia en ese momento particular -el espacio público ... Las obras en LOS COMUNES abordan dos dimensiones del espacio público en los terrenos físico y online. En primer lugar, el espacio público como un campo de relación saludable compartido por todos los seres vivientes, y por otro lado como políticamente necesario para la democracia e idealmente formulado como un bien común. (Catlow. 2020).

Por tanto, los mensajes del proyecto son, como indicábamos, una reivindicación del espacio público, con apreciaciones como “CONSIDER THIS A LOVE LETTER TO PUBLIC SPACE”, o “THE LESS PRIVATE SPACE YOU OWN, THE MORE PUBLIC SPACE YOU NEED” (Gretta Louw, s.f.d.). No obstante, esta reivindicación está totalmente

basada en la vivencia compartida contemporánea de una serie de problemáticas consustanciales al sistema capitalista actual, que a su vez se apoya o está atravesado y favorecido por la creciente tecnologización digital. Por tanto, aunque los mensajes aluden a la necesidad del espacio compartido y común, a la defensa del espacio público y de aquellos elementos verdes en los espacios urbanos de la ciudad, vemos que hablan de ello de una manera situada, dentro del contexto de la sociedad hiperconectada.

De Los Comunes a Home run como piezas de locative media analógico

Hacia el final del segundo capítulo, en el apartado 2.2.4, mencionábamos el concepto de *Locative Media* (San Cornelio, 2008). Los medios locativos se identifican con dispositivos y aplicaciones digitales que utilizan o hacen visibles localizaciones, y por tanto están arraigados estrechamente a lo digital. Así como anteriormente mencionábamos el proyecto *Electronic Cafe* (Mobile Image, 1984) como posible obra de arte pre-medios locativos, en este caso retomamos el concepto para plantear una extensión del mismo en lo que podrían ser los medios locativos analógicos. En nuestro objeto de estudio, buscando aquellas propuestas artísticas capaces de abrir espacios de diálogo sobre la vida digital, encontramos en las obras de arte urbano un ámbito de necesaria exploración, ya que se encuentran en contacto directo con el espacio urbano y con las personas que lo habitan, de manera que puede considerarse un medio de comunicación directa con la ciudadanía. Por otro lado, la narrativa de lo digital de los medios locativos puede trasladarse conceptualmente a otros dispositivos y metodologías pre-digitales. En el cuarto capítulo trataremos con mayor detalle la idea de red entendida como conexión tecnológica, pero también como tejido social conectivo. En este sentido, antes de analizar pormenorizadamente estos puntos, nos interesa introducir ya algunas propuestas artísticas que utilizan dispositivos analógicos de localización para establecer redes de conexión entre distintos puntos. Acabamos de recorrer el ejemplo de *The Commons*, y pensamos aquí ya de un modo sugerido en la idea de una posible red de intervenciones publicitarias en la ciudad, que en este caso serían los distintos postes distribuidos en los que se localizan los mensajes.

A continuación mencionaremos brevemente un proyecto que, aunque no reflexiona sobre la vida digital, sí que participa de esta idea de red como tejido conectivo. Nos referimos a *Home Run* (1993) del artista mexicano Gabriel Orozco (1962). Se trata de una intervención del artista en los jardines del MOMA de Nueva York en lo que fue su primera exposición individual en la ciudad. La intervención se enmarcaba en el proyecto *The*

*Elaine Dannheisser Projects Series*⁵³, dedicado a dar a conocer el trabajo de artistas emergentes. Orozco pidió permiso para colocar naranjas en el interior de algunas viviendas, visibles en las ventanas de los edificios vecinales de la calle cincuenta y cuatro, frente al jardín de las esculturas del museo. Un dato curioso de la intervención es que el museo proporcionaba semanalmente una fruta fresca a cada vecina, para ser colocada en la ventana, aunque las vecinas podían comerse la fruta y sustituirla por otra. Al mismo tiempo, otras vecinas podían sumarse espontáneamente a la acción simplemente poniendo una naranja en su ventana, visible desde el jardín del museo. Según la comisaria Lynn Zelevansky: “Dije que la obra de Orozco no es “abiertamente” política; más bien que sus preocupaciones sociales se evidencian en la tensión que crea entre lo que atesoramos y lo que desdeñamos” (Zelevansky, 1993). Así pues, este gesto aparentemente cotidiano revela la capacidad de generar una acción colectiva a partir de la pequeña contribución de una multitud de personas. Esta es una línea de trabajo que retomaremos en el quinto capítulo, cuando tratemos como caso de estudio práctico el proyecto propio *#internetflags*.

Figuras 134 y 135. *Home Run*, Gabriel Orozco, 1993.



Apreciaciones finales sobre el arte en el ágora Internet y el espacio público de la ciudad

Respecto al espacio público, elemento común de todos los ejemplos tratados en este apartado 3.4, hemos podido recorrer distintos acercamientos del arte al mismo. Hemos comenzado con los carteles en la calle de las Guerrilla Girls, instalados inicialmente de manera

⁵³ The *Elaine Dannheisser Projects Series* es el nombre que se le dió en 2006 a esta serie de intervenciones activa desde 1971. El cambio de nombre fue un homenaje a Elaine Dannheiser.

espontánea con la voluntad de salir a la calle y protestar. Posteriormente hemos recorrido algunos trabajos de Daniel G. Andújar, que implican una gestión del espacio público de mayor envergadura, tanto por el tamaño de los formatos como por su complejidad, capacidad de visibilidad y conexión con otros agentes civiles y culturales. Por último, hemos visto el proyecto concreto de Greta Louw, cuyo despliegue vuelve a un formato urbano de menor complejidad que algunos trabajos de Andújar, pero de gran potencia en su concepto.

En el caso de Andújar, sus proyectos aunque tienen una voluntad de llegar a la población de manera directa, generalmente están firmemente apoyados tanto a nivel de infraestructura económica como institucional. No obstante, aunque generalmente sus trabajos, de carácter eminentemente reivindicativo son respaldados por la institución, el hecho de estar financiados no les resta potencia en tanto que acción micropolítica. En el caso de Greta Louw, hemos examinado una campaña cuyo despliegue digital corre a cargo exclusivamente de la artista, bajo sus normas e intenciones, y que a nivel de intervención en el espacio público se concibe en consenso y gracias al apoyo del ayuntamiento y entidades en Munich y Los Ángeles. En el caso último apuntado de Gabriel Orozco, el encargo para la pieza sería institucional, pero al mismo tiempo la colaboración vecinal resultaría esencial para la obra; de hecho resultaba estimulante para las personas que participaron formando parte de la instalación. Esta última dirección nos resultaría interesante para explorar en nuestro proyecto de investigación práctica *#internetflags*, del cual hablaremos más adelante en el quinto capítulo de la tesis en tanto que caso de estudio práctico.

Cada obra analizada en este apartado 3.4 contiene potencia y valor. No obstante, ninguna de ellas es en sí suficiente por sí sola para resolver nuestra hipótesis de investigación. Nuestro proyecto *#internetflags* partirá de un tipo de intervenciones que no necesiten permisos legales, y que contemplen la organización colectiva y en cierto modo espontánea (Guerrilla girls). El proyecto necesitará adquirir una cierta envergadura para tener un mayor alcance, por lo que necesitará conectar con entidades culturales y contar con financiación económica (Andújar) así como nos planteamos poder trabajar en cooperación con organismos municipales para establecer una alianza entre el arte y algunas iniciativas de tipo ciudadano (Louw), y en última instancia, pero no por ello menos importante, una participación vecinal en el proyecto (Orozco).

3.5 La vida digital desde el arte participativo en la ciudad

Llegamos al último apartado del tercer capítulo, donde nos centraremos en

propuestas de Arte Internet que inciden de un modo claro en la defensa del espacio público como contexto activador del diálogo ciudadano sobre la vida digital. En esta sección abordaremos directamente el trabajo del artista alemán nacido en Bremen Aram Bartholl (1972). En su trabajo, el componente de la participación activa del público es un aspecto clave. Anteriormente, en el apartado 2.2.3, hemos definido el concepto de participación a partir de las ideas de Frank Popper, quien argumentaba que ya en los años setenta las artistas comenzaron a integrar en su trabajo una óptica de la mediación en tanto que creación, dando lugar a su vez a que el público adquiriese un papel nuevo en tanto que activo de participación en la obra (Popper, 1983, p. 10-11). Avanzando hacia una visión más actual de las nociones de público y participación, suscribimos las palabras de la filósofa catalana Marina Garcés quien, a partir de las ideas de *El espectador emancipado* de Jacques Rancière expone:

El espectador no necesita ser salvado, pero sí necesitamos conquistar juntos nuestros ojos para que éstos, en vez de ponernos el mundo enfrente aprendan a ver el mundo que hay entre nosotros. Necesitamos que tanto desde las prácticas visuales y escénicas como desde las prácticas teóricas, encontremos modos de intervención que apunten a que nuestros ojos puedan escapar al foco que dirige y controla su mirada y aprendan a percibir todo aquello que cuestiona y escapa a las visibilidades consentidas. No se trata hoy de pensar cómo hacer participar (al espectador, al ciudadano, al niño...) sino de cómo implicarnos. La mirada involucrada ni es distante, ni está aislada en el consumo de su pasividad. ¿Cómo pensarla?. (Garcés, 2016)

Por tanto, el interés sobre el cual coincidimos es el desplazamiento del foco en la importancia de la participación del público en sí, a por qué y para qué se da esa participación. Es decir, el fin de las obras de Bartholl que expondremos a continuación no es simplemente el hecho de ser actos artísticos participativos, sino convertirse en vehículos de diálogo entre el artista, la obra y las ciudadanas, de manera que puedan contribuir a una comprensión crítica y constructiva de la sociedad actual, capaz de hacer frente a sus problemáticas e idear modos sostenibles para su gestión. Siguiendo con las ideas de Garcés:

Un mundo común no es una comunidad transparente, no implica la fusión del espectador en una colectividad de presencias sin sombra. Hay mundo común donde aquello que yo no puedo ver involucra la presencia de otro al que no puedo poseer. Entre nosotros, el mundo está poblado de cosas,

deseos, historias, palabras irreconciliables que no obstaculizan sino que garantizan nuestro encuentro. Un mundo común es un tablero de juego lleno de obstáculos en el que, paradójicamente, sí podemos cruzar la mirada. Pero para ello no necesitamos estar frente a frente. Sólo necesitamos perseguir los ángulos ciegos en los que encontraremos el rastro de lo que alguien ha dejado por hacer y precisa de nuestra atención. (Garcés, 2016)

Garcés, desde su perspectiva recoge un aspecto que ya hemos tratado a partir de las palabras de la comisaria Iris Dressler, quien comentando el trabajo de Daniel G. Andújar exponía que éste concebía la participación en el espacio público entendiendo que para que exista un consenso previamente ha de darse un conflicto (Dressler, 2014, p. 54), confrontación que genera un diálogo a partir del cual puede construirse algo nuevo en común. Es también en esta línea en la que consideramos pivota el trabajo de Aram Bartholl.

3.5.1 La perspectiva abierta de Internet de Aram Bartholl

Aram Bartholl, artista afincado en Berlín desde 1995, se graduó en arquitectura en 2001, y ya desde su época como estudiante se interesó en gran medida por los entornos urbanos, en especial sobre el espacio público. También en su época de estudios, comenzó a explorar softwares relacionados con las nuevas tecnologías y la programación web. Bartholl reflexiona sobre las nuevas tecnologías digitales de una manera muy analógica, desde los objetos físicos. De hecho, podríamos definir su trayectoria artística precisamente como una exploración de las relaciones entre el mundo digital y el mundo físico. Volviendo por un momento al final de sus estudios, en 2001 recibió un premio por su proyecto final de carrera *Bits on Location*⁵⁴, una interesante e innovadora investigación, cuyo contenido total -tanto investigación previa como propuestas- estaban accesibles en una página web. En palabras del propio artista, partía de la siguiente idea: “¿Qué ocurriría si Internet llegara al espacio, a una ciudad?” (Aram Bartholl, 2020, 1m10s). Así, ya en el año 2001 Bartholl se estaba cuestionando la materialización del ámbito virtual de Internet en el mundo físico. Cinco años antes de que Marisa Olson comenzase a hablar de arte post-internet, Bartholl ya lo aplicaba no solo al mundo físico de los objetos, sino al espacio urbano de la ciudad.

⁵⁴ La página web fue diseñada con Flash, software que desapareció hace unos años, por lo que Bartholl hace poco publicó un vídeo mostrando el proyecto, antes de quedar dificultado su acceso en tanto que página web (Aram Bartholl, 2020).

Actualmente, Bartholl es profesor de arte y medios digitales en la HAW, Universidad de Hamburgo de Ciencias Aplicadas. Esta vertiente docente del artista lo lleva a operar no solamente desde el ámbito reglado de la academia, sino también empleando la metodología de trabajo del workshop independiente para construir sus obras en torno a la participación y el diálogo compartido. En la exploración de su trabajo artístico no abordaremos su parte más formalmente académica, pero sí algunos de los workshops que frecuentemente realiza. Así pues, parte de sus trabajos se desarrollan en este formato de taller abierto, más cercano, como veremos, a la acción y la performance colectiva, que a lo que sería un tipo de formaciones académicas al uso. Bartholl se acerca a la participación a partir de la obra de arte, y justamente en sus workshops este aspecto cobra un especial sentido.

Analizando su obra no sorprende que haya formado parte de diversos colectivos, ya que pone en evidencia su afán por los procesos de trabajo grupales y colaborativos. En su caso ha formado parte de *Freies Fach*, colectivo interesado en el ámbito urbano y las intervenciones públicas, y también ha formado parte de *EA.T. Lab* (Free Art and Technology Lab), junto a Evan Roth y James Powderly. Respecto a algunos de los referentes de Bartholl, en una entrevista que Ian Glover le realizó en 2011 para Rhizome, el artista afirmaba que Chaos Computer Club -asociación de hackers que hemos mencionado anteriormente-, es una de sus grandes influencias, así como también, al menos en 2011, la obra de Rachel Whiteread⁵⁵ (Glover, 2011). También se ha relacionado frecuentemente el trabajo de Bartholl con otras figuras importantes del mismo ámbito como el mencionado Evan Roth o Constant Dullaart entre otras. Sobre el *statement* del artista, citamos textualmente un fragmento extraído de su web. Bartholl,

cuestiona nuestro compromiso con los medios de comunicación y con las economías públicas vinculadas a las redes sociales, plataformas online y estrategias de diseminación digital. Aborda temas socialmente relevantes, incluyendo la vigilancia, la privacidad de los datos y la dependencia de la tecnología a través de su obra al transferir los huecos, contradicciones y situaciones absurdas de nuestras vidas *online* cotidianas a entornos físicos. El efecto es doble. La obra crea este enfrentamiento, a ratos extraño, con nuestra propia ignorancia del capitalismo de las plataformas activas globalmente, y renegocia las actividades en redes como formas políticas de participación a nivel analógico usando el potencial del espacio público. Así, Bartholl inicia un proceso performativo para catalizar una comprensión renovada de la

⁵⁵ Rachel Whiteread (1963) es una artista inglesa que trabaja con esculturas a partir de moldes, que muestran vacíos y estructuras espaciales.

acción individual dentro de un colectivo y el discurso en una red autodeterminada. (Aram Bartholl, s.f.a)

Destacamos de su *statement* la capacidad de Bartholl de cuestionar los aspectos controvertidos de la vida digital en la sociedad hiperconectada, creando un enfrentamiento con dichas problemáticas, abordándolas desde los objetos físicos y el espacio público, para renegociar de manera colectiva sus condiciones. Comprobaremos también que además de ser un artista que trabaja en la intersección entre el mundo digital y el mundo físico y que aporta reflexiones situadas sobre la sociedad hiperconectada, también trabaja desde el espacio público proponiendo obras participativas y emplea frecuentemente el texto en sus trabajos.

Antes de entrar en detalle sobre una selección de sus piezas mencionamos aquí algunas que nos parecen interesantes a modo introductorio. En 2007 Bartholl realiza la intervención pública, 256², en la que traza con tiza sobre el suelo el perímetro del “Nuevo Berlín” una reconstrucción virtual en *Second Life* de la ciudad, con coordenadas reales que Bartholl acota en el espacio ya existente. Esta pieza, además de compartir una inquietud muy similar a la de Eva y Franco Mattes, que aproximadamente por la misma época realizan también trabajos que utilizan o reflexionan precisamente sobre las potencialidades de la comunidad virtual *Second Life*, también nos recuerda, haciendo nuestras conexiones al contexto local, al sencillo y seminal trabajo del artista Fermín Jiménez Landa *A partir de aquí (unir todos los chicles)* (Fermín Jiménez Landa, 2008). Otra obra de Bartholl es *15 seconds of fame* (2010), una pieza sencilla que consiste en el propio artista apareciendo con los brazos en alto, en gesto de saludar efusivamente, en el google street view. *Offline Art: new2* (2013) es uno de los proyectos en los que el artista ha actuado en calidad de comisario. Consistió en disponibilizar varias piezas famosas de net.art, dejándolas fuera de línea durante el periodo de exposición, y haciéndolas solo accesibles en el espacio de la galería. *killyourphone.com* (2014) fue un workshop, en la línea de algunos proyectos de Adam Harvey, que propone métodos radicales a la vez que irónicos para conseguir desconectarnos de nuestros dispositivos móviles, o cuanto menos tener una gestión más sana de nuestra conectividad. Por último, *Greetings from the Internet* (2013) es una serie de postales presentada en un postalero, que muestra una recopilación de fotografías hechas por el artista a nombres y contraseñas de redes wifi de diversos lugares por los que el artista ha pasado.



Figuras 136 y 137. *Greetings from the Internet*, Aram Bartholl, 2013.

Es remarcable el modo en que un artista cuyo trabajo se materializa principalmente en objetos de arte físicos ya en 2011 expresaba sus ideas acerca de la posibilidades de venta del arte digital, algo que recientemente ha tomado una forma y gran alcance mediático a partir de los NFTs⁵⁶:

He estado pensando en el dilema de las limitaciones y la accesibilidad del arte digital, y he llegado a una propuesta, que he empezado a comentar con amigos artistas. ¿Hay una manera de servir a ambos intereses? ¿Qué tal una red de pares (*peer to peer*, *p2p*) capaz de aprobar una edición limitada de una pieza, como por ejemplo un GIF, a través de una encriptación al estilo del bitcoin? El archivo en sí sería único, al tiempo que podría haber millones de copias en tumblr representando la pieza.... Me encantaría ver esto ocurrir de una manera puramente digital, y creo que un sistema así, o similar, podría ser una gran oportunidad para que el arte digital esté más presente en el campo comercial. (Glover, 2011)

El mercado del arte digital y de los NFTs es una cuestión que sale del alcance de nuestra investigación, pero nos parecía relevante destacar la capacidad de Bartholl de anticipar las tendencias futuras del arte en la sociedad, en este caso sobre las potencialidades de la tokenización del arte digital ya expuestas por él en 2011.

⁵⁶ Los NFT (*Non Fungible Token*) son certificados digitales de autenticidad que se asocian a un solo archivo digital mediante la tecnología *blockchain*. Durante el año 2021 tuvo un momento de esplendor en el que se logró generar más de 3000 millones de euros por ventas de NFTs (Mas, 2022).

Internet abierto, wifi humana en el espacio público

Open Internet (2011) es una intervención en el espacio público. Comienza cuando el artista adquiere en un bazar dos rótulos led baratos; uno con la palabra “Internet” y otro que dice “abierto”. La idea de Bartholl en esta obra es ofrecer una red de Internet móvil gratuito para cualquier persona que lo necesite. La intervención consiste en que el propio artista sale a la calle de noche durante varios días seguidos, transitando la ciudad de Nueva York con su rótulo doble de leds colgado del hombro. Cuando alguien se acerca para pedir conexión a Internet, Bartholl comparte datos de conexión a Internet al móvil de la persona que lo solicita. Los desplazamientos se efectúan caminando y en bicicleta, en un tipo de escala absolutamente humana, sencilla y accesible.

Cuando hablamos de poder generar un pensamiento crítico sobre la vida digital, hemos visto por ejemplo en el caso de Joana Moll, que existe una voluntad por revelar las problemáticas y sus conflictos, desde un enfoque de crítica social. En el caso de *Open Internet*, más que una crítica directa al sistema, lo que encontramos es una proposición sencilla a las ciudadanas, un gesto a raíz del cual podemos reflexionar sobre las necesidades e incluso dependencia de la sociedad actual en materia de conexión tecnológica.

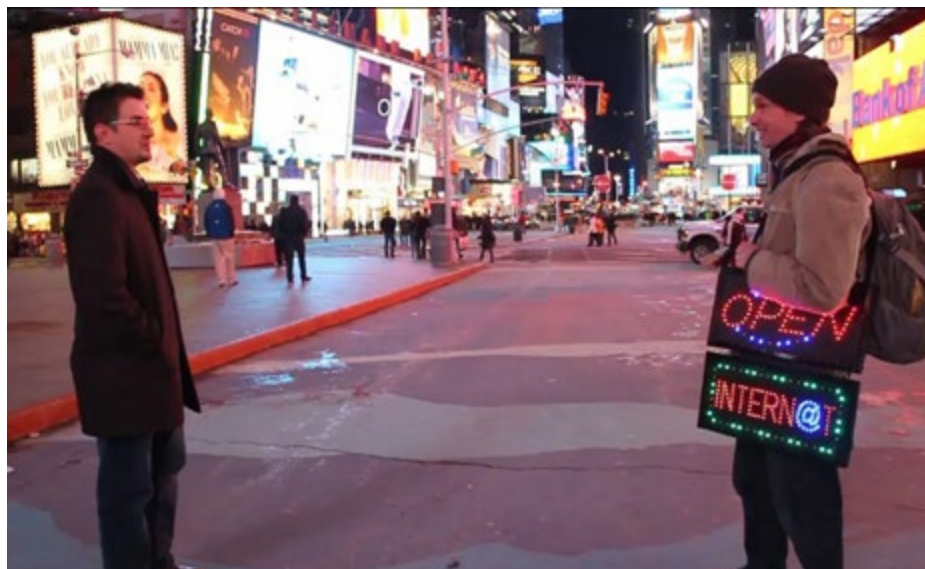


Figura 138. *Open Internet*, Aram Bartholl, 2011.

El título de la pieza -*Open Internet*- podríamos interpretarlo como un guiño a las tecnologías *Open Source* (de código abierto). Si pensamos en estas tal y como las hemos mencionado en el apartado 1.5.2, las entendemos como una alternativa generalmente más ética o sostenible y autogobernada a nivel de derechos y responsabilidades de las usuarias. En *Open Internet*, el artista realiza un acto simbólico de facilitación tecnológica a la ciudadanía. A nivel técnico, no está proponiendo ningún cambio en la propia infraestructura que posibilita la conexión a Internet. No obstante, resulta revelador, e incluso transformador el modo en que un gesto tan sencillo abre toda una serie de preguntas sobre la manera en que actualmente dependemos de la tecnología y

sobre el modo en que podríamos relacionarnos colectivamente con ella en entornos físicos. Bartholl detecta una necesidad social: la conexión a Internet. En un contexto social en el que, salvo excepciones, la mayor parte de la gente lleva consigo constantemente sus dispositivos móviles conectados, el hecho de por ejemplo quedarse sin datos de conexión es como quedarse fuera de la sociedad. Por ello, ofrecer conexión a Internet gratuita y de tú a tú (*peer to peer*), está creando una situación compartida con personas desconocidas, abierta a lo que pueda suceder.

En 2012 esta pieza se convirtió en la instalación *OI* (2012), que incorporaba los rótulos que Bartholl llevaba en su acción y un vídeo que mostraba el proceso de la intervención original. Dicha adaptación del proyecto puede responder a ciertas necesidades del circuito comercial y expositivo del arte, que exige la generación de piezas-objeto exhibibles y vendibles, así como puede responder a una cierta iniciativa hacia el archivo y documentación de las obras artísticas que consisten en acciones más o menos efímeras. Igualmente, *Open Internet* es una propuesta artística versátil, pues además de una acción artística y posteriormente un objeto de arte comercializable es también en su esencia una acción utilitaria. Cabe reconocer no obstante que su alcance quizás haya tenido más una incidencia simbólica que práctica, debido al poco tiempo que se mantuvo activa. El ofrecimiento del artista de regalar conexión a Internet a cualquier persona con la que se cruce en su recorrido permite la creación de una obra de arte, pero también abre la posibilidad de ofrecer un servicio desinteresado a la ciudadanía.



Figura 139. *OI*,
instalación, Aram
Bartholl, 2012.

Otra de las reflexiones que nos suscita la pieza tiene que ver con el componente de la participación, y concretamente de qué ocurre o puede ocurrir con las obras de arte participativas. Tal y como argumentaba Popper:

En cuanto al papel del espectador en el arte que exige una participación, ha cambiado radicalmente desde que este espectador ha sido invitado a dar una respuesta total, es decir, intelectual y física a la vez. Actualmente se le pide que tome el arte (o más en concreto la situación artística en que se encuentra) con la misma seriedad que el artista. (Popper, 1983, p. 10)

Las palabras de Popper inciden en una cierta tendencia en el arte actual de exigir una participación total e incluso un compromiso al público que entra en contacto con la obra de arte. Si en el caso de *Open Internet* hubiese existido una necesidad masiva de participación para que la obra se completase, podríamos argumentar que esta hubiese fracasado en sus objetivos, pues a efectos prácticos, pocas personas se acercaron a Bartholl para conectarse a su red de Internet abierta en 2011. Sin ir más lejos, probablemente el componente disruptivo del artista portando el rótulo luminoso de Internet por la calle estaba emitiendo una señal clara a las transeúntes de que el ofrecimiento era una broma, una provocación o una excentricidad poco comprensible a primera vista. Por tanto, ¿es participativa la obra de Bartholl? ¿Qué tipo de compromiso con el público busca? Consideramos que en su caso se da un acercamiento a la participación bastante libre y simbólico en el que lo importante no es la implicación masiva del público con la obra, sino la potencia simbólica del gesto. Este gesto puede no cambiar la realidad que cuestiona en el momento mismo de su interacción con las ciudadanas, pero contribuye a generar un espacio de cuestionamiento individual y colectivo, y abre la posibilidad de un diálogo en este sentido.

En el vídeo documental de la obra vemos al artista transitar durante varios días por la ciudad causando sorpresa en las personas con las que se cruza. Probablemente muchas de las personas que no interactuaron con Bartholl, sí que hubiesen querido hacer un uso funcional de la conexión a Internet ofrecida, de no tratarse de una situación excéntrica y chocante. Sin ir más lejos, las redes de wifi abiertas que podemos encontrar allá donde vamos son un recurso de conexión habitual para las usuarias de Internet, a pesar de los peligros de seguridad que implican en lo que refiere a datos personales y privacidad. Sin embargo, la obra de Bartholl no denota la neutralidad informativa que el icono de conexión wifi abierta puede sugerir. Aunque afortunadamente las respuestas y reacciones ante la pieza fueron variadas y tuvieron lugar interacciones, existe un pequeño obstáculo para la participación activa en esta obra. Se trata igualmente de un fenómeno habitual en el ámbito del arte. Como ya decía Popper,

hay una tendencia a exigir un compromiso excesivo al público en la obra de arte, cuando realmente no es tan sencillo. De hecho, podríamos preguntarnos si esta cierta obsesión por la participación, no en Bartholl sino en líneas generales en otras propuestas de arte participativo, están siendo acordes respecto a las necesidades o intereses reales del público.

Llegados a este punto, nos podríamos plantear si existe realmente una participación efectiva en el arte. Pese a la complejidad de este problema, a raíz del caso comentado podríamos decir que el componente de apertura a la participación en el arte está filtrado en muchos casos por el hecho de que al presentar algo de un modo distinto -por ejemplo, Bartholl caminando con un rótulo luminoso en lugar de un icono de red wifi abierta-, el factor choque, de ser algo fuera de lo habitual, puede resultar igualmente efectivo o disuasivo en términos de una participación masiva o generalizada. No obstante, y dejando de lado su efectividad práctica, consideramos que es una pieza plásticamente atractiva y lúdica, que como mínimo permite plantearse cuestiones sobre el arte y su relación con la sociedad.

3.5.2 Arte y participación más allá de la ciudad en Aram Bartholl

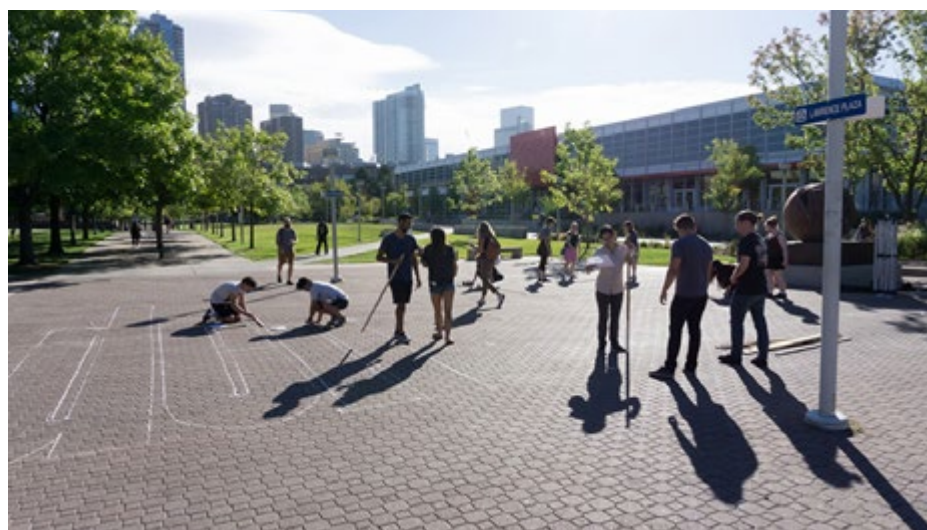
WoW, avatares virtuales visibles en el espacio público

A continuación trataremos la participación en el arte cuando esta se da de un modo pactado, como actividad colectiva. Tomaremos como ejemplo el workshop y la posterior intervención en el espacio público *WoW* (2006-2009). La idea parte de las recreaciones de mundos virtuales en videojuegos multijugador como *World of Warcraft* (de ahí el nombre abreviado del proyecto), donde cada participante elige su representación a través de un avatar y un nombre, que puede ser ficticio pero que le acompañará de manera visible e inmutable a lo largo de todo el juego. En el universo virtual del juego el nombre de cada participante aparece constantemente visible en letras verdes fluorescentes sobre la cabeza de su avatar. Esto nos lleva a pensar que en dicho mundo recreado no existe anonimato posible -a pesar de que a efectos prácticos en el juego, una persona siempre podrá crear avatares nuevos-, pues cualquier interacción de personajes muestra claramente sus identidades. Este tipo de operación no se da en el mundo real, al menos no de manera explícita, como veremos a continuación. Bartholl comienza a trabajar desde la siguiente idea: “¿Qué ocurre cuando el anonimato usual de alguien en la esfera pública es destruido por los principios operativos de mundos virtuales online?” (Aram Bartholl, s.f.b). Con ello, su propuesta de taller es que cada participante construya con letras de cartón verde fluorescente su nombre real para, posteriormente y gracias al apoyo de unas ligeras estructuras, realicen un desfile a modo de

paseo informal en el espacio público, ya sea en el casco urbano o incluso en la playa. Este proyecto presenta un interesante acercamiento a las identidades virtuales, y a cómo estas progresivamente han pasado de la voluntad de emancipación de las primeras comunidades virtuales de internet a la hiperrrealidad de la representación en las redes sociales y su eco en la sociedad de la actualidad.

En cuanto al uso del texto en esta intervención mantiene una especial relevancia. Este tipo de estrategias que el artista pone en funcionamiento tienen que ver no solo con mostrar situaciones y problemáticas de nuestra vida digital, sino con evidenciar cuán vinculadas están nuestras identidades y movimientos a los datos, a la información sobre nosotras o sobre nuestros dispositivos. En esta línea estarían también otros talleres e intervenciones públicas propuestas por Bartholl como *Drawing the internet* (2015), en la que se propuso a estudiantes de la Bauhaus en Weimar que escribieran con tiza contraseñas de redes wifi en el suelo de las calles de la localidad, o *Forgot your password?* (2018), realizado en la ciudad de Denver, donde se escribió en letras gigantes la contraseña wifi más utilizada por numerosas usuarias de distintas redes de conexión a Internet de la ciudad. Sobre los formatos empleados generalmente por Bartholl en sus piezas y procesos colectivos de arte público consideramos que se ajusta a lo que ya expuso Chaffee sobre el arte urbano:

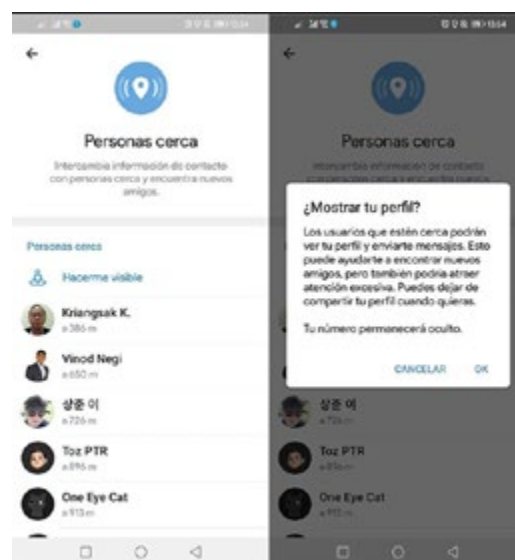
El Street art se caracteriza por el pensamiento expresivo directo, usando una economía de palabras e ideas, un discurso retóricamente simple. Rara vez usa mensajes ambiguos o confusos, como las caricaturas políticas suelen serlo. El arte callejero se estructura para simplificar el mensaje, sintetizar el pensamiento y proyectar mensajes concisos y clichés. (Chaffee, 1993, p. 9)



WoW propone una visión incisiva sobre las nociones de anonimato y privacidad, tan imbricadas y complejas de manejar en nuestra sociedad hiperconectada, donde la vigilancia es constante. Aunque estos mecanismos de recopilación de datos de las usuarias digitales en el mundo virtual y los aparatos de vigilancia en el mundo físico ya existían antes de la eclosión actual de las tecnologías digitales, podemos afirmar que su uso se ha multiplicado, al mismo tiempo que se han vuelto más sofisticadas y sutiles. En algunos contextos el nivel de vigilancia puede llegar a ser desconcertante (Kuo, 2020). El tema de los aparatos de vigilancia utilizados por gobiernos y corporaciones para identificar, clasificar e incluso criminalizar a la población civil, se despliega en herramientas que permiten saber infinidad de datos de las personas con solo una filmación en vídeo, cómo hallar una correspondencia entre rostros y nombres, documento de identidad, identificación con protestas o altercados, antecedentes penales, etc. Este tema se está tratando abundantemente en el contexto del arte. Del ámbito local en Barcelona destacamos proyectos del anteriormente mencionado colectivo artístico Estampa, como *El mal alumne* (2018), o *¿Qué es lo que ves, YOLO9000?* (2019). En ellos, se parte del fenómeno de la identificación de imágenes por inteligencias artificiales, entrenadas con redes neuronales de aprendizaje profundo. El objetivo es explorar de qué manera funciona la monitorización y cómo se podría establecer otro tipo de relaciones menos auto-predictivas.

Figura 141. *WoW*, Aram Bartholl, 2006-2009.

Figura 142. Función de Telegram que permite conocer la ubicación de una persona que se encuentre cerca, 2021, Xataka Móvil.



Las operaciones de vigilancia en la red, que no son visibles de la manera tan exagerada y lúdica como la que propone Bartholl en *WoW*, están no obstante cada vez más accesibles para cualquier usuaria digital. Actualmente, sin ir más lejos, y sin entrar en detalle sobre el contexto de la geolocalización, herramientas tan sencillas y accesibles como el servicio de mensajería instantánea Telegram por ejemplo disponen de

una opción para localizar personas conectadas cerca, aunque estas no se encuentren entre nuestros contactos conocidos. Un aspecto controvertido de la cuestión que Bartholl pone en relevancia de un modo fresco pero contundente, es que en el mundo real no hay cambio de avatar posible, y este tipo de identificaciones personales tan conectadas con la vigilancia pueden llegar a comprometer seriamente la libertad de movimientos e incluso el modo cotidiano de vivir de la población civil a nivel planetario.

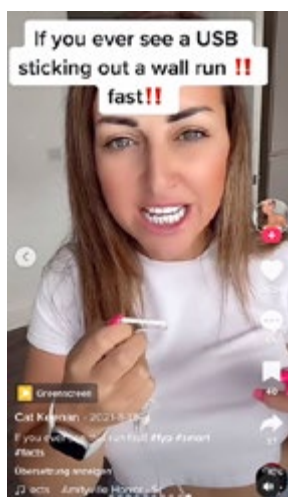
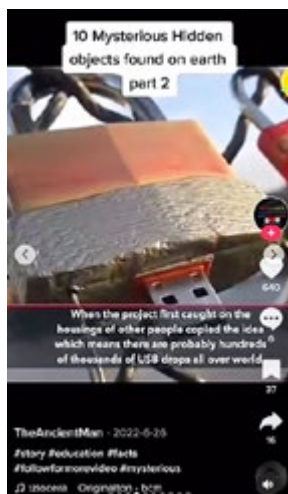
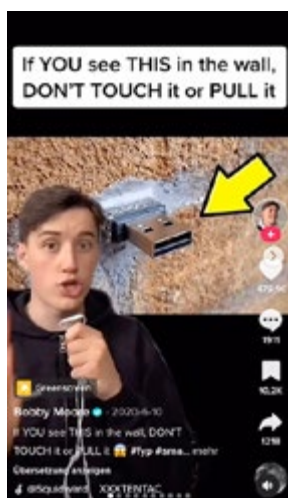
Dead Drops, red mundial física de dispositivos conectados

Dead Drops es un proyecto participativo en el espacio público que comienza en 2010 con la instalación de varios dispositivos de almacenamiento USB en muros de cemento y otros escondites de cinco ubicaciones distintas, en la ciudad de Nueva York. Dichos dispositivos se instalaron vacíos de contenido, salvo un archivo `readme.txt`⁵⁷. Estos dispositivos quedaban a disposición de cualquier persona que los encontrase, pudiéndose utilizar para volcar y obtener archivos de manera libre y sin control externo. Este trabajo fue iniciado por Aram Bartholl, pero gracias a la voluntad participativa del proyecto y a las explicaciones aportadas en los dispositivos instalados, pronto se comenzó a generar toda una red mundial de nuevos dispositivos USB en muros de muchas ciudades. El proyecto estaba vinculado a la web <https://deaddrops.com>, donde se explicaba tanto la idea como las recomendaciones para proceder y sumarse a la red de dispositivos. Aunque la permanencia de los dispositivos no es estable, ya que muchos son arrancados o eliminados, hasta la fecha se han contado hasta un mínimo de 1.400 dispositivos USB instalados por todo el mundo.

Figuras 143 y 144. *Dead Drops*, Aram Bartholl, 2010.



⁵⁷ Un archivo `readme.txt` es un tipo de documento que se suele adjuntar en programas de ordenadores y otras aplicaciones digitales, y que puede contener tanto instrucciones de instalación como recomendaciones de uso.



Figuras 145, 146 y 147.
Respuesta a *Dead Drops*
en la plataforma Tik Tok,
2023, Instagram.

Hemos hablado anteriormente de la obsolescencia programada, y de la obsolescencia de los dispositivos tecnológicos, que con el tiempo van apareciendo y siendo suplantados por otros de nueva generación. Esto también afecta a los puertos USB de los ordenadores. De hecho, dicho por el propio artista, su pieza *Dead Drops* supone un recordatorio para: “para seguir pensando en las redes independientes y en tecnologías de código abierto. Estas pueden ser útiles en el futuro, cuando todo termine por estar enterrado tras filtros y muros de pago. Antes o después, los puertos locales como el USB se extinguirán”) (Glover, 2011).

Dead Drops es un proyecto que actualmente ya cuenta con un recorrido de más de diez años. Recientemente Bartholl publicó una recopilación de materiales subidos por usuarias de la red social TIK TOK sobre estos dispositivos distribuidos por todo el mundo. El material recopilado resulta interesante, pues hay usuarias que se limitan a describir el proyecto, otras generan materiales ficcionados al respecto y otras incluso alertan de un modo dramático de los peligros que comportaría conectarse a uno de estos dispositivos de la red creada por Bartholl. Así, destacamos algunas apreciaciones como: “nunca conectes uno a tu ordenador. Podrían tener virus peligrosos listos para destruir tu ordenador. Además, no sabes qué hay almacenado en ellos, podrías encontrar material ilegal” o incluso “¡¡Si ves un USB sobresaliendo de una pared, corre !! rápido!!” (Ar@m B@rtholl, s.f.). Como dice Bartholl al respecto:

Dead Drops es en buena medida un símbolo del proceso de despliegue de Internet en la Vida Real. Me encanta el gesto de conectar directamente tu portátil de 3000 dólares a un bordillo sucio y la imagen de un puerto USB en una pared de ladrillo. Una casa o parte de una ciudad convertidos en medios de almacenaje de información ... Es interesante cómo la gente percibe una memoria USB en público como algo peligroso porque está en la calle, cuando la mayoría de virus están en Internet, no en memorias USB. Estamos conectados todo el rato a través de todo tipo de servicios, dispositivos y nubes, y es de prever que nuestra dependencia de ellos aumente cada vez más. Además, el efecto decelerador de *Dead Drops* trata también de la libertad y la comunicación descontrolada. (Glover, 2011)

Una presencia obsoleta capturada por dispositivos móviles gigantes

A lo largo de esta tesis cuando hemos tratado el espacio público, nos hemos enfocado principalmente en el espacio de la ciudad. No obstante el concepto y el alcance del espacio público es mayor. Por ello, cerramos este apartado haciendo alusión a la obra *Obsolete Presence* (2017). Las intervenciones artísticas de tipo público de Aram Bartholl salen de las zonas más urbanizadas y se insertan también en otro tipo de espacios naturales como lagos, ríos, estanques o incluso el mar. Estos últimos son espacios no urbanos, abiertos, en los que los seres humanos acuden a disfrutar de una naturaleza urbanizada en última instancia bajo ciertas normas. La escultura pública *Obsolete Presence* es una pieza de 2 x 2,4 metros, realizada con madera impresa, espejo, y metal. Muestra una silueta recortada de una mano sosteniendo un *smartphone* en posición de realizar una foto, una imagen fotográfica realista que llama la atención por sus grandes dimensiones. La parte visible de la pantalla del móvil que aparece en dicha silueta está recubierta de espejo, de manera que refleja invariablemente todo aquello que se le presente delante. Elementos básicos como el agua o el fuego están frecuentemente presentes tanto a nivel real como simbólico en el trabajo de Bartholl. En este caso, la escultura *Obsolete Presence* se instala siempre, invariablemente, medio sumergida en el agua. Este agua puede ser la de un río, un lago o incluso también el agua de la playa. A nivel formal, la escultura se sostiene en la superficie del agua gracias a su estructura interna y pies de metal, pero también debido al hecho de ser instalada en aguas poco profundas para poder apoyarse sobre la tierra bajo el agua.

Los fragmentos de río que atraviesan las ciudades, o los lagos artificiales, son zonas que también podemos entender como espacios urbanos, donde el tránsito de personas es habitual. Lo que nos llama la atención es el hecho de que en el mundo actual la ubicuidad de los dispositivos de comunicación hace que los llevemos a todas partes. Aquí Bartholl pone el foco de una manera sutil sobre este tema, evidenciando hasta qué punto el uso del *smartphone* está sumergido en el nervio que activa el funcionamiento de sociedades y personas. Lo hace así también ubicando su escultura en las aguas de distintos lugares, y así vemos cómo el *smartphone* emerge a la superficie desde el agua, está anclado a la tierra, casi como naciendo de ella. Si la tecnología aparece para mejorar las condiciones de vida del ser humano, se podría concebir también como algo que está en la raíz de nuestra manera de existir en el ecosistema del que formamos parte.

Esta obra se presenta como escultura, por lo que no hay una descripción conforme sea un tipo de obra participativa. No obstante,

esto ocurre con frecuencia en el trabajo de Bartholl. Muchos de sus trabajos son esculturas de medianas o grandes dimensiones que se insertan en el espacio público, llamando la atención por su forma y tamaño, e incitando a la interacción con ellas. Esta participación que propone Bartholl con sus esculturas no la demanda participativa del gran compromiso social que Popper mencionaba. Pero curiosamente parece resultar igualmente efectiva, pues partiendo de una llamada al mero registro fotográfico las piezas tienen una gran circulación en forma de imágenes, lo que las lleva a ser conocidas y apreciadas, y despertando un mayor interés del público. Este interés lleva a su vez a la posibilidad de investigar acerca de su significado, sus intenciones, que al ser reveladas abren preguntas en el público sobre las complejidades de la vida digital en la sociedad hiperconectada. Otro de los trabajos de Bartholl en esta línea es *This is fine* (2022), un gran emoji de fuego utilizado en servicios de mensajería como Whatsapp o Telegram, que llama enormemente la atención de cualquier paseante. El artista está utilizando constantemente símbolos e iconos de nuestra vida digital, de nuestras interacciones constantes con los dispositivos móviles. Tras haber descrito la acción participativa *Open Internet*, en la que el artista sí buscaba directamente conectar con el público, resulta notorio cómo sus esculturas pueden llegar a generar mayor interacción y participación.

Figura 148. *Obsolete Presence*, Aram Bartholl, 2017.



Apreciaciones finales sobre la vida digital desde el arte participativo en la ciudad

Apreciamos que Bartholl no demuestre una posición de rechazo a la vida digital, sino que más bien contribuya a evidenciar que es un fenómeno que forma parte de la vida contemporánea inevitablemente, a pesar de entrañar ciertos peligros cuando no se conoce su funcionamiento interno. El hecho de que sus piezas físicas -tanto las obras participativas como las esculturas- inciten de un modo contundente a un tipo de interacción que también es digital -a través de las redes sociales e Internet en general-, nos está mostrando de un modo nítido la realidad híbrida actual, tan presente en la vida digital. Este mostrar el mundo tal cual es a día de hoy, con sus contradicciones y sus complejidades, nos parece mucho más constructivo y abierto que quedarnos con un planteamiento maniqueo que solo contempla dos posiciones poco matizadas en las que la tecnología se considera o buena o mala o contemplar el ser humano como algo totalmente alejado de ser una máquina.

Sobre el aspecto de la participación el trabajo de Aram Bartholl, podría identificarse en algunos aspectos con la línea discursiva expuesta por Claire Bishop, quien expone que desde la década de los noventa:

se concibe al artista menos como productor individual de objetos discretos que como colaborador y productor de situaciones: la obra de arte como un producto finito, portátil y mercantilizable se reconfigura como un proyecto a largo plazo sin principio ni final claros; mientras la audiencia, antes concebida como “espectadora” o “vidente” se repositona ahora como coproductora o participante. (Bishop, 2012, p. 2)

Así, podríamos decir perfectamente que Bartholl actúa como productor de situaciones más que de objetos, ya que incluso cuando este actúa supuestamente en tanto que productor de objetos -sus esculturas-, estas dan lugar a situaciones compartidas con el público en los espacios abiertos en los que estas se sitúan.

Queremos destacar especialmente la obra de Aram Bartholl porque creemos que consigue aproximarse al núcleo de las hipótesis de trabajo de esa tesis. De hecho, su obra contiene todos los rasgos de un arte que abre debate ciudadano en torno a la transformación de la cotidianidad en la vida digital. Al mismo tiempo también consigue realizar acciones micropolíticas que provocan la conciencia crítica ciudadana y que apelan a la construcción de un debate sobre las cuestiones estudiadas aquí. Con todo, su obra no incide especialmente en algunos aspectos tanto formales como organizativos que desde nuestra práctica artística hemos

podido iniciar. Por este motivo, damos por terminado el tercer capítulo en el que hemos analizado casos de estudio vinculados al Arte Internet, para pasar a trazar el capítulo que describirá nuestra propuesta artística *#internetflags*. Pero antes de entrar a exponer este proyecto, creemos conveniente intercalar un cuarto capítulo que establecerá un marco a nuestra propuesta final.



**ARTE, PROTESTA,
TEJIDO TEXTIL Y CONECTIVIDAD**

1ST
WOMAN
SUFFRAGIST
ARRESTED IN
LONDON



4 Arte, protesta, tejido textil y conectividad

En este capítulo ofreceremos un último contexto teórico-histórico muy próximo ya a los rasgos definitorios de nuestro proyecto de investigación práctica artística *#internetflags*. Hasta el momento hemos hablado de tecnologías de la conectividad y la comunicación, de la sociedad hiperconectada y de las obras de arte que tratan sus problemáticas. También hemos comprobado qué aporta la estrategia formal del texto en este tipo de propuestas, cómo opera el apropiacionismo según el *culture jamming* y las intervenciones participativas en el espacio público que apelan al sentido crítico de la sociedad civil. En este apartado relacionaremos entre sí los ámbitos del arte, la protesta, el soporte textil y la conectividad tecnológica. Aunque en capítulos anteriores ya habíamos comenzado a describir dichas coordenadas de manera separada es en esta sección de la tesis donde las exploraremos de un modo más exhaustivo, relacionándolas entre sí.

Trataremos también el concepto de red desde tres perspectivas distintas. Como hemos visto en el primer capítulo, la noción de red es esencial cuando hablamos de conectividad tecnológica, pues de hecho son las redes y los tejidos conectivos de Internet los que posibilitan la comunicación digital. Otra de las perspectivas de red la abordaremos en un sentido más literal. Recorreremos brevemente la historia del tejido textil, las artes aplicadas, su vínculo etimológico-conceptual con el texto, su empleo en el arte contemporáneo y su papel en protestas a lo largo de la historia. La tercera acepción de red que manejaremos será más bien simbólica, en tanto que representa un tejido conectivo que posibilita las relaciones entre personas. La red así entendida nos servirá para hablar de la importancia -siguiendo nuestra línea de investigación- de la activación del diálogo ciudadano y el pensamiento crítico como base para poder construir una sociedad más sostenible en términos ecológicos, económicos, políticos y emocionales, donde sus miembros puedan ser conscientes del entorno digital en el que viven y vincularse activamente en él. Esto nos llevará a considerar la relevancia de la acción micropolítica como herramienta para eventualmente proyectar una sociedad digital más sostenible.

La inclusión de este capítulo en la tesis supone explorar intereses ligados directamente al proyecto de investigación práctica artística *#internetflags*. Gracias a este cuarto capítulo nos aproximaremos a la resolución de nuestra tercera pregunta de investigación sobre si las propuestas artísticas que utilizan espacio público, texto y soporte

textil pueden ser aún más efectivas para el debate ciudadano sobre la vida digital que otras. Gracias al análisis aportado, comprobaremos cómo en la sociedad actual las reivindicaciones activadas desde el arte en el espacio público son especialmente efectivas cuando se despliegan tanto en ámbitos virtuales -desde la pionera Floodnet en 1998 hasta las acciones de Anonymous durante los últimos años-, como también en el ámbito físico de la calle.

A nivel de contenidos, comenzaremos introduciendo algunas coordenadas sobre el debate de los límites entre arte y artesanía, complementadas con el concepto de apropiación cultural para comprender ciertos fenómenos que se dan entre estas y otras esferas de la cultura. Seguidamente entraremos en el ámbito del arte protesta, para introducir una breve cronología cualitativa de reivindicaciones históricas vinculadas a la evolución tecnológica, desde Platón y el Ludismo hasta las últimas protestas en contra de la Inteligencia Artificial. A continuación comenzaremos a tratar las relaciones existentes entre tejido textil, texto y micropolítica, revisando también el origen y usos de las banderas. Trataremos también soportes artísticos de reivindicación como las arpilleras y los estandartes de las sufragistas para llegar al uso del textil en el arte contemporáneo. Posteriormente, haremos un recorrido por la gramática de Internet en el arte textil, desde sus antecedentes históricos en el siglo XIX hasta la actualidad. Por último estableceremos una panorámica del soporte textil reivindicativo en el espacio público, centrándonos en las ventanas y los balcones de las viviendas como espacios intermedios no exentos de problemáticas simbólicas e incluso legales.

Al final de las secciones principales de este apartado argumentaremos qué aportes proporcionan los aspectos tratados a nuestro objeto de estudio. De esta manera veremos cómo cada uno de ellos consigue aproximarse de manera parcial a la resolución de nuestra hipótesis de trabajo. Estas breves conclusiones aportadas al final de cada subcapítulo nos ayudarán a establecer el contexto previo al quinto capítulo de la tesis, donde expondremos nuestro proyecto de investigación práctica artística *#internetflags*, tratado como caso de estudio práctico en la tesis.

4.1 El debate de los límites del arte, el concepto de apropiación y el arte protesta

“Un efecto potencial de la distribución online es que se desdibujen los límites artísticos, en algunos casos, entre productor y consumidor; y en otros, entre el amateur y el profesional” (Jefferies, 2016, p. 4). Las autoras señalan aquí el proceso de difuminación al que se están viendo sometidos

algunos roles socioculturales en la actualidad, refiriéndose en concreto a la relación producción/consumo y a la de profesionalidad/amateurismo. El borrado de barreras conceptuales entre dichos roles, que antiguamente estaban muy marcados, se ha ido intensificando durante el transcurso del siglo XX. Sin embargo, actualmente parece que se hace más patente en prácticas culturales sumergidas en el contexto digital que favorece una percepción de la realidad más democrática o más homogeneizadora, dependiendo del enfoque.

Anteriormente hemos tratado la difuminación entre experiencia *online* y *offline*, la fusión entre consumidoras y productoras o los cambios entre distribución y producción expuestas por el artista Seth Price. Algunos debates relacionados con estos temas como el de la alta/baja cultura, que Umberto Eco analizó en su famoso ensayo *Apocalípticos e integrados* (Eco, 1995) actualmente han ido perdiendo importancia quizá debido a las transformaciones de la esfera cultural en las últimas décadas. Una de las relaciones que nos interesa explorar en este apartado tiene que ver con los límites de lo que es considerado arte. Concretamente en nuestro caso queremos describir una cierta desaparición de las fronteras entre bellas artes o artes oficiales -forma cultural entendida como encarnación del espíritu humano-, y las artes aplicadas -más ligadas a la función práctica del objeto. El objetivo de este análisis no será tanto reafirmar o negar los límites entre esferas, sino contribuir a la comprensión de sus interrelaciones, encuentros a medio camino e influencias recíprocas. La exploración de esta relación está vinculada con nuestro objeto de estudio en lo que refiere a las maneras del arte para abrir perspectivas de debate sobre la vida digital; pero específicamente conecta con la tercera pregunta de la investigación, en la que se apunta hacia la efectividad de las propuestas artísticas que emplean el espacio público, los formatos textiles -históricamente vinculados a las artes aplicadas-, y el texto.

En el ensayo *Historia de seis ideas* (1995) el filósofo polaco Władysław Tatarkiewicz trata entre otras cuestiones la problemática en la definición de las nociones relacionadas con arte, cultura y artesanía. Tatarkiewicz alude en un momento dado a Lodovico Castelvetro, filólogo y crítico literario, quien en su tratado de 1572 *Correttione*:

distinguió un cierto grupo de artes y las opuso a las artesanías, fundamentándolo con otras bases. Las artesanías producen aquellas cosas que el hombre necesita, mientras que las artes como la pintura, la escultura y la poesía solo sirven, pensaba, para mantener en la memoria cosas y acontecimientos.” (Tatarkiewicz, 1995, p. 47)

Esta distinción establece que las artes aplicadas o artesanías tratan sobre

las necesidades cotidianas del ser humano, como podría ser la ropa de abrigo, la silla para sentarse o el vaso para beber. Por contra, las artes no tendrían un carácter práctico tan definido, pero serían igualmente relevantes en tanto que constituyen un registro de los acontecimientos sucedidos en su momento, como una expresión de la memoria viva de las sociedades a lo largo del tiempo. Consideramos que estas definiciones, aunque son útiles, no se pueden dar del todo por válidas e incuestionables. De hecho, la cuestión sobre la esencia del arte y su vinculación con el contexto que lo define sigue siendo un debate todavía vivo en pleno siglo XXI, que aún parece estar por aclarar (Shiner, 2004; Danto, 2011). Nuestra intención aquí no es tanto ahondar en cuestiones como la autonomía del arte o la función del arte y la artesanía como mostrar los distintos modos en que se entienden y se relacionan a lo largo del tiempo: “el significado del arte varió considerablemente según las épocas. El concepto, como ya hemos visto, incluía en un principio, y excluyó más tarde, las artesanías y ciertas ciencias” (Tatarkiewicz, 1995, p. 51).

De todas las llamadas artes aplicadas o utilitarias, en este cuarto capítulo nos centraremos en las artes textiles, ya que es sobre el soporte textil sobre el cual se confeccionarán las obras de arte que configuran el proyecto de investigación práctica artística propio *#internetflags* (banderas de internet), que describiremos en el quinto capítulo. Si nos adentramos en el contexto de las artes textiles no podemos dejar de mencionar las ideas sobre el conflicto entre arte y artesanía en el siglo XIX del polifacético William Morris (Reino Unido 1834-1896), quien además de ser un gran maestro textil, fue también arquitecto, diseñador, escritor y activista. Morris criticó “vigorosamente la distinción que se hacía entre arte puro y utilitario considerándola una falacia perniciosa y exigiendo la readmisión de los oficios artesanos al reino del verdadero arte.” (Tatarkiewicz, 1995, p. 53). Recordemos que gracias a la influencia de William Morris se creó en Gran Bretaña en 1880 el movimiento de las *Arts & Crafts* que extendería su actividad hasta la Primera Guerra Mundial, contrarrestando a su manera los “efectos de la industrialización en el diseño, el saber y la vida cotidiana” (Museu Nacional d’Art de Catalunya, s.f.). Con posterioridad se mantendrían activas otras iniciativas que desdibujan las fronteras entre arte y artes aplicadas, como por ejemplo la Escuela de la Bauhaus en Weimar, fundada en 1919 por arquitecto y diseñador Walter Gropius y que se constituyó como un importante centro de aprendizaje e investigación en diseño, arquitectura, arte y artes aplicadas. De hecho, en el apartado 4.5 hablaremos de una de sus alumnas más aventajadas e influyentes: la diseñadora textil Anni Albers.

Según la descripción aportada al inicio de este apartado, la distinción entre las bellas artes o artes oficiales y las artes aplicadas nunca ha sido del todo estanca. Con el paso del tiempo han ido cambiando tanto las prácticas artísticas como las artesanales, así como también el modo de

pensar ambas. Artesanas y artistas comparten en última instancia una voluntad por crear, junto a una capacidad técnica y/o conceptual para hacerlo, lo cual lleva a un constante diálogo entre ambos ámbitos. En nuestro caso nos interesan las manifestaciones artísticas propias de las artes textiles, las de protesta civil que usan soportes impresos o textiles y las que se exponen en espacio público, museos y galerías que también se sirven de técnicas textiles.

4.1.1 Autoría y apropiación cultural

La cuestión de la autoría en las manifestaciones culturales y las estrategias de apropiación en cultura y artes son aspectos que ya hemos tratado con anterioridad en nuestro texto. Respecto a la apropiación de lenguajes existentes para resignificarlos, hemos visto en el apartado 2.2.2 cómo el arte utiliza la forma de discursos que critica como medio para criticarlos, como ocurre por ejemplo con las técnicas publicitarias utilizadas para criticar el propio discurso publicitario. Recordemos la campaña de Fiat que en los años sesenta fue objeto de una intervención de corte situacionista. Sobre la publicidad hemos podido ver algunos casos en los que sus narrativas se apropian de los discursos evocadores y atractivos para en última instancia seducir al público y vender productos. Esta apropiación llevada a cabo por la publicidad no solo abarca a los lenguajes artísticos sino prácticamente a cualquier formato o práctica cultural que pueda ser reutilizada para obtener un mayor beneficio económico.

Concepto de apropiación cultural

En este punto consideramos necesario aportar información sobre el concepto de apropiación cultural. El mundo actual está cada vez más globalizado, proceso que se ha acelerado a partir de la caída del muro de Berlín en 1989, pero cuyo inicio podríamos situar hasta en 1492 con el encuentro entre Europa y América, o quizás incluso antes. La globalización cultural provoca un acercamiento entre culturas que antes eran lejanas, pero dicha aproximación desemboca también en muchas ocasiones en la absorción de fenómenos culturales de una cultura por otra, tergiversando las intenciones o significados originales de la cultura absorbida. Esta apropiación cultural ha sido criticada por individuos y colectivos que defienden la autenticidad de una cultura original frente a la perversión o modificación de la misma por miembros de otro grupo cultural. Cuanto más globalizados estamos, más abocados a la mezcla cultural, pero también mayor es el riesgo de apropiación cultural por

parte de grupos dominantes. Aunque el problema de la apropiación cultural está muy presente en la actualidad en muchos ámbitos, no es un concepto totalmente nuevo.

El término “apropiación cultural” es utilizado de manera escrita por primera vez en un ensayo del académico Arthur E. Christy escrito en 1942, donde el autor lo utiliza para comentar la inclinación de la cultura europea por apropiarse de las expresiones culturales de Oriente (Christy, 1949). No obstante, cabe mencionar que antes del uso de esta expresión ya circulaban enfoques teóricos que consideraban la imitación o el préstamo como medios de transmisión cultural. En el siglo XIX apareció el evolucionismo cultural, que explicaba el desarrollo de las culturas a partir de un eje histórico que comenzaba en el salvajismo y acababa en la civilización, y que privilegiaba el concepto de invención (Marzal, 1996, p. 173). Como respuesta al evolucionismo, surgieron dos escuelas críticas: el particularismo, que considera que cada cultura es totalmente singular y que no hay una historia general que permita establecer comparaciones entre culturas, y el difusionismo, que defiende que en algún momento de la historia existieron zonas nucleares de cultura, por ejemplo el Egipto antiguo, a partir de las cuales se fueron conformando las otras culturas mediante préstamos culturales entre grupos. El concepto de difusión cultural fue acuñado por el antropólogo evolucionista Edward Tylor para referirse al proceso por el que los elementos de la cultura se intercambian entre sociedades (Auterí, 2020). Cabe no obstante señalar que el concepto de difusión se refiere al intercambio cultural entre grupos en la conformación de sus sociedades respectivas, mientras que el de apropiación cultural mantiene una connotación negativa, en tanto que entiende que hay una situación de asimetría entre dos grupos culturales, de la que uno -el dominante- se aprovecha de sus privilegios para utilizar elementos culturales del otro y extraer beneficios a costa del grupo cultural oprimido. El debate sobre la apropiación está muy presente hoy en día, momento en que determinados grupos que históricamente han estado oprimidos o silenciados denuncian cierto saqueo cultural por parte de grupos dominantes. Un ejemplo concreto podría ser la acusación por parte de un sector de la comunidad gitana a la apropiación del flamenco por parte de la artista catalana Rosalía (Terrassa, 2018; Inzillo, 2022).

4.1.2 Ejemplos de apropiación en la promoción de marcas

A continuación trataremos brevemente dos casos en los que se reproducen los mecanismos de la apropiación en el sector de la promoción de marcas: Cruzcampo y el rótulo de Cullera. En las fotografías que siguen vemos una campaña publicitaria para la Feria de Abril de Sevilla en 2023, mostrada en el barrio de Los Remedios, a la que la empresa de cerveza Cruzcampo

se sumó. La campaña consistía en una serie de banderolas de tela en las que se mostraban frases y expresiones típicas de la cultura popular y la música andaluza. Ya de por sí, dicha campaña se apropiaba para promocionar el evento de la estrategia espontánea reivindicativa de las pancartas de tela. El gesto individual y/o colectivo de querer colgar mensajes de protesta sobre una problemática en particular, y hacerlo en un lugar visible para que su mensaje llegue a un mayor número de personas, es algo que *a priori* posee una connotación contestataria o de oposición a lo establecido. En este tipo de expresiones podemos encontrar a menudo telas pintadas a mano o impresas reivindicando por ejemplo causas vecinales, ciudadanas o de un colectivo concreto que atañen a un barrio, localidad, o problemática global¹. Sin embargo, en este caso se emplea dicha estrategia para la promoción de un evento. La acción concreta de la marca Cruzcampo consistió en ir vivienda por vivienda ofreciendo como regalo una caja de sus cervezas a quienes colocasen una banderola de la marca en su ventana o balcón. Tal y como expresaban, “para que disfrutes de la Feria con mucho acento” (L.C., 2023). Dado que la campaña se desarrolló en la Feria de Abril de Sevilla, Cruzcampo se apropió en cierto modo de algunas frases típicas de la cultura popular andaluza para vender su producto.



Figura 149 y 150. Banderas con letras de sevillanas durante la Feria de Sevilla, 2023, El Diario de Sevilla.

Otro ejemplo de apropiación, aunque en otro sentido, lo encontramos en el rótulo de grandes dimensiones pintado en la montaña, que anuncia la localidad valenciana de Cullera. En este caso, cabe señalar que el rótulo de Cullera es una imitación del mítico *Hollywood Sign* de Los Angeles (California).

Cullera es un municipio español costero situado en la comarca de la Ribera Baja, en la provincia de Valencia. Se trata de una población

¹ Así, cabrían en este sentido tanto pancartas reivindicativas de una problemática muy acotada, como por ejemplo la gestión la recogida de basura de un barrio concreto, o incluso reacciones populares y posicionamientos individuales ante una problemática de afectación global, como podrían ser las pancartas de “no a la guerra” que surgen en momentos de conflictos políticos internacionales.

de aproximadamente 22.000 habitantes, que en la actualidad basa principalmente su economía en el turismo. Este hecho se vio impulsado a partir de los años sesenta con el boom de la especulación urbanística de la costa. Fue en esta época, concretamente en 1969, cuando el marmolista y escultor cullerense Enrique Torres ideó este rótulo de 200 metros con el nombre de la localidad que se pintaría directamente sobre la superficie de su montaña -la Serra de Les Raboses- en 1973 (Gimeno, 2023). Uno de los brazos ejecutores de la obra, José Marí explicaba al canal valenciano de televisión Apunt que Torres se inspiró en el archiconocido rótulo gigante de Hollywood ([À Punt, 2022, 3m18s](#)). Así pues, podemos decir que se trata de una apropiación de un signo característico de la cultura hollywoodense. Respecto al rótulo original, situado en el distrito de Hollywood en la ciudad de Los Angeles (California, EEUU) sobre la colina del monte Lee, sus letras no están pintadas directamente en la montaña, sino que se trata de una intervención con estructuras metálicas, madera y chapa. Cada letra mide aproximadamente 14 metros de alto, y el largo total del mensaje ocupa aproximadamente unos 106 metros. La primera versión de este cartel se instaló en el año 1923, y componía la palabra “Hollywoodland”, nombre de una campaña de marketing para una promoción inmobiliaria en la zona, curiosamente coincidiendo con el mismo espíritu que cincuenta años más tarde llevaría a Enrique Torres a idear el rótulo de Cullera. El rótulo pronto se convirtió en un icono del cine estadounidense, hecho que propició que la instalación -que en principio sólo debía durar año y medio-, se quedase fija hasta 1949, momento en el que se eliminaron las últimas letras (Bernaus, 2019). Igualmente, el caso de Cullera no ha sido el único plagio de tan emblemático cartel. Hay imitaciones del mismo en lugares como Mosgiel (Nueva Zelanda), Brasov (Rumanía), Hervanta (Finlandia) Renca (Chile) y muchos más². A su vez, el rótulo original ha sufrido distintas modificaciones temporales reivindicativas a lo largo de los años.

² También se han dado otro tipo de intervenciones de texto de gran formato con posterioridad a la creación del rótulo de Hollywood. Sin estar estas necesariamente vinculadas o inspiradas en el icónico rótulo, resultan igualmente interesantes. Uno de los ejemplos en este sentido sería el llevado a cabo a partir de 1987 en una montaña cercana a Ciudad Juárez (México), donde puede leerse “Ciudad Juárez, la Biblia es la verdad, léela”. Se trata en este caso de una iniciativa de las iglesias evangélicas de la ciudad que construyeron este letrero en piedra, al que añaden cal periódicamente (Tarquis, 2018).



Figura 151. Cartel original de Hollywood en la colina del monte Lee, en Los Angeles, La Vanguardia.

Figura 152. Proyecto original en la montaña de Cullera, 1973, Visit-Cullera.

Figura 153. Cartel de Hollywood modificado en 1976, La Vanguardia.

Figura 154. Cartel de Cullera modificado en 2004, À Punt.

El caso de Cullera tuvo, sin embargo, un segundo giro apropiacionista cercano a las estrategias del *culture jamming*. Si el rótulo de Hollywood ha sido objeto de numerosos actos vandálicos y reivindicativos, el caso de Cullera no podía ser menos. El 24 de octubre de 2004 la pequeña localidad amaneció con su rótulo modificado, pudiéndose leer en este la palabra “Culebra”. Las letras L y E habían sido modificadas juntando varias sábanas blancas, fijadas al suelo con grandes piedras (À Punt, 2022, 1m10s). Pronto se descubrió que se trataba de una acción del Comando Culebra, un grupo anónimo que hizo su intervención para protestar en contra de la especulación inmobiliaria de la zona y las prácticas abusivas consecuentes de esta en el medio ambiente.



Apreciaciones sobre los distintos tipos de plagio y apropiación cultural

Hemos analizado en puntos anteriores el apropiacionismo artístico relacionado con el *culture jamming* y otros movimientos similares, entendiendo en todos los casos que estábamos ante una herramienta útil y eficaz para desactivar discursos corporativos, mercantiles y

hegemónicos desde la creatividad. A partir de dicho análisis mostramos la posibilidad de que la apropiación se puede dar en sentido contrario. Por ejemplo, en los casos en que entidades corporativas desde el discurso hegemónico utilizan formatos, materiales o iniciativas procedentes del ámbito artístico para sus propósitos mercantiles, como acabamos de ver con los casos de Cruzcampo y Cullera.

4.1.3 Arte protesta

El acto de protestar, abarca infinidad de manifestaciones, desde las más trascendentales a las más efímeras. En su vínculo con el arte supondría utilizar cualquier tipo de fenómeno o formato artístico para reivindicar una causa. Es este un territorio muy extenso que ya hemos comenzado a abordar en el apartado 2.1.4, donde introducíamos los fenómenos del artivismo digital y el hacktivismo en tanto que distintos desarrollos estilísticos digitales que combinan arte y activismo. En el apartado que comienza tomaremos el relevo de estas nociones generales para, a partir de ellas, centrarnos en ciertas protestas concretas a lo largo de la historia, que en última instancia están principalmente vinculadas al arte textil como soporte para activar la reivindicación política y social. La elección de los soportes textiles reivindicativos, con un especial interés por analizar los formatos de las pancartas, banderas y estandartes cuyo soporte es la tela, se basa en dos motivos principales. Por un lado, acotar el ámbito de análisis a los soportes textiles nos permite profundizar más en aquellos aspectos que consideramos relevantes para nuestro objeto de estudio. Por otro lado, establecer un contexto específico sobre los soportes textiles reivindicativos, su historia y sus características propias, nos permitirá en el quinto y último capítulo de la tesis poder introducir nuestro proyecto de investigación práctica artística *#internetflags*, que consiste precisamente en una serie de banderas de tela de tipo reivindicativo sobre la transformación de la cotidianidad debida a la vida digital.

En los años setenta del pasado siglo XX comenzó a circular una expresión que sin duda sigue vigente todavía en la actualidad y que sigue dando pie a debate: “Lo personal es político”³. Esta frase apareció oficialmente

3 Al respecto de este lema, la periodista Naomi Klein aporta una interesante interpretación de lo sucedido a raíz de la expansión y en cierto modo banalización del mismo: “Con el tiempo, la política de la identidad se confundió hasta tal punto con la política personal que llegó a eclipsar el resto del mundo. El eslogan «lo personal es político» reemplazó a lo económico como factor político, y por fin incluso a la política a secas. Mientras más significación dábamos al tema de la representación, más importancia adquiría en nuestras vidas, quizá porque, en ausencia de objetivos políticos más tangibles, todo movimiento que luche por crear mejores espejos sociales terminará siendo víctima de su propio narcisismo.” (Klein, 2007, p. 130-131)

por primera vez en 1970 dando título a un ensayo de la activista radical feminista Carol Hanisch⁴. Al respecto de la defensa de la acción colectiva resulta revelador el hecho de que la propia Hanisch no reconozca la autoría de dicha frase y la atribuya a otras compañeras como Kerry Burch, Shulamith Firestone o Robin Morgan, quienes a su vez se la atribuyen a otras colegas de la causa feminista de segunda ola, activa hasta finales de los ochenta aproximadamente. Las manifestaciones artísticas de protesta han estado presentes tanto en las reivindicaciones del feminismo de segunda ola, como en todo tipo de protestas a lo largo de la historia. Podemos argumentar también que el arte en sí mismo está vinculado a lo político en un sentido amplio. Así nos lo narra la artista y ensayista Hito Steyerl (Munich, 1966):

El campo del arte es un espacio de contradicciones salvajes y de explotación fenomenal. Es un lugar donde ejercer el poder, especular, llevar a cabo ingeniería financiera, y de manipulación masiva y perversa. Pero también es lugar para la comunidad, el movimiento, la energía y el deseo, ... Este desorden se mantiene a flote por el absoluto dinamismo de montones de mujeres que trabajan duro. Una colmena de trabajo afectivo bajo estricto escrutinio de -y controlado por- el capital, firmemente entretelado en sus múltiples contradicciones. Todo esto lo hace relevante para la realidad contemporánea. El arte afecta a esta realidad precisamente porque está entretelado en todos sus aspectos. Es desordenado, problemático, irresistible. Podríamos tratar de entender su espacio como político en lugar de tratar de representar la política como algo que se desarrolla siempre en cualquier otro lugar. El arte no está fuera de la política, sino que la política reside en su producción, distribución y recepción. Si llevamos esto más allá, podríamos sobrepasar el plano de la política de la representación para adentrarnos en una política que está ahí, frente a nuestros ojos, lista para ser abrazada. (Hito Steyerl, 2010b)

Como decíamos, partiendo del concepto ya introducido del artivismo vemos que en cierto modo también se entiende como “arte protesta”. Incluso ha sido recientemente identificado como activismo visual según las autoras Darcy White y Stephanie Hartle, que a su vez desarrollan este concepto tomando el testigo de la artista y activista Sudafricana Zanele Muholi, que lo comenzó a emplear desde 2013. De este modo:

⁴ Carol Hanisch, quien como decíamos llevó a cabo sus reivindicaciones en el contexto de la segunda ola del feminismo, además de escribir el ensayo “Lo personal es político”, participó en y cofundó grupos de feminismo radical como Radical Women y Redstockings y del Movimiento de Liberación de las Mujeres en Estados Unidos.

Las tecnologías visuales, viejas o nuevas, modestas o espectaculares, cotidianas u orquestadas, se usan cada vez más por parte de los activistas en la calle, en lugares de detención, dentro de espacios corporativos e institucionales y, por supuesto, online. Estos mismos contextos traen consigo diferentes grados de riesgo, niveles de participación y agencia ciudadana, y lo visual juega diversos papeles en estos contextos a la hora de crear y lograr diversos efectos. (White and Hartle, 2021, pp. 2-3).

En relación al arte protesta, que de algún modo se presenta como una acepción más amplia, podría desplegarse en formatos tan distintos como obras de arte en sí, carteles, pancartas, panfletos, intervenciones murales o urbanas, pero también en lemas expresados oralmente, performances y acciones a través del cuerpo, o incluso acciones digitales, como el ya mencionado software *FloodNet* -utilizado a finales de los noventa en pro de la causa zapatista en Chiapas, México-, entre otros. Muchos de ellos serían formatos de algún modo surgidos desde la voluntad más o menos espontánea de la reivindicación. En cuanto a los orígenes del arte protesta, se suele dar por establecido a partir del siglo XX, aunque realmente aparece mucho antes, situándose una de sus primeras manifestaciones ya en el siglo VII a.C. De este fecha data un ladrillo de la antigua Babilonia, en el cual la persona que lo fabricó escribió de manera contestataria su propio nombre sobre el del rey Nabucodonosor II (Sotherby's, 2019).

El nivel de alcance y afectación de los eventos sobre los que el arte puede concentrar sus esfuerzos de reivindicación, es también de lo más plural. A lo largo del tiempo ha habido artistas que se han pronunciado para denunciar injusticias tan importantes como las sucedidas en los grandes conflictos bélicos, como puede verse en la serie de grabados *Los desastres de la guerra*, que el artista zaragozano Goya⁵ realizó entre 1810 y 1815. También ha habido numerosas obras de arte y artistas que han denunciado distintos eventos y afectaciones producidas conflictos tan notorios como la Primera Guerra Mundial en (1914-1918) -George Grosz, Otto Dix, y Oskar Kokoschka por ejemplo-, la Segunda Guerra Mundial (1939-1945, así como también en otros como La Guerra de Vietnam (1955-1975) -como *The Eleventh Hour Final* (1968) de Edward Kienholz, *Cut Piece* de Yoko Ono, o la escultura colaborativa *Peace Tower* (1966) entre muchos otros- o actualmente el conflicto armado entre Rusia y Ucrania (2014 - todavía activa en 2023). Sobre las manifestaciones creativas de protesta en contra de la guerra de Vietnam, destacamos aquí un cartel del famoso diseñador de pósters psicodélicos de los años sesenta Wes

⁵ En el apartado 2.1.4 donde se habla del contexto del activismo, ya se ha mencionado de hecho a Goya, a quién introdujimos también en su vinculación puntual con la tecnología del telégrafo óptico, uno de los predecesores de la red de Internet.

Wilson realizado en 1965. No se trata directamente de una obra de arte concebida como tal, pero sí es un soporte gráfico diseñado bajo unos principios muy similares. En palabras de su creador, “una mañana, mientras conducía hacia el trabajo, de repente visualicé una idea estremecedora para un cartel: nuestra bandera superpuesta con una esvástica de estilo nazi... luego comencé a crear este cartel autoeditado intencionalmente perturbador” (Wes Wilson, s.f.). Curiosamente, en el texto que Wilson escribió en su Web en 2013 acerca de este cartel comentaba que su mensaje seguía vigente, dado el panorama político de la guerra de Irak y sus consecuencias.



Figura 155. *Are We Next?*, 1965, Wes Wilson.

Figura 156. *Los desastres de la guerra nº 39: Grande hazaña, con muertos*, Francisco de Goya, 1810-1815, Fundación Goya.

Figura 157. Pussy Riot en la catedral del Cristo Salvador de Moscú, 2012, El País.



Al respecto de la actualidad del conflicto Rusia-Ucrania ha habido numerosas acciones tanto *online* como en las calles llevadas a cabo por el grupo Anonymous, que anteriormente hemos mencionado en

el apartado 2.1.4. Otras acciones, previas al conflicto mencionado pero relacionada con el régimen ruso presidido por Vladimir Putin desde 2012, serían las realizadas por grupo de música y activista feminista Pussy Riot. Una de sus acciones más emblemáticas tuvo lugar en 2012, cuando dieron un concierto sin autorización previa dentro de la Catedral de Cristo Salvador de Moscú (Sandford, 2012). A raíz de dicho evento fueron condenadas a dos años de cárcel. El arte protesta también ha servido para denunciar conflictos que atañen a grupos y contextos más específicos, lo cual nos permite hablar de que estamos ante acciones políticas o concretamente ante iniciativas del territorio de la micropolítica.

Algunos otros casos notorios de arte protesta podrían ser las sufragistas del feminismo de la primera ola en siglo XIX -de las que más adelante introduciremos algunos detalles-, las protestas estudiantiles y coordinadas desde el emblemático Atelier Populaire en mayo del 68, las acciones llevadas a cabo por el colectivo ACT UP en los ochenta con la crisis del VIH y otras importantes reivindicaciones de los derechos de colectivos migrantes, LGTBIQA+⁶, personas racializadas y en desigualdad social. Dentro de lo que serían protestas todavía más acotadas o micropolíticas y que atañen a colectivos todavía más restringidos, pero que no por ello son menos importantes, podemos mencionar ejemplos dentro del contexto actual y más estrechamente cercano al arte, las acciones llevadas a cabo por el grupo P.A.I.N.⁷ (Prescription Addiction Intervention Now), liderado por la famosa fotógrafa Nan Goldin para protestar por la crisis de los opiáceos vinculada a la corrupción en Estados Unidos. Incluso existen iniciativas que podríamos decir que son más diseminadas, o en las que tal vez no hay una unificación de voces tan visible, pero que responden igualmente a reivindicaciones políticas y sociales, como el caso actual de la precarización de la clase trabajadora que opera desde plataformas de reparto de nueva ola como GLOVO, Deliveroo, Uber Eats, etc.⁸. Entre las iniciativas contra la precariedad de estas empresas destacamos la realizada por una repartidora de GLOVO, en la que coloca un mensaje en la bolsa que informa del insuficiente margen de beneficio que obtienen las repartidoras y del modo en que esto resulta insostenible en términos económicos y sociales. La foto fue tomada en 2019 en el barrio del Born en

⁶ LGTBIQA+, es un acrónimo que en la actualidad se emplea para referir a personas lesbianas, gays, transexuales, bisexuales, intersexuales, queer y otras identidades de género como fluido y no binarias.

⁷ Sobre P.A.I.N., puede consultarse el documental *La belleza y el dolor* (Laura Poitras, 2022), que muestra las acciones del movimiento en relación con el recorrido de la vida y obra de Nan Goldin. Poitras, por su lado, tiene una prolífica carrera cinematográfica relacionada con el activismo político, en la que podríamos destacar documentales como *My Country, My Country* (2006), *The Oath* (2010) o el famoso *Citizenfour* (2014).

⁸ En contraposición a este tipo de plataformas que precarizan a las trabajadoras, existen iniciativas alternativas muy interesantes como es el caso de la cooperativa Mensakas: <https://www.mensakas.com/es>

Barcelona, en un momento agitado de reivindicación de condiciones laborales justas. Recientemente se ha creado en el contexto de la Unión Europea la Ley Rider (Martínez, 2023), que supone un tímido avance en las negociaciones por los derechos de las repartidoras de dichas plataformas.

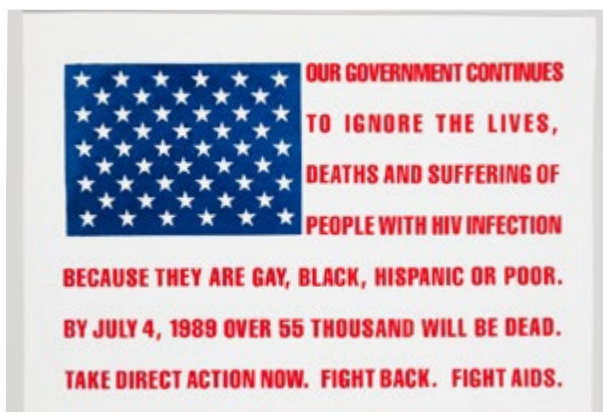


Figura 158. (*American Flag*), Joseph Wolin, 1989, Whitey Museum of American Art.

Figura 159. Producción de carteles durante las revueltas de Mayo del 68, Gráfica.

Figuras 160 y 161. Carteles protesta en las bolsas de Glovo, 2019, fotografía personal de la autora.

Sincita: arte protesta sobre la vida digital en 2007

Concluimos este apartado con el ejemplo de *Sincita*, una acción micropolítica de arte protesta urbano sobre la vida digital que tuvo lugar sobre el año 2007 en varias ciudades, entre las que también

estuvieron Barcelona. Esta conexión con el entorno local es necesaria para continuar trazando, de un modo cada vez más cercano y situado, los aspectos comunes que confluirán en nuestro proyecto de investigación práctica artística *#internetflags*. Es una propuesta de Fabricio Caiazza alias Faca (Argentina, 1974), un artista y docente vinculado al diseño gráfico, que se ha interesado recientemente por el urbanismo participativo desde el arte y por la influencia social de las primeras redes digitales, tema del proyecto que describiremos. *Sincita*, desarrollado entre 2007 y 2012, consiste en una serie de vídeos y de más de cien intervenciones de texto rotuladas en soportes muy variados (carteles, pizarras, stickers, materiales de deshecho, muros, etc.) que comparten el rasgo común de encontrarse en el espacio público de varias ciudades como Rosario, Barcelona, Buenos Aires, Montevideo y Mataró, entre otras. Los mensajes de dichas intervenciones son una selección de textos apropiados de usuarias de Internet que llaman a la reflexión sobre la relación con las redes sociales digitales y el espacio urbano. En este sentido, el proyecto de Caiazza es pionero, pues recordemos que en 2007 fue cuando comenzaron a proliferar los *smartphones*, junto con las apps y servicios instantáneos de comunicación digital. Según Sonia D'Agosto "Este apropiacionismo de formas o textos de otros, es el medio perfecto para desproveerlos de su significado original y asignarles uno nuevo" (D'Agosto Forteza, 2015). El mensaje que *Sincita* intenta transmitir es que el uso de redes sociales y tecnologías de comunicación digitales modifica nuestra cotidianeidad y nuestra relación con el modo de habitar y transitar el espacio urbano.



Así pues, de la propuesta de Fabricio Caiazza destacamos el hecho de ser una muestra de arte protesta que traslada al ámbito urbano toda una serie de inquietudes de las usuarias de las redes sociales en su interacción digital cotidiana, haciendo dialogar tecnología, usuarias, ciudadanas y espacio público de un modo desenfadado, a la vez que no exento de crítica y sobre todo de propuesta al debate. Respecto al tipo de mensajes escogidos para trasladar a los soportes intervenidos, estos fluctúan entre algunas frases muy claras y otras más ambiguas,

Figura 162. Cartel de Sincita en Mataró, 2009, Issue.

Figura 163. Cartel de Sincita en Buenos Aires, Fabricio Caiazza.

todas ellas principalmente contienen apreciaciones personales de las usuarias digitales, por lo que los mensajes quedan como una especie de diario descentralizado y multipersonal de la vida digital. Esta idea de una posible voz colectiva sobre la vida digital que se despierta en el espacio físico de la ciudad a través de soportes pintados a mano nos resulta muy interesante. De hecho conecta con los postulados tanto de nuestro objeto de estudio como concretamente con la propuesta personal que expondremos para resolver nuestra hipótesis de investigación: una serie de banderas pintadas a mano con textos sobre que se instalan en el espacio público para llamar al diálogo ciudadano sobre la transformación de la cotidianeidad en la vida digital.

Las intervenciones utilizan como elementos principales la tipografía rotulada con formas y colores muy variados y la apropiación como herramienta para localizar aquellos textos que se re-contextualizan en el entorno urbano. Resulta llamativa dicha combinación de elementos, aunque es cierto que la gran variedad de estilos tipográficos y elementos visuales así como soportes empleados, de algún modo, interfiere en una posible visión de conjunto más impactante a nivel estético, que ayudaría a localizar de un modo más claro las intervenciones y hacerlas por tanto más reconocibles. Por otro lado, el tipo de soportes empleados para ubicar los mensajes son de tipo efímero: texto rotulado en pizarras de los comercios, ubicado cerca de contenedores de basura, en cajas de fruta, en puestos de mercados, etc... Podríamos decir que este carácter efímero da continuidad a la lógica de la inmediatez y de la comunicación instantánea de las redes sociales; se identifica con un mismo tipo de circulación espontánea. Sin embargo, consideramos que si precisamente se está haciendo una crítica, por constructiva que sea, a dicha inmediatez y poca durabilidad, sería más pertinente emplear soportes para expresar los mensajes que puedan tener una mínima permanencia en el espacio público, para que puedan llegar a más personas durante más tiempo, y así abrir un diálogo más fructífero, que permee más en la ciudad.

4.2 Movimientos de protesta sobre la tecnología

A continuación relacionaremos el arte protesta con una serie de manifestaciones vinculadas al ámbito de la tecnología en distintos momentos de la historia. Veremos tanto algunos ejemplos en los que han tenido lugar reivindicaciones en contra de ciertos avances tecnológicos, propuestas que reclaman un uso más consciente y ético de la tecnología, y otras manifestaciones callejeras en las que entre otras cuestiones, podemos leer una defensa de la tecnología como posible lugar de emancipación, conocimiento libre y espacio de acción. Cuando

hablamos de tecnología en la actualidad, es habitual tender a hacerlo desde el primer cuarto del siglo XXI. Desde esta posición y con un discurso generalista es fácil asociarla directamente con lo que tiende a llamarse, de manera generalizada pero poco exacta, nuevas tecnologías, un comodín terminológico del que ya hemos extraído ciertos argumentos anteriormente. A continuación abordaremos este tema.

4.2.1 La desconfianza frente a la tecnología a lo largo de la historia

El ser humano como especie siempre ha guardado una relación cercana con la técnica. Las tensiones entre el avance tecnológico y la resistencia al mismo han sido una constante durante la historia. Siempre se han dado posiciones más proclives al fomento del progreso tecnológico y otras que preferían ralentizarlo o negarse a aceptarlo. Tanto en los hechos históricos como en el mundo de la ficción abundan ejemplos que evidencian esta relación. Un caso llamativo, por su carácter primerizo, lo encontramos en un texto filosófico del siglo IV a.C., que comentaremos a continuación.

La sociedad actual no existiría como tal sin la capacidad humana para solucionar problemas y satisfacer necesidades, elaborando e ideando todo tipo de instrumentos, normas, comportamientos, infraestructuras y redes. El elenco técnico-tecnológico de la humanidad abarca desde las primeras herramientas de piedra en el Paleolítico (120.000 a.C.) a los medios electrónicos de comunicación del siglo XXI, pasando por la rueda, la escritura, el lápiz, la imprenta, la máquina de vapor, el uso de la electricidad o los motores de combustión. Y ante cualquiera de estas innovaciones tecnológicas se pueden encontrar posturas de rechazo o de miedo. Tomemos por caso la escritura. En el diálogo *Fedro* de Platón se contraponen la escritura y el tradicional saber memorístico que representaba la declamación oral, temiendo que la generalización de los textos escritos causaría la pérdida de la capacidad de memorizar indispensable en el discurso oral; la falta de práctica memorística implicaría por tanto un descenso de la inteligencia humana. Este enfoque representa a la perfección este miedo atávico a los avances tecnológicos, ante aquellas herramientas que conllevan a una nueva relación o mediación con el mundo:

Ahora tú, precisamente, padre que eres de las letras, por apego a ellas, les atribuyes poderes contrarios a los que tienen. Porque es olvido lo que producirán en las almas de quienes las aprendan, al descuidar la memoria, ya que, fiándose de lo escrito, llegarán al recuerdo desde fuera, a través de caracteres ajenos, no desde dentro, desde ellos mismos y por sí mismos. No es, pues, un fármaco

de la memoria lo que has hallado, sino un simple recordatorio. Apariencia de sabiduría es lo que proporcionas a tus alumnos, que no verdad. Porque habiendo oído muchas cosas sin aprenderlas, parecerá que tienen muchos conocimientos, siendo, al contrario, en la mayoría de los casos, totalmente ignorantes, y difíciles. Además, de tratar porque han acabado por convertirse en sabios aparentes en lugar de sabios de verdad. (Platón, 1988, p. 403)

Como vemos, ya en el siglo IV a.C. se miraba con ojos de recelo la aparición del medio escrito, pues según Platón actuaría en detrimento de las propias facultades mnemotécnicas de las personas, que ya no necesitarían conocer por sí mismas tantos datos. En lugar de tener que recurrir a su propia memoria para conocer algo, siempre podrán acceder a estos conocimientos a través de un medio externo, en este caso el medio escrito, como fuente de información. Esta idea podemos conectarla con los conceptos tratados en el apartado 1.1.5 de exomemoria y exocerebro (Zafra, 2021). El texto que acabamos de citar podría ser un importante antecedente de la perspectiva apocalíptica o tecnofóbica que siempre aparece a la hora de evaluar la función de las nuevas tecnologías. En definitiva, el miedo a lo nuevo, en tanto que implica una inquietud ante lo desconocido, no es algo nuevo.

No obstante, el hecho de que este tipo de posicionamientos hayan existido siempre no los legitima. Creemos que debemos señalarlos para trazar un recorrido en sentido contrario, esto es, para comprender los avances tecnológicos y su necesidad para la mejora de la existencia humana, pero sin caer tampoco en el mero tecnosolucionismo. Como decía Pierre Lévy, “la evolución técnica parece la manifestación de un “otro” amenazador” (Lévy, 2007, p. 12). Y por tanto, “no se puede separar el mundo material -y aún menos su parte artificial- de las ideas a través de las que los objetos técnicos son concebidos y utilizados, ni de los humanos que los inventan” (Lévy, 2007, p. 6).

4.2.2 Luditas: desde el siglo XVIII hasta la actualidad

A finales del siglo XVIII se empieza a consolidar en Inglaterra el movimiento ludita, “una de las primeras formas de lucha contra el capitalismo” (Vega Cantor, 2014, p. 3). Concretamente, el ludismo fue un movimiento de reivindicación colectiva en contra de las malas condiciones laborales de la época, las cuales estaban estrechamente vinculadas a la implementación de maquinaria -frecuentemente de mala calidad-, que se instauró para abaratar los procesos de producción. Resulta relevante destacar el carácter de identidad colectiva del ludismo, que tomaba el nombre del supuesto Ned Luddlam, un aprendiz de tejedor que en 1779 destruiría el

telar de su maestro en señal de protesta. A partir de 1811 tuvieron lugar las primeras reivindicaciones y sabotajes firmadas por esta identidad colectiva como: Capitán Ludd, Rey Ludd, Señorita Ludd, etc. (Vega Cantor, 2014, p. 8).

Respecto al sabotaje, siguiendo el hilo argumental de la destrucción de máquinas en símbolo de protesta por parte de las trabajadoras, resulta cuanto menos curioso el origen de dicho término. En la RAE encontramos que las dos acepciones que tiene la palabra sabotaje son “1. m. Daño o deterioro que en las instalaciones, productos, etc., se hace como procedimiento de lucha contra los patronos, contra el Estado o contra las fuerzas de ocupación en conflictos sociales o políticos” y “2. m. Oposición u obstrucción disimulada contra proyectos, órdenes, decisiones, ideas, etc.” (RAE, s.f., definiciones 1 y 2). Al mismo tiempo, el término se relaciona con la voz francesa *sabot*, que se traduce entre otras acepciones por zapato de madera o zueco. Hay distintas teorías sobre el origen del término. Unas afirman que procede de las protestas de las trabajadoras del siglo XIX por las condiciones laborales, para lo cual introducían sus zapatos -*sabots* o zuecos de madera- en las máquinas para obstruirlas y que dejaran de funcionar correctamente; otra teoría sugiere que procede de cuando las campesinas pisoteaban las cosechas con sus zuecos como protesta frente a los terratenientes (Vitares, 2019). La iconografía del sabot o zueco de madera abunda en la gráfica asociada a los movimientos sociales obreros, como es el caso del emblemático sindicato IWW (Industrial Workers of the World) creado en 1905 en Estados Unidos. De los materiales gráficos para la difusión de sus ideas destacan las conocidas *stickerettes*, también llamadas en la época *silent agitators*. Se trataba de adhesivos de pequeño tamaño, impresos con tinta roja y negra, que mimetizaban el lenguaje publicitario de la época, apropiándose de él para transmitir sus mensajes reivindicativos. Uno de los más emblemáticos creadores de estos *stickerettes* fue el activista, editor e ilustrador Ralph Chaplin (1887-1961), también creador del iconográfico gato negro erizado que más tarde pasaría a la historia como emblema de distintos movimientos anarquistas. Destaca también -por alusiones a nuestro ámbito de estudio relacionado con la tecnología conectada- el hecho de que en ocasiones se habla también de sabotaje informático para referir a iniciativas activistas de algunas *hackers*.



Figuras 164, 165, 166 y 167.
Stickerettes, Stickerkitty.

Figuras 164 y 167
ilustradas por Ralph
Chaplin entre 1906 y
1916.

ONE HALF MILLION



THE I.W.W. COMING!
JOIN THE ONE BIG UNION

**FREE ADVERTISEMENTS
BOOSTING THE I. W. W.**

This is the big plan we promised to advertise the I. W. W. 550,000 two color small stickers of eleven different designs from original drawings.

Here are four of the excellent designs in black only, which gives a poor impression of their striking appearance.

These new ideas in stickers have been named—

STICKERETTES

DESIGNED BY RALPH H. GRANT



SOLIDARITY
ONE BIG UNION

Because although at a price lower than usually paid for similar stickers, they are more than this. Each one a brand new design drawn by Chappie. Printed on the best paper like none of the diamond paper, a beautiful color of red and black ink used on each. No water. It does everything only 2x2 inches. Get your order in now before it is too late!



SOLIDARITY
ONE BIG UNION

Again, they are applicable to a greater variety of uses due to their artistic appearance. Many have felt the need of worthy post cards, make one of these **STICKERETTES** on the common little blank variety and you have it. Many other uses such as for sealing on back of envelopes, placing in lower corner of letterhead, will be evident when once seen.

You Will Want To Be First To Use These "Silent Agitators"

Let one of these **STICKERETTES** do for you what a long argument will take to accomplish. Reach a thousand workers where only one can go. You know how much attention the clock gets during the "long noon", this is the subject for one design, the clock tells the story it is time to organize—and time. The "Scissors and Pliers" is a masterpiece—others drive home the message of Sabotage and Solidarity. Another warns after the style of "Safety First" signs, it is such on the unemployed by so this it motivates or inspires. A single design gives more information about the I. W. W. than will stick in the mind of a worker after hearing matches of a dozen average talks on Industrial Unionism. Each subject is better than the other, and there are eleven of them.

Small Envelopes

The **STICKERETTES** are all put up in assorted packages containing ten of each of the eleven designs. The designs are arranged for convenience in using and the whole one hundred and ten **STICKERETTES** enclosed in a transparent waxed envelope.

Price per Envelope, 15 Cents

Larger Packages

Packed in the same manner as small envelopes, each envelope just described, except that ten of these envelopes are packed in a postpaid box. The price for this package of eleven hundred **STICKERETTES** is—

ONLY ONE DOLLAR

(Price in bulk and others as directed)



FROM LOCAL AGENTS AT ADDRESSES GIVEN
IN THESE COLUMNS, OR BY DIRECT POSTPAID.

I. W. W. PUBLISHING BUREAU
Third Floor—112 Hamilton Av.,
CLEVELAND, OHIO, U. S. A.

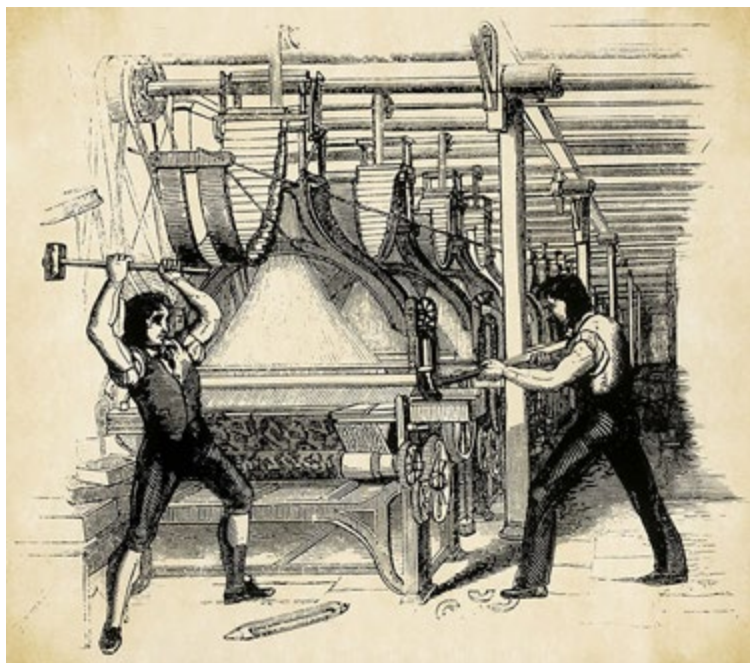




Volviendo de nuevo a las luditas, en ocasiones se las ha definido directamente como las primeras destructoras de máquinas de la historia. Esto, según nos cuenta Renan Vega, no es del todo cierto por dos motivos. En primer lugar, se tiene constancia de otros incidentes mucho más tempranos, como por ejemplo el caso de las trabajadoras que en 1511 rompieron una bomba de agua con la que operaban, como medida de presión para una subida de jornal (Vega Cantor, 2014, p.4). En segundo lugar, el ludismo muy frecuentemente se vincula sin más a la destrucción de máquinas, como si esta fuese el fin en sí misma, cuando realmente:

Lo que los luditas estaban poniendo en marcha era otro código ético, que caracterizaría a la clase obrera durante los siglos XIX y XX, y en el cual sobresalía la solidaridad, la acción directa, el sabotaje, tácticas empleadas para alcanzar las reivindicaciones de los trabajadores. Estas tácticas de lucha servían tanto para presionar a los patronos como para asegurar la solidaridad de los obreros. El peligro que representaban los luditas para el capitalismo radicaba en su cuestionamiento del progreso

técnico desde un punto de vista moral, que rechazaba la lógica del lucro, de la competencia permanente y de la innovación sin freno para aumentar las ganancias. En breve, los luditas buscaban desviar la dinámica de la industrialización acelerada que se estaba imponiendo en Inglaterra a comienzos del siglo XIX. (Vega Cantor, 2014, p. 19)



Coincidiendo con los argumentos de Renan Vega Cantor, el movimiento ludita no sería una mera anécdota histórica cuya actividad consistía en la destrucción de máquinas. Lo entenderíamos más bien como un grupo revolucionario con una identidad colectiva anónima, que se organizaba para llevar a cabo protestas micropolíticas de gran impacto en su época, para abogar por otro sistema económico y vital más sostenible. Debemos también recalcar el dato de que esta rebelión contra la tecnología del siglo XIX, tan célebre en términos históricos, tuviese lugar precisamente contra la tecnología aplicada al sistema de producción textil: “Los nuevos inventos, como las máquinas de tejer mecánicas (llamadas “tricotosas” o “tricotosas de medias”) o el telar programable con tarjetas perforadas patentado por Joseph Marie Jacquard en 1805, presionaron a los trabajadores de maneras nuevas, e incitaron nuevos tipos de resistencia frente a las máquinas” (Galloway, 2021, p. 67). Esto nos resulta especialmente relevante, ya que como hemos comentado anteriormente, nuestro proyecto de investigación práctica artística propuesto al final de la tesis tendrá justamente un formato textil de piezas expuestas en el espacio público. En las imágenes que siguen podemos ver un grabado publicado en 1844 en la revista Penny Magazine, donde aparecen dos trabajadoras destruyendo

Figura 170. Camiseta de Unabomber, AliExpress.

Figura 171. Bola de árbol navideño con el rostro de Unabomber, Crypt Culture.

un telar. También vemos una litografía de 1812 en las que aparece una figura humana: el líder ludita. Las sombras algo forzadas en su cara podrían estar sugiriendo que la persona porta una máscara.

Las posiciones principales con respecto a la tecnología en la actualidad se podrían resumir en dos grandes tendencias. Por un lado, tendríamos quienes defienden el progreso tecnológico de una manera acrítica, entre los que podrían estar los transhumanistas o los tecnoprogresistas. Por otro lado, existen sectores que se sitúan en contra del progreso tecnológico, como podrían ser el anarco-primitivismo, los partidarios de la desconexión de Internet o el llamado neoludismo.

El neoludismo es un movimiento de pensamiento que, aunque no rechaza frontalmente el progreso tecnológico, sí que exige que cualquier avance tecnológico o científico sea previamente testado y validado antes de implementarse en la sociedad. Consideran que las nuevas tecnologías pueden tener consecuencias desconocidas y desastrosas, tanto para el medio ambiente como para el ser humano en general. En la actualidad, se ha dado en casos de gran repercusión como el del famoso Unabomber, fallecido en 2023. Theodore John Kaczynski (1942-2023) fue un peculiar personaje, cultivado en matemáticas y filosofía que, contando con una carrera brillante ya a temprana edad, decidió aislarse de la sociedad y vivir con lo mínimo para seguir sus ideales anti-progreso. Pronto comenzó a enviar cartas bomba a distintos organismos oficiales y compañías, y es por ello que se le puso el sobrenombre de “Unabomber”. Escribió el manifiesto *La sociedad industrial y su futuro* también conocido como *El manifiesto del Unabomber* (Kaczynski, 1997).

Figura 168. Grabado que muestra a dos luditas destruyendo un telar, 1844, National Geographic.

Figura 169. Una ilustración de Ned Ludd, el supuesto líder de los luditas, National Geographic.



Así pues, las relaciones entre ser humano y tecnología han estado, están y estarán plagadas de fricciones, conflictos y contradicciones. En

la actualidad está además estrechamente ligado con la sociedad de consumo. La tendencia del capitalismo contemporáneo a monetizar cualquier acontecimiento que mueva el interés de las masas ha tenido su reflejo también en Unabomber. Al igual que otros personajes controvertidos, como por ejemplo el criminal Charles Manson (1934-2017) o del narcotraficante Pablo Escobar (1949-1993), el caso de Unabomber ha dado lugar a productos cinematográficos y audiovisuales de ficción como *En palabras de Unabomber* (Grogan, 2020) o *Unabomber terrorista* (Stone, 2021) y a *merchandising* de todo tipo. Algunos de los elementos más desconcertantes, lejos de las ya recurrentes camisetas o bolsos *tote-bag* con mensajes relacionados al personaje, serían por ejemplo la comercialización que se ha hecho de bolas para árbol de navidad, que por su semejanza visual con la forma de una bomba, han sido customizadas con la cara de Kaczynski.

4.2.3 Stop Killer Robots: automatización de los aparatos de guerra

La creciente automatización de lo que podríamos llamar “aparatos de guerra” (De Landa, 1991) a una cuestión que supone grandes dilemas éticos. Uno de estos sería la campaña mundial *Stop Killer Robots* a partir de 2010. Esta empieza a tomar forma de manera embrionaria a partir de 2007 (Stop Killer Robots, s.f.a), cuando se lanza la primera consulta sobre la creciente automatización aplicada a robots que toman decisiones letales autónomas sobre objetivos militares. Se trata de una campaña de largo alcance y no supone por tanto una protesta puntual, o surgida como respuesta espontánea no planificada. Teniendo en cuenta su envergadura, se trata también además de una protesta contemporánea que utiliza todos los medios a su alcance para influir en la opinión de la sociedad. Esta campaña resulta de una investigación previa, negociaciones para implementar leyes, intervenciones en la ONU, despliegue web e incluso *merchandising* de la propuesta para recaudar fondos. A nosotras nos interesa principalmente el aspecto formal, concretamente el carácter visual de las manifestaciones organizadas por *Stop Killer Robots* en el espacio público de la ciudad, con carteles, trajes customizados para realizar acciones reivindicativas e incluso la réplica de un robot a escala humana que porta el lema de la campaña. A partir de 2012 la controversia sobre el aumento y el desarrollo de artefactos robotizados no tripulados como los drones comienza a agudizar el problema, siendo en 2013 cuando tienen lugar manifestaciones, se comienza a pactar acuerdos y la cuestión obtiene una atención global. Esta campaña en la actualidad sigue activa; de hecho, recientemente, se ha realizado el completo documental, *The immoral code* (2022), en el que se cuenta con testimonios de personas de distintos segmentos de población. Distintas personas expresan

sus opiniones ante problemáticas como por ejemplo que las máquinas no tripuladas establezcan objetivos de ataque según herramientas de reconocimiento facial, habiendo sido estas previamente programadas bajo sesgos raciales, pudiéndose cometer atrocidades como no reconocer correctamente a alguien de piel oscura, y considerarlo directamente un objetivo al cual apuntar. Tal y como se comenta en *The immoral code*, “Las decisiones vitales no son blancas o negras, encendido o apagado, unos o ceros. Son complejas y difíciles. Reducir estas decisiones a procesos automatizados presenta muchos problemas legales, éticos, técnicos y de seguridad”⁹.

La dicotomía de sentir terror o fascinación por la máquina que posee rasgos humanos, o incluso, terror y fascinación al mismo tiempo, es un tema que ha salido reflejado en relatos literarios y cinematográficos. En este último ámbito, por poner tan solo unos ejemplos del circuito más comercial, mencionaríamos: *The Terminator* (Cameron, 1984), *Tetsuo: The Iron Man* (Tsukamoto, 1989), *Crash* (Cronenberg, 1996), *Titane* (Ducournau, 2021) o incluso *Her* (Jonze, 2013) si pensamos en una versión más actualizada de la máquina como puede ser la Inteligencia Artificial. El debate de la IA en 2023 está muy activo debido al creciente desarrollo del Chat GPT, del cual daremos algunos apuntes en este apartado. Resulta curioso cuán fácilmente se le otorga autonomía simbólica a la representación humanizada de los avances tecnológicos, olvidando que en última instancia estos son ideados por personas que están detrás de dichas máquinas, si no de forma física y directa, sí al menos en el desarrollo del diseño y del código informático. Volviendo de nuevo al mundo no ficcionado y concretamente a la campaña Stop Killer Robots, desde esta se argumenta:

La autonomía en los sistemas de armas es un problema profundamente humano. Los robots asesinos cambian la relación entre las personas y la tecnología al entregar la toma de decisiones de vida o muerte a las máquinas. Desafían el control humano sobre el uso de la fuerza, y cuando se dirigen a las personas, nos deshumanizan, reduciéndonos a puntos de datos.

Pero las tecnologías son diseñadas y creadas por personas. Tenemos la responsabilidad de establecer límites entre lo que es aceptable y lo que es inaceptable. Tenemos la capacidad para hacer esto, para proteger nuestra humanidad y asegurarnos de que la sociedad en la que vivimos, que seguimos construyendo, sea una sociedad en la que la vida humana sea valorada, no cuantificada. (Stop Killer Robots, s.f.b)

La autonomía del dispositivo tiende a percibirse de manera idealizada, ya sea en positivo o en negativo. Es decir, tanto se tiende a creer que las máquinas nos salvarán, postura tecnosolucionista que les otorga toda

⁹ Enlace al documental: <https://www.immoralcode.io>

la capacidad de resolver cualquier problema humano –individual o colectivo- a los aparatos tecnológicos, como también se da una visión igual de idealizada pero en el sentido contrario, que aboga por una supuesta vuelta a valores clásicos del ser humano como naturaleza opuesta a la tecnología. Ambas posturas resultan sesgadas y ninguna de ellas es capaz de resolver por sí sola los dilemas tecno-sociales del mundo actual.

Respecto a la automatización y el uso de tecnologías en los conflictos bélicos, las recientes herramientas tecnológicas programadas por algoritmos sesgados y difíciles de descifrar, no son ni mucho menos el inicio, ni nacen de la nada. En la actualidad existe la campaña *Stop Killer Robots* debido a que los llamados robots asesinos son ya una realidad que ha superado una vez más la ficción. El uso de la cámara de gas como pena capital o los ataques con bombas lanzadas por aviones desde la Primera Guerra Mundial son en sí modos de matar a distancia, protegiendo el cuerpo del atacante. El hecho de perpetrar ataques letales a través de dispositivos externos que ejecutan la acción protegiendo el cuerpo, nos está dando un signo certero de la propia fragilidad del cuerpo humano. Tal y como apunta Smári McCarthy, “La infraestructura es la tecnología que determina si vivimos o morimos. Tu infraestructura te matará- si se viene abajo, te vas con ella” Smári McCarthy. (Metahaven, 2023, p. 246).

El dicho popular “ojos que no ven, corazón que no siente” vendría a expresar lo que subyace a estos sofisticados sistemas de matar a distancia, que favorecen la eximición de responsabilidad moral de dicho acto. Pensamos que el problema se agrava cuando el uso de aparatos tecnológicos para tomar decisiones tan drásticas como acabar con la propia vida animal -humana y no humana-, lleva a un no reconocimiento de las responsabilidades individuales y colectivas en dicho daño. La elusión de responsabilidades es un fenómeno que siempre ha despertado la reflexión sobre cuestiones como la libertad o los valores morales. Un caso célebre fue el del general de las SS Adolf Eichmann, responsable de la ejecución de la solución final en el III Reich, que durante su juicio en 1961 dio a entender que él no ejecutó a ningún judío, ya que solo estaba obedeciendo las órdenes que en aquel momento formaban parte de la legislación vigente (Arendt, 2008, p. 44). Posteriormente la psicología se interesó por esta cuestión. Es conocido el experimento que el psicólogo social Stanley Milgram realizó en la Universidad de Yale, meses después, en el que reclutó a unas voluntarias que debían apretar un botón que administraba cargas eléctricas cada vez que una entrevistada respondiera de modo incorrecto a una pregunta formulada por la voluntaria. Pese a la apariencia de estar infligiendo dolor a un desconocido -las descargas eran ficticias y los sujetos que recibían las descargas fingían dolor- la mayoría de las voluntarias administraron las cargas eléctricas hasta que el sujeto fingía desmayarse (Rodríguez, H., 2023). Diez años después, y continuando

la investigación de Milgram, los resultados serían similares en el experimento de la Universidad de Stanford, dirigido por el también psicólogo social Philip Zimbardo. En esta ocasión se simulaba el funcionamiento de una prisión, dentro de la cual la mitad de las participantes interpretarían el rol de guardián y la otra mitad de prisioneros. Con el paso de los días las guardiánas fueron más proclives al abuso y a las vejaciones con las prisioneras a sabiendas de que se trataba de una simulación (Konnikova, 2015). Estos experimentos muestran el constante interés de la psicología por esa inclinación de las personas a eludir, bajo determinadas condiciones, la responsabilidad de acciones que en otro contexto no llevarían a cabo o que incluso juzgarían como inmorales. Todo esto enlaza con el problema moral sobre la automatización de armas en conflictos armados que estábamos comentando. Pero los problemas de la automatización algorítmica también se extienden a entornos de la vida cotidiana. A este respecto la matemática estadounidense Cathy O'Neill ha descrito detalladamente cómo la automatización algorítmica de procesos administrativos y legales puede generar situaciones de desigualdad e injusticia social relacionados con los sesgos de los diseños algorítmicos (O'Neill, 2018). La autora menciona el caso de Robert McDaniel, un joven al que vino la policía a la puerta de su casa a advertirle de que estaba vigilado y de que fuera con cuidado, pese a que no tenía antecedentes de ningún tipo. La visita se debió a que su perfil personal coincidía con el patrón de delincuente proporcionado por la base de datos de la Policía de Chicago. Se entendía así que el hecho de que pasase la policía a advertirle podría disuadirlo de delinquir. El problema que señala la autora es que al estar más vigilado, cualquier mínima infracción generaría un antecedente policial, con lo cual ya pasaría a formar parte del colectivo de delinquentes. En el caso de un joven blanco de la misma edad residente en un barrio de ingresos altos no sería igual, porque como su perfil no coincide con el proporcionado por la base de datos no estaría vigilado, y la misma infracción no se convertiría en antecedente porque pasaría desapercibida (O'Neill, 2018, p. 128).

Figuras 172 y 173.
Activistas de Stop
Killer Robots protestan
frente a la Puerta de
Brandenburgo en Berlín,
2019, The Guardian/
Amnistía Internacional.



Para cerrar el análisis de la campaña *Stop Killer Robots*, no podemos dejar de lado el componente plástico y visual de la misma. No solo la problemática sobre la cual se está reivindicando es relevante, sino que además la propuesta resulta efectiva, a nuestro parecer, por su capacidad de utilizar ciertas herramientas del discurso artístico para transmitir sus ideas. Como veíamos, todo ello se traduce tanto en elementos de *merchandising* con diseños del eslogan de la campaña, como en los sofisticados despliegues plásticos de sus manifestaciones públicas que utilizan desde la simulación de un sofisticado robot con ruedas a escala humana o como en la customización de trajes aislantes portados por las manifestantes, con letras de gran tamaño en sus espaldas que al juntarse dieciocho personas conforman el eslogan de la campaña.

4.2.4 Protestas sobre la Inteligencia Artificial

Siguiendo la estela de reivindicaciones civiles sobre tecnología mencionaremos las problemáticas actuales vinculadas a la evolución de la Inteligencia Artificial. Somos conscientes de que este debate no se ha iniciado actualmente, ya que prácticamente existe desde el inicio de las tecnologías digitales, pero cabe recalcar que los últimos años ha aumentado su presencia mediática debido al desarrollo de las inteligencias artificiales. Sabemos que nos enfrentamos a un fenómeno en constante cambio tanto en lo que refiere a las herramientas de IA como a la regulación legal de las mismas o los posibles debates que desencadenan.

La problemática a la que nos referimos en este apartado está relacionada con herramientas de creación textual como *Chat GPT* o de generación de imágenes algorítmicas como *Open Ai*, entre otras. El *Chat GPT* (*Generative Pre-trained Transformer*) actualmente es una aplicación de Inteligencia Artificial basada en el diálogo que se muestra en formato texto, desarrollada en 2022 por el laboratorio OpenAI. Esta herramienta recuerda datos que han aparecido en la misma conversación, las consultas se filtran por una API¹⁰ de moderación y en principio rechazan las potencialmente sexistas o racistas. Como fue entrenado en 2021 no tiene conocimiento de nada de lo que sucediera después de esa fecha, ya que no está conectado a Internet¹¹ y no puede actualizar sus datos. *Open AI* es

¹⁰ Las APIs son un tipo de mecanismos tecnológicos que median entre un servicio y sus aplicaciones. Por ejemplo, las Apps de los teléfonos móviles utilizan de manera interna las APIs para consultar información de lo que está sucediendo en el mismo momento de la llamada y así poder mostrar los resultados.

¹¹ Esta información se ha redactado en julio de 2023. Dado que mencionamos una herramienta tan reciente y que se encuentra en constante evolución, los datos aquí aportados pueden quedar obsoletos con cierta rapidez.

un laboratorio estadounidense de investigación de Inteligencia Artificial tiene el objetivo de promover y desarrollar una IA amigable. Respecto a las herramientas de generación de imágenes por medio de IA encontramos por ejemplo *Dall-e 2*¹², que crea imágenes a partir de descripciones que le damos mediante un lenguaje natural. La generación de imágenes está basada en una biblioteca de obras de arte y experiencias del ser humano recopiladas en Internet. Otra herramienta similar sería *Deep AI*, que, como *Dall-e*, permite crear imágenes a partir de descripciones basadas en lenguaje natural. Aunque es similar a *Dall-E* obtiene resultados menos realistas.

Los movimientos de rechazo a la utilización de herramientas de Inteligencia Artificial han proliferado en los últimos dos años. Como en cualquier materia que despierte la opinión pública, existen posturas de todo tipo, algunas son directamente tecnofóbicas y muestran un rechazo total hacia cualquier relación con la IA, y otras inciden en aspectos concretos de su manejo que pueden resultar una amenaza -por ejemplo laboral- para las personas. Uno de los sectores profesionales que se ha posicionado al respecto es el creativo, especialmente escritoras, ilustradoras, diseñadoras y artistas visuales¹³, ya que algunas de las herramientas de IA generativas que están más en boga actualmente construyen textos e imágenes. Sobre las reivindicaciones llevadas a cabo, destacamos aquí imágenes de algunas manifestaciones físicas en el ámbito público de la calle, para las cuales las manifestantes han confeccionado pancartas a mano. Este dato nos interpela particularmente, pues en nuestro interés por los modos en los que el ámbito creativo puede abrir diálogos sobre la vida digital, ponemos el foco en aquellas iniciativas que consiguen sus propósitos no solo por vías digitales, sino también a partir del uso del espacio público y de formatos manuales y populares de protesta, como pueden ser las pancartas pintadas a mano. En las imágenes podemos ver una manifestación del colectivo en huelga *Writers Guild of America (WGA)* para Hollywood, protestando el 1 de mayo de 2023 contra la amenaza laboral que supone la utilización de Chat GPT en su ámbito (Organiser, 2023). También vemos otra imagen de un reducido número de activistas del grupo *Pause AI*¹⁴, manifestándose en 2023 frente a la sede de Microsoft en Bruselas (Volpicelli, 2023).

¹² Creada por OpenAI. Se puede probar de manera gratuita, pero el acceso completo a la herramienta está limitada a un sector de personas.

¹³ A este respecto, resulta destacable cómo en el ámbito musical el tema de la remezcla de contenidos ya existentes, un tipo de operaciones que realizan las IAs para crear sus contenidos, es algo que se tiene más asumido en géneros como el techno o el hip hop. No obstante, los temas que se debaten aquí no están referidos sólo a la remezcla de lo existente, sino también a cuestiones éticas de derechos de autoría y permisos de utilización.

¹⁴ Pueden conocerse más detalles de esta iniciativa en el siguiente enlace: <https://pauseai.info>



Aunque, como hemos podido comprobar, existen protestas relacionadas con la IA que actualmente tienen lugar de manera física, también han tenido lugar protestas por la vía digital, además de una constante proliferación de mensajes y memes de todo tipo circulando por las redes sociales. Igualmente, los modos de hacer circular la protesta no son más o menos efectivos en sí por el hecho de darse en el espacio físico o en el virtual. Podríamos argumentar que más bien el alcance de las mismas reside en última instancia en la configuración de unos objetivos claros de dicha protesta, y una organización contundente que la permita difundir con el mayor alcance posible. En el ámbito digital podemos encontrar varias modalidades de protesta. Existen opiniones de las usuarias que se manifiestan en, por ejemplo, foros de debate concretos en plataformas como X (Twitter), etc. o que hacen circular mensajes e imágenes como memes, también por redes sociales, con guiños al respecto. Son expresiones necesarias, pero que en sí no articulan una protesta que pueda resultar suficientemente contundente.. Este sería el caso de una imagen de texto irónica que mostramos a continuación del ámbito del diseño. En ella se remarca la incapacidad real de la IA actualmente para hacer frente a cuestiones complejas, ya que se basan en patrones existentes que pueden no coincidir en algunos puntos con lo que un cliente puede querer.

Figura 174. Activistas del colectivo Pause AI en la oficina de Microsoft en Bruselas, 2023, Político.

Figura 175. Huelga de guionistas en Hollywood, 2023, Serielizados.

Una acción digital que sí tuvo mayor repercusión fue la que se realizó en 2022 por parte de ilustradoras en protesta contra la generación de imágenes por IA, en la plataforma de creación digital de imágenes ArtStation. La protesta consistió en subir a dicha plataforma de forma masiva una imagen en la que aparecían las siglas AI tachadas. La respuesta inicial de la plataforma fue eliminar dichas imágenes, paradójicamente informando de que estas vulneraban sus términos y condiciones (Lizana, 2022). Al respecto de este tema, la cuestión no es tanto que se empleen herramientas que utilizan contenido existente para crear nuevas imágenes, sino las cuestiones éticas y legales que pueden conllevar dichas operaciones. Tal y como describe la ilustradora Nines Amaro para el diario el Mundo en diciembre de 2022,

“no se trata de si las máquinas nos quitan el trabajo o no. El problema es la base de datos, utilizar imágenes que no respeten los derechos de autor y lucrarse con ello” (Díaz, 2022). Igualmente, la percepción que tenemos actualmente es que todavía no ha tenido lugar una acción micropolítica de suficiente repercusión masiva para que se comiencen a tomar en serio aspectos éticos y legales de la Inteligencia Artificial aplicados al ámbito creativo.

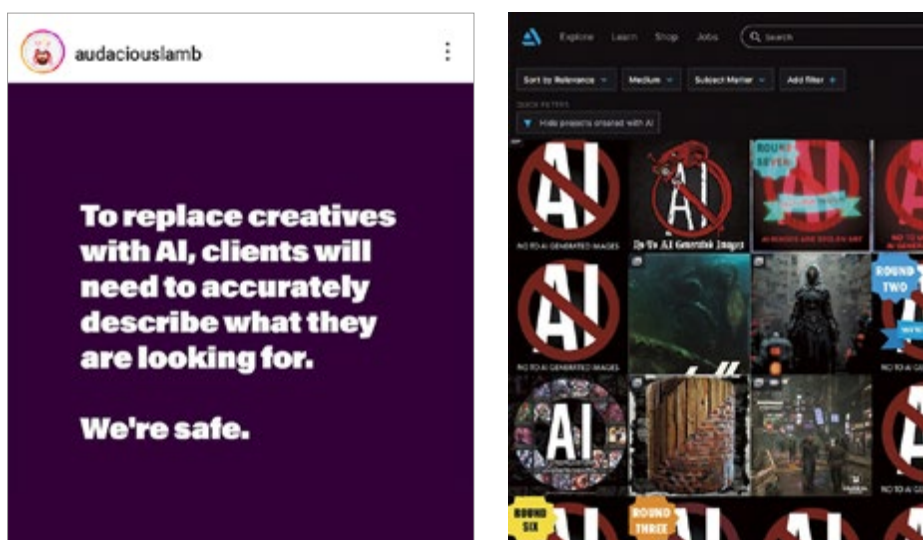


Figura 176. Icono en protesta contra las IA, El Siglo del Torreón.

Figura 177. Post en torno al debate de las IA, 2023, Instagram.

Sobre este aspecto, está por ver hacia dónde continúa la propia evolución de las redes de comunicación digital. Seguiremos atentas a si su carácter de inmediatez -tanto en la urgencia de comunicar un asunto en particular como en la celeridad en las reacciones y respuestas a dichas comunicaciones- puede igualmente dar lugar a movimientos de protesta. Es decir, ante controversias vinculadas a las nuevas tecnologías como en este caso el debate de la ética en la Inteligencia Artificial y los movimientos reivindicativos que ello pueda despertar, en un futuro próximo sabremos si las vías de comunicación digital son capaces de ser un medio para la organización y la acción colectiva.

4.2.5 La tecnología como espacio emancipador

No obstante, existen protestas o reivindicaciones civiles en materia de tecnología que no se posicionan desde la tecnofobia y que denuncian determinadas problemáticas sin perspectivas apocalípticas. A continuación apuntaremos brevemente algunas manifestaciones de grupos que utilizan la tecnología, concretamente los sistemas de comunicación conectados a través de Internet, para argumentar sus posicionamientos éticos y políticos de activismo. Recuperaremos aquí

la cuestión de la ideología *hacker* y de la política del activismo online.

Respecto a la relación entre tecnologías de comunicación digital y movimientos sociales, la investigadora Guiomar Rovira en su libro *Activismo en red y multitudes conectadas* traza una panorámica desde los primeros años noventa hasta la actualidad. Sobre la situación actual en este ámbito expone lo siguiente:

En la segunda década del siglo xxi, con el auge de las plataformas de redes sociales digitales, la extensión de los teléfonos inteligentes y la conexión inalámbrica, Internet se mueve de la computadora de escritorio o el cibercafé, a la calle. La irrupción política se volverá más distribuida, sensible a la participación de cualquiera, sin esperar mediación de colectivos comunicativos ni activistas. El cuerpo será ya cyborg, dotado de herramientas tecnológicas, en relación sinérgica con sus redes. En momentos de emergencia política, estos cuerpos cyborg formarán constelaciones performativas que ocuparán el espacio concreto de las ciudades así como el amplio espectro de las redes digitales. (Rovira Sancho, 2017, p. 13)

Las apreciaciones de Rovira se enmarcan en el hecho tratado a lo largo de nuestra tesis de que el mundo actual se compone tanto del espacio físico como del virtual. Un dato interesante sobre este hecho es la capacidad que tenemos de habitar y explorar ambas esferas de manera simultánea, aprovechando en el mejor de los casos las potencialidades intrínsecas de cada uno de estos dos lugares. Así, por ejemplo, en el ámbito de los movimientos de activismo en red, que comenzaron a coger relevancia ya a partir del ciberzapatismo en los años noventa, las acciones que pueden tener lugar en línea no excluyen la participación en manifestaciones físicas en el espacio público, en las que se emplean soportes gráficos, sonoros y hasta performáticos de protesta.

Figura 178. Las Hackatrinas en protesta el día internacional de la mujer, 2020. Fotografía de Guiomar Rovira.

Figura 179. Protesta en contra de los malos usos de Internet, La Vanguardia.



En las imágenes podemos ver a la derecha una fotografía¹⁵, en la que puede leerse “Internet feminista” y “hackfeministas, hagámoslo juntas”. Dicha imagen es, según nos comenta Rovira en una comunicación personal vía email, fue tomada el 8 de marzo de 2020 en el Zócalo de la Ciudad de México a algunas integrantes del colectivo autodenominado *Hackatrinas*, fusión de dos palabras que resulta de “de hacker y catrinas, porque nos disfrazamos el día de muertos” (G. Rovira, comunicación personal, 10 de mayo de 2023). A la derecha podemos ver una fotografía de una reivindicación en el espacio público por parte del colectivo Anonymous.

Apreciaciones sobre las protestas vinculadas a la tecnología

Para concluir este apartado en materia de tecnología hemos recorrido ejemplos de protesta activista política y de arte protesta que se apoyan soportes visuales. Este es un primer acercamiento a uno de los elementos clave para resolver nuestra hipótesis de investigación: las reivindicaciones individuales y colectivas que utilizan dispositivos de protesta popular para reflexionar sobre aspectos de la tecnología. Los casos aquí descritos han servido para trazar un contexto sobre la antigüedad histórica de la desconfianza frente a la tecnología, así como también del entusiasmo frente a la misma. Todo ello nos servirá de base para acercarnos a las reivindicaciones con carácter crítico, pero en un sentido constructivo y dialogante, centradas en nuestro contexto de estudio: la vida digital en la sociedad hiperconectada.

Al mismo tiempo, entre los ejemplos aquí tratados hay diversas aproximaciones, en las que el factor visual, escrito o creativo en general para apoyar la protesta ha tenido más o menos protagonismo, desde por ejemplo los *Silent agitators* del Industrial Workers of the World (1905), a la pura destrucción de telares de las luditas, el uso de elementos gráficos en la campaña *Stop Killer Robots* (2010) o las manifestaciones contra la creación de imágenes mediante Inteligencia Artificial (2022), a las reivindicaciones de la tecnología libre y abierta como espacio para apoyar movimientos sociales. Los casos recorridos, aun siendo relevantes, utilizan la potencialidad del discurso artístico para activar una consulta civil tan solo a medias. Nuestro foco de investigación son los modos de promover el debate colectivo desde el arte en el contexto de las transformaciones digitales, que pasamos a analizar en el siguiente punto.

¹⁵ Dicha fotografía ha sido cedida a partir de una comunicación personal vía email con la investigadora Guiomar Rovira.

4.3 Artes textiles, texto y micropolítica

Nos vamos acercando tanto conceptual como formalmente a ciertos rasgos que conforman nuestro proyecto de investigación práctica artística *#internetflags*, el cual describiremos pormenorizadamente en el quinto y último capítulo, pero del que avanzamos aquí que consiste en banderas con textos pintados a mano sobre soporte textil que apelan a la reflexión sobre la vida digital en la sociedad hiperconectada. El ámbito del arte textil es sumamente inmenso y también lo es su histórico vínculo con protestas políticas y micropolíticas. No es nuestro objetivo extendernos demasiado en ambas cuestiones, pero sí consideramos necesario aportar algunas informaciones al respecto. Comenzaremos este apartado con algunos datos sobre las artes textiles en sí y su vínculo con la protesta para terminar viendo cómo también dichos soportes, los que están basados en el tejido a través de distintas técnicas, son también utilizados sin una funcionalidad definida a priori. Son insertados en el ámbito del arte no como piezas utilitarias o decorativas, sino como piezas de arte. De este modo, en el apartado que comienza, trataremos la historia de las banderas y sus distintos usos posibles, los estandartes de la lucha sufragista desde el siglo XIX, las arpilleras, el trabajo textil de la artista chilena Cecilia Vicuña, o las obras tejidas de Gabriel Kuri principalmente.

4.3.1 El soporte textil y su relación con el texto

El origen de la palabra “textil”, como ya veíamos en el apartado 2.2.1, está ligado al término del latín *texere*, el cual remite a “tejer”, “trenzar” o “construir”. Existe pues un interesante vínculo etimológico entre el tejido y el texto que abordaremos más adelante. Respecto a la confección textil, sin entrar ahora en distinciones entre arte y artesanía o en las funcionalidades que a cada ámbito se les adjudica, diremos que la técnica textil consiste en la creación de piezas a base de fibras de origen animal -como podría ser la lana de oveja, llama o alpaca-, vegetal -como el algodón, el lino o el esparto-, de origen sintético -como el poliéster o el nailon-, o de una mezcla de varios de estos tipos de fibras a la vez. Las fibras, generalmente se trenzan o retuercen hasta obtener cuerdas o hilos, las cuales pueden trabajarse desde métodos tradicionales como el tricotado manual con agujas, o mediante distintos procesos de automatización textil, los cuales comenzaron a proliferar a partir de la Revolución Industrial, con más fuerza hacia el siglo XIX con la aparición de los telares mecánicos -algunos de estos telares serían destruidos en señal de protesta por las luditas, como hemos visto en el apartado 4.2. Actualmente, gracias a los avances tecnológicos y al desarrollo de investigación en fabricación digital, existen nuevos materiales y maneras de confeccionar piezas textiles. Una vez

creados los soportes textiles, estos a su vez pueden ser tintados, impresos, pintados, bordados o trabajados de infinitas maneras.

El tejido ha estado presente desde los inicios de la civilización, ya que desde sus comienzos los elementos textiles han sido esenciales para poder proporcionar abrigo al cuerpo humano, aislar superficies en las que habitar, almacenar enseres e incluso decorar superficies. El textil es un soporte cuya utilidad es incontestable. No obstante, su historia está ligada no sólo a la mera funcionalidad, sino también al desarrollo de la creatividad, tanto respecto a su función como también a la elaboración de discursos estéticos, conceptuales y políticos. Es por tanto un soporte muy presente en el arte de todos los tiempos, incluido en el arte contemporáneo en el que podemos encontrar infinitas de artistas conocidas que lo han trabajado, desde Cecilia Vicuña, de quien hablaremos a continuación, hasta Louise Bourgeois, Sheila Hicks o Ernesto Neto por poner tan solo algunos ejemplos.

Respecto a la relación entre lo textil y el texto, en el apartado 2.2.1 mencionamos a través de las palabras de Roland Barthes la idea de que el texto es como un tejido. El semiólogo señaló ya en los años 70, que se estaba dando un deslizamiento desde el concepto clásico de Obra al de Texto (Barthes, 1994, p. 74). La obra es algo sustancial que se sostiene en la mano, mientras que el texto es un campo que se sostiene en el lenguaje¹⁶. Mientras que la idea de obra parece basarse en un carácter estático -algo que se encuentra intacto en la estantería-, el texto es algo que se experimenta en una producción, en el fluir discursivo en el cual adquiere sentido. Esta idea abre la perspectiva de la capacidad del texto de tener varios significados, que guarda en sí una pluralidad irreductible. Barthes explica que dicha pluralidad se basa en la multiplicidad de los significantes que lo tejen, y aquí introduce la metáfora del texto como tejido: “etimológicamente el texto es un tejido” (Barthes, 1994, p. 77). Pero no se trata solo de una raíz etimológica¹⁷ sino que también describe el funcionamiento cultural del texto:

Texto quiere decir Tejido, pero si hasta aquí se ha tomado este tejido como un producto, un velo detrás del cual se encuentra

¹⁶ Respecto al lenguaje y el arte, recordamos aquí de nuevo la obra conceptual de Joseph Kosuth *One and Three Chairs* (1965) en la que la descripción textual de la silla posee una potencia y sentido equiparable a la propia silla en sí misma o a su representación a través de una imagen. Por otro lado, la idea del lenguaje como potencia, pero a la vez como fisura en la percepción del mundo, nos lleva a recordar la famosa frase del filósofo Ludwig Wittgenstein “de lo que no se puede hablar es mejor callar” (2009).

¹⁷ Como ya hemos mencionado en lo referente al origen etimológico, la voz “texto” procede del latín “textus” que significa “trama, tejido” y que parece remitir al verbo “texere” (tejer, trenzar, entretejer). Por otro lado, Barthes no era el primero que señalaba dicha relación: “Los romanos llaman a un texto tejido” (Benjamin, 1971, p. 19).

más o menos oculto el sentido (la verdad), nosotros acentuamos ahora la idea generativa de que el texto se hace, se trabaja a través de un entrelazado perpetuo; perdido en ese tejido -esa textura- el sujeto se deshace en él como una araña que se disuelve en las segregaciones constructivas de su tela. (Barthes, 1993, p. 104)

Lo que fundamenta el texto como un tejido es la intertextualidad en la que todo texto está inserto de manera necesaria. De la misma manera que un tejido es el producto de la acción de zurcir y coser hebras, un texto es un entretexto, es decir, es el resultado de una acción, mayormente inconsciente, de otros textos anteriores que a su vez también eran entretextos. Así pues, el texto se convierte en un conjunto de citas anónimas e ilocalizables, pero también ya leídas -y por tanto, reconocibles por el análisis. Asimismo, el carácter inevitablemente intertextual de todo texto remite a entenderlo como una red; así lo dice Barthes de manera literal: “la metáfora del Texto es la de la red” (Barthes, 1994, p. 78).

4.3.2 Las banderas como modo de comunicación y símbolo identitario

Pronto trataremos con más detalle las relaciones entre tejido y política. En nuestro caso nos interesan especialmente las iniciativas colectivas y de artistas individuales que han trabajado sobre tejido desde una perspectiva crítica con los sistemas establecidos. Antes de entrar de lleno en ello, no podemos olvidar que la relación entre tejido y política nos lleva también de un modo muy directo a pensar en otras materializaciones del soporte textil más evidentes. Es el caso de las banderas como símbolos identitarios y representación visual de territorios definidos políticamente en tanto que países, ciudades o pueblos, pero también como símbolos de otras agrupaciones de distintos tipos como podrían ser la bandera anarquista o la LGTBI+. Por otro lado, al margen del carácter identitario, también existe la función utilitaria de la bandera como señal o vehículo de comunicación. Aportaremos en esta dirección algunos ejemplos para ilustrar el fenómeno de las banderas en un sentido amplio.

El término “bandera” en castellano tiene dos fuentes etimológicas: latina y gótica. En primer lugar, la raíz gótica “bandwō” hace referencia a “bando” y se traduce también como “signo”. El bando era en la Edad Media como se identificaba a los distintos ejércitos que avanzaban bajo una misma identificación política con su estandarte en las batallas. En segundo lugar, el término “vexillum” significa “trozo de tela” o “vela”, que se encuentra representado en los emblemáticos estandartes verticales del Imperio Romano. De aquí surge el nombre de la vexilología: la disciplina histórico-semiótica que estudia las banderas. Respecto a las primeras banderas

de la historia conocidas se tiene constancia de estas ya en el siglo XI a.C, dentro de la dinastía Zhou de la antigua China. Existen también algunos registros incluso en el antiguo Egipto, durante el Reino Nuevo a partir del 1540 a.C, donde se utilizaba el *ta seryt*, un tipo de estandarte primitivo con representaciones visuales de animales (Quesada Sanz, 2007) que se portaba en las batallas. Este tipo de estandartes pueden verse ya representados en la Paleta de Narmer, una placa de pizarra del Antiguo Egipto realizada sobre el 3050 a.C como puede verse en la imagen que se muestra a continuación. También se tiene registro de muestras en Irán, en el tercer milenio sobre el año 2400 a.C, donde se ha encontrado una bandera de bronce que representa un hombre y una mujer enfrentados con una estrella entre medio de ambos, atribuida a la actual provincia de Kerman.



Figura 180. Un derafsh encontrado en Shahdad (Irán), tercer milenio a.C., Wikipedia.

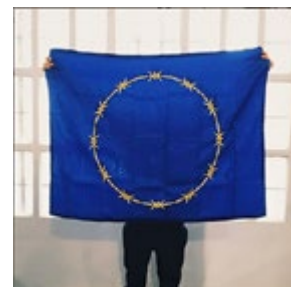
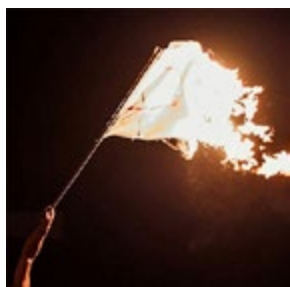


Figura 181. Paleta de Narmer, tercer milenio a.C., Descubrir la Historia.

En la actualidad se entiende por bandera una pieza de tela que, aunque puede tener formas triangulares o dentadas, generalmente es rectangular. Contiene en su área formas creadas con figuras y/o colores para representar signos de identidad (política o de grupo) así como también códigos de comunicación (señalización). Respecto a las banderas que representan una agrupación concreta, podemos encontrar desde aquellas que identifican un territorio a nivel político como también banderas de agrupaciones que comparten un objetivo o interés común. Las banderas que representan territorios pueden ser nacionales -representan países-, subnacionales -de regiones menores como provincias, comarcas, municipios o incluso barrios-, o supranacionales -como la bandera de la ONU o la de la Unión Europea por ejemplo. Respecto a las banderas de grupos por otras afinidades,

algunos ejemplos serían las banderas de equipos deportivos o las que representan pluralidad de géneros, en las que existen más de veinte códigos de color para mostrar las distintas identificaciones -LGTBIQ+, no binario, asexual, pansexual, intersexual, género fluido, etc.

Las banderas de señalización suelen ser más sencillas. Su finalidad es mostrar o alertar de alguna circunstancia a larga distancia. Dado que estas banderas han de poder ser percibidas desde lejos, suelen utilizar únicamente códigos de color para mostrar su mensaje. Aquí entraría desde la bandera blanca utilizada en conflictos bélicos para indicar paz, rendición, o propuesta de diálogo, hasta por ejemplo las banderas verde, roja o amarilla que se sitúan en las costas para indicar el estado de peligrosidad del mar. Existe también el sistema de semáforo de banderas utilizado en el ámbito marítimo, en el que una persona lleva dos banderas con colores vivos que transmiten un mensaje al colocarlas en distintas posiciones con sus brazos, que corresponden a las distintas letras del alfabeto. Este sistema del semáforo de banderas conecta con una de las referencias a la historia de Internet que mencionamos en el apartado 1.2.1: el telégrafo óptico, sistema de comunicación por brazos mecánicos cuya puesta en circulación en el año 1792 se le atribuye a los hermanos inventores Claude e Ignace Chappe principalmente.



Las banderas son pues representativas de grupos y también de circunstancias, pero dicha identificación no está solo en sus colores y formas. Existe también una interesante vía de investigación que, por cuestiones de espacio, en esta ocasión anotaremos sólo brevemente. Algunas de las acciones más comunes con banderas son por ejemplo mostrar una bandera del revés, pisarla o quemarla -en señal de desprecio-, o izar una bandera a media asta -en señal de luto. El amplio abanico de acciones que se pueden realizar con una bandera, así como la enorme cantidad de alteraciones visuales que podrían hacerse con ellas, abre un amplio espectro de posibilidades creativas. Aportamos a continuación algunas imágenes extraídas de la cuenta de Instagram sobre banderas flago.flago (flago, s.f).

Figuras 182, 183, 184 y 185. Posibilidades creativas de la bandera como soporte, Instagram. Cuenta flago.flago de Clara-Iris Ramos.

Una vez hemos revisado cuáles son los usos más comunes

de una bandera, e incluso hasta qué punto se pueden utilizar y tergiversar las banderas, apuntamos para concluir este apartado la idea de la contrabandera, como opción a explorar en un futuro. Aunque este ámbito daría para un estudio exhaustivo en sí, apuntamos aquí la posibilidad de explorar en un futuro próximo el neologismo “contrabandera” para englobar posibles acciones e intervenciones sobre banderas como las ya mencionadas¹⁸.

4.3.3 El arte textil como soporte para articular la protesta

La historia del tejido, como ya hemos explicado, está muy conectada con la de la protesta. Según Julia Bryan-Wilson:

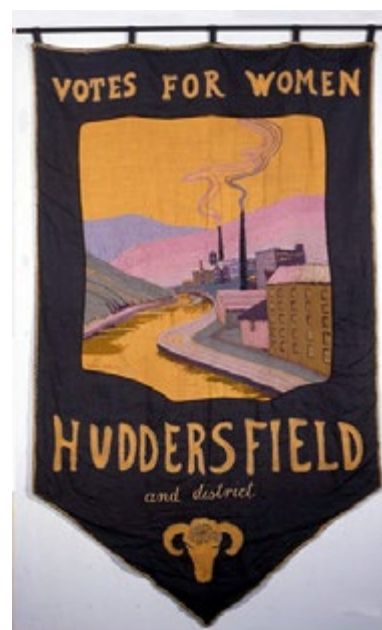
El textil ha sido clave tanto para la historia del capitalismo como para la resistencia organizada a los sistemas de producción implacables. Algunos de los primeros actos de sabotaje en el puesto de trabajo se dieron cuando trabajadores textiles -en su mayoría hombres, pero también mujeres- en la Inglaterra de primeros del siglo XX destruyeron telares y encajeros mecánicos en los albores de la Revolución Industrial. (Bryan-Wilson, 2017, p. 7)

Aquí, Bryan-Wilson identifica una serie de acontecimientos sucedidos en el siglo XIX a partir de la mecanización del trabajo textil, que hemos recorrido en nuestro apartado de protestas sobre tecnología, concretamente en el punto sobre el ludismo. Si avanzamos más en el tiempo vemos que el soporte y las técnicas del textil siguen sirviendo como medio y soporte para la protesta. Un caso paradigmático del uso de soportes textiles para la reivindicación política es el que hicieron las sufragistas. El movimiento sufragista surgió de manera formal en 1848 para reivindicar el derecho de las mujeres a ejercer el voto en Estados Unidos, teniendo un gran seguimiento en Gran Bretaña y trascendiendo a otros países europeos. A inicios del Siglo XX el sufragismo se había convertido en un movimiento de lucha muy importante. Las sufragistas en sus manifestaciones públicas utilizaron ampliamente el soporte textil para elaborar sus materiales de protesta, a modo de pancartas textiles, que a menudo eran soportes de tela sobre los que pintaban sus textos reivindicativos, o también eran enteramente confeccionados con tela, siendo también las propias letras de los mensajes a menudo construidas con tejido cosido o bordado a los soportes.

¹⁸ Este término lo vincularíamos conceptualmente con las acepciones 5 y 6 de la definición de contrabando de la RAE (RAE, s.f.).

El soporte textil potencialmente puede tener un largo alcance en múltiples sentidos:

La capacidad del textil de significar en múltiples direcciones es evidente en otro momento histórico citado a menudo, y en otra artesanía motivada políticamente -las banderas bordadas, con diseños cosidos en appliqué de las sufragistas que se ondearon por las calles durante las manifestaciones por el derecho al voto universal en Inglaterra a principios del siglo XX. (Bryan-Wilson, 2017, p. 9)



Desde entonces, y a lo largo de todo el siglo XX, aparecerán numerosas corrientes y colectivos que utilizarán el tejido para articular y difundir su discurso y sus reivindicaciones:

En el siglo XX, muchos artistas y diseñadores avanzados prestaron atención a los textiles como manera de integrar políticas populistas en objetos útiles hechos precisamente para las masas. Mientras William Morris se centraba en la manufactura como un modo de solucionar el problema de la alienación derivada de la división del trabajo, los artistas que trabajaban fuera del marco capitalista entendían los textiles como un área donde experimentar formas socialistas de manufactura transparente. (Bryan-Wilson, 2017, p. 9-10)

Aun atendiendo solo a la relación entre material textil y discurso político, las temáticas que se entrelazan y los referentes que surgen

Figura 186. Bandera sufragista, 1908, Woman and her Sphere.

Figura 187. Manifestación sufragista, Ethic.

siguen siendo inabarcables. Apuntaremos aquí todavía dos referentes más en esta línea. Para ello, nos trasladaremos al contexto socio-político de Chile a partir de los años setenta. De la producción cultural chilena trataremos aquí el soporte de las arpilleras, y posteriormente el trabajo de la conocida artista Cecilia Vicuña.

Arpilleristas y alfombras de guerra

Las arpilleras toman el nombre de su material de trabajo, también llamado arpillera. Se entiende por tal un tejido áspero a base de fibras vegetales como el yute, que se utiliza frecuentemente para la elaboración de sacos o elementos de aislamiento. Arpilleras a su vez



Figura 188. *Al servicio de la vida, homenaje a la Vicaria de la Solidaridad,* fotografía de Martin Melaugh, 1978, Fundació Ateneu Sant Roc.

son un tipo de piezas de artesanía que se bordan y elaboran sobre el soporte de la arpillera. Las arpilleras en tanto que artesanía se vinculan directamente con una serie de manifestaciones visuales que tomaron potencia en Chile, a partir de 1973 con el golpe de estado que derrocó al presidente Salvador Allende. Estas eran realizadas de manera comunitaria por grupos de mujeres -conocidas como arpilleristas-, que a través de la representación popular de escenas con colores vivos y figuras sencillas denunciaban los horrores de la dictadura de Pinochet y otros sucesos vinculados a este contexto.

Las arpilleras son un tipo de manifestación de arte popular y a la vez de arte protesta que a través de códigos aparentemente sencillos de representación, alcanza una profundidad y capacidad crítica sin parangón. Según nos cuenta Bryan-Wilson:

La forma de la arpillera parece decidida a hablar un doble idioma -visualmente, es consistente con la gramática de lo naïf (al usar figuras cosidas a mano del tamaño de muñecas), mientras que su contenido iconográfico, esto es la exigencia de justicia y responsabilidad, habla en un tono diferente. Por supuesto, esta hibridación no es exclusiva de las arpilleras, si bien se ha prestado poca atención a las oposiciones, en ocasiones marcadísimas, que entran en juego en estas obras, la fricción entre el carácter pintoresco de las muñecas y sus mensajes políticos explícitos y a veces sangrientos. (Bryan-Wilson, 2017, p. 148)

Las arpilleras son por tanto piezas de arte textil representativas de un momento histórico y reivindicativas a nivel político. No obstante, en el mundo actual parece ser que ninguna manifestación, acontecimiento cultural o social está completamente a salvo de la mercantilización y la explotación comercial, como ya veíamos recientemente con el caso del merchandising de Unabomber. En el caso de las arpilleras se han convertido en un soporte tan sumamente representativo de Chile que su producción actualmente ya no está únicamente adscrita a la protesta popular, sino que se puede dar también de manera directa en tanto que souvenir o recuerdo típico de Chile. En la imagen que se muestra a continuación pueden verse algunas arpilleras que han sido producidas de forma masiva para su venta en la tienda del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos en Santiago de Chile (MMDH). A este respecto, el investigador Felipe Mallea Toledo destaca:

La transformación de la arpillera de objeto histórico de las colecciones del MMDH a objeto comercializado en la tienda es lo que entiendo como la reformulación de los límites y fronteras de la arpillera como objeto histórico para ser convertido en bien de memoria. En este proceso, emergen algunas “cláusulas” o resguardos para intentar sostener el valor aurático de la arpillera; vale decir, coacciones que se imponen al proceso. Por ejemplo, es evidente el cuidado de los límites que permiten seguir clasificando a la arpillera como objeto patrimonial de la colección del MMDH y cómo, desde esa clasificación, se desenvuelve su materialización como objeto para ser comercializado. (Mallea Toledo, 2021, p. 15)



Figura 189. Tienda de souvenirs del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (Santiago de Chile), con artículos hechos por arpilleras a la venta, adaptado de *Fray Art + Textile Politics* (p. 155), por J. Bryan-Wilson, 2017, The University of Chicago Press.

Figura 190. Alfombra afgana de guerra, Canberra Daily.

El fenómeno de la mercantilización del arte popular de protesta, como ya hemos visto, no es exclusivo de las arpilleras. El sistema capitalista funciona fagocitando cualquier contenido o procedimiento cultural para convertirlo en producto generador de beneficio económico. En otra línea, pero coincidiendo con la problemática de la mercantilización, encontramos el caso del supuesto arte popular de las llamadas *Afghan War Rugs*, o alfombras de guerra afganas, típicas de la zona de Afganistán. Se han difundido y validado como un tipo de alfombras elaboradas a mano por artesanas de la zona que supuestamente denuncian o directamente describen escenas de la guerra de Afganistán. Se trata de una tradición que supuestamente comenzó a partir de 1979 con la ocupación soviética de Afganistán. Desde 2001, algunas de estas narran los hechos sucedidos en relación a los atentados del 11S. Siendo supuestamente una expresión de artesanía popular autóctona de Afganistán, llama la atención que gran parte de ellas incluyan textos descriptivos de las acciones en idioma inglés, así como otras señales identitarias incongruentes, como nos señala el periodista Jamal J. Elias al respecto. Uno de los aspectos que Elias pone en relieve es precisamente la mercantilización de dichos objetos debido al “atractivo del mercado del trauma” (Elias, 2021), siendo parte del problema la necesidad de las compradoras de adquirir algo auténtico, con historia detrás, a pesar de que realmente haya sido producido en masa. Las alfombras de guerra afganas están casi destinadas a su venta en el mercado, aunque resulta relevante mencionarlas como caso en el análisis de la mercantilización del arte político.

4.3.4 El soporte textil en el arte contemporáneo

Siguiendo el hilo conductor de la producción de arte textil en Chile encontramos la extensísima producción de la artista Cecilia Vicuña (Santiago de Chile, 1948). El trabajo de Vicuña, por lo dilatado en el tiempo y por lo prolífico de su producción, ha abarcado distintos temas y formatos, desde el trabajo textil a la performance, la instalación, la poesía, o incluso el cine, destacando en todo momento su compromiso con el activismo político y el feminismo. En esta ocasión analizaremos tan sólo una de sus aportaciones al arte, una pieza que ha sido producida y reproducida en varias ocasiones y formatos: *Chile vencerá*.

En 1972 Vicuña obtuvo una beca del British Council, lo que le permitió trasladarse a Londres a estudiar. Tras el golpe militar en 1973 -que derrocó al presidente socialista Salvador Allende- Vicuña solicitó asilo político en el Reino Unido. Fue desde allí y motivada por la preocupación hacia el contexto político de Chile con la dictadura de Pinochet, desde donde

contribuye a gestar el colectivo *Artists for Democracy* junto a David Medalla, John Dugger y Guy Brett. Este colectivo reunía a un conjunto de artistas que realizaron numerosas acciones e intervenciones artísticas en oposición al gobierno de Pinochet. La dictadura generó una urgencia por activar discursos y acciones que pudiesen contribuir a concienciar a la sociedad chilena, pero que sirviesen también para expresar desde el pensamiento y desde la producción artística las vulneraciones de los derechos humanos que estaban teniendo lugar.

Una de las piezas más destacables a nivel histórico dentro de la actuación de *Artists for Democracy* fue el estandarte textil de grandes dimensiones *Chile Vencerá*, producido en 1974 por John Dugger (1948-2023), pero surgido gracias a una historia narrada oralmente por la propia Cecilia Vicuña. Esta co-creación constituye en sí una gran potencia de diálogo y colaboración que permitan discursos colectivos, sean estos emitidos desde la creación artística o también desde otros ámbitos del pensamiento, que puedan ayudar de un modo efectivo a evidenciar situaciones de injusticia social, contribuyendo así aunque de modo simbólica a transformar la realidad señalada. El estandarte en cuestión, realizado con la técnica textil vinculada a la tradición inglesa que ya se pondría en práctica en los estandartes sufragistas, tenía un gran tamaño de al menos 3 x 5 metros, y fue instalada en plena plaza de Trafalgar Square en Londres, concretamente en la *Columna de Nelson* con motivo de una gran manifestación a favor de la democracia en Chile. Según Guy Brett, esta pieza era “un formato nuevo para la imagen pictórica a gran escala, que podría funcionar fuera de la galería de arte y el museo, en el mundo rápido de la agitación política y la protesta” (Brett, como se citó en Bryan-Wilson, 2017 p. 130).

Figura 191. *Chile Vencerá*, John Dugger, 1974, International Online.

Figura 192. *Chile Vencerá*, Cecilia Vicuña, 1974, adaptado de *Fray Art + Textile Politics* (p. 140), por J. Bryan-Wilson, 2017, The University of Chicago Press.



La utilización de la técnica textil para crear piezas de arte reivindicativas es extensa, y así lo es también la producción de piezas textiles que se insertan en el circuito de circulación tanto museístico como de mercado del arte. También hemos de señalar que el texto refuerza el mensaje narrativo de la imagen y se acaba convirtiendo finalmente de hecho en el elemento principal de la pieza, en este caso unido al gran formato de la misma. Lo interesante es que el trabajo visual tipográfico ayuda en sí a transmitir el mensaje, que aunque se enuncia en un soporte textil, plástico y visual, transmite una idea que nos llega a su vez desde el lenguaje, de manera directa sin la complejidad interpretativa que una imagen sola podría implicar. *Chile Vencerá* es una obra que podríamos situar todavía en un intersticio entre el arte protesta y el mercado del arte o el circuito museístico, aunque sea en sí una producción original. De hecho, con el paso de los años la obra ha sido exhibida en lugares como el Museo de Bellas Artes de Santiago de Chile, en tanto que documento de un tiempo y reivindicaciones del pasado, a la vez que como obra de arte en sí. También la maqueta de la obra, una pieza de menores dimensiones, ha sido expuesta en numerosas ocasiones, una de las más recientes fue en la muestra AGITPROP! (2016), en la galería Elizabeth A. Sackler del museo de Brooklyn en Nueva York.

Trabaje desde casa, los tickets tejidos de Gabriel Kuri

Pasamos ahora del intersticio entre arte protesta y circuito museístico artístico al trabajo de un artista que directamente trabaja en el ámbito del arte comercial: Gabriel Kuri (Ciudad de México, 1970). Según la biografía de Kuri en la propia web de su galería, su trabajo:

examina los objetos y el espacio que median las relaciones humanas desde un ángulo poco convencional con el fin de explorar el potencial transformativo de situaciones cotidianas. En un juego entre los principios del minimalismo y la historia del consumo, sus esculturas y collages integran elementos de la vida diaria ... Los modismos y frases coloquiales que acompañan algunas de sus obras invitan a un diálogo entre lo verbal y lo visual. Su obra cuestiona ciertos principios de la cultura contemporánea al crear yuxtaposiciones poéticas y objetos híbridos que replantean lo mundano y encuentran lo elocuente y extraordinario en lo habitual. (Kurimanzutto, s.f.)

En primer lugar describiremos *Gobelino políptico franja magenta (aeropuerto)*, set de cuatro gobelinos de lana tejidos a mano realizado en 2008, formada por cuatro piezas, de izquierda a derecha: *aeropuerto* (240

x 115 cm), *mikasa* (315 x 150 cm), *sport city* (170 x 150 cm) y *cremerie* (215 x 115 cm). En el trabajo de Kuri observamos un marcado propósito de trabajar con objetos y elementos residuales, incluyéndolos de manera física -*Sin título (ventana y recibos)* (2004), pieza en la que se usan tickets de compra- o representándolos en grandes formatos. Este último es el caso de la mencionada serie *Gobelino políptico franja magenta (aeropuerto)*, una instalación de cuatro piezas textiles las cuales representan a partir de la técnica del telar con lana, y en un formato amplificado, cuatro tickets de compra de distintos servicios. En esta serie destaca la destreza técnica, gracias a la cual podemos contemplar la obra a distancia con perspectiva y da la impresión de ser tickets de no más de 5 x 10 cm. Es notoria también la fidelidad de representación de las letras originalmente impresas sobre el soporte del papel térmico original del ticket. Las piezas incluyen también unas pequeñas manchas de color, características de cuando el rollo del papel térmico insertado en la máquina de tickets está a punto de acabarse. Nos preguntamos si, en la voluntad de Kuri de traducir una serie de experiencias cotidianas al ámbito de la obra de arte digna de estar expuesta en un museo, no habrá en este caso una intención añadida de elevar a su vez el error, la mancha, la grieta que nos indica que todavía estamos ante un residuo cotidiano de la actividad humana.



Figura 193. *Gobelino políptico franja magenta (aeropuerto)*, Gabriel Kuri, 2008.

Trabaje desde casa (2003) es una obra de 180 x 250 cm, fabricada con lana tejida a mano, que ha sido expuesta en diversas ocasiones. Una de ellas fue en la muestra colectiva *La puntada Subversiva*, en el Centre Grau-Garriga d'Art Tèxtil Contemporani de Sant Cugat en 2022, aunque esta era una adaptación del proyecto *Colección XVIII: Textil* (2021), comisariada por Tania Pardo y Manuel Segade para el Museo CA2M de

Móstoles. La pieza de Kuri, según la propia descripción aportada en la muestra del CA2M articulaba su sentido:

rescatando de la banalidad un anuncio típicamente urbano de una oferta laboral que promete grandes beneficios, al convertirlo en un tapiz único y monumental que resalta el espacio entre consumidor y ciudadano, y los regímenes laborales y fiscales que condicionan y regulan sus intercambios. (Centro de Arte Dos de Mayo, s.f.)



Figura 194. *Trabaje desde casa*, Gabriel Kuri, 2003.

Esta obra sigue la misma técnica y concepto de *Gobelino políptico franja magenta (aeropuerto)*, llevando elementos de la experiencia cotidiana, aparentemente poco trascendentes, a un soporte artístico. En el caso de *Gobelino políptico franja magenta (aeropuerto)* eran los tickets que en cualquier comercio o servicio nos ofrecen como comprobante de una compra o transacción económica. En el caso de *Trabaje desde casa* estamos ante una representación en gran formato de uno de los característicos carteles de anuncios de tipo informal en los que se ofrece generalmente una oferta laboral. Este tipo de ofertas suelen ser colocadas en tableros publicitarios de comercios locales, o directamente pegados en postes de la luz o espacios similares. Con frecuencia se trata de ofertas de empleos vinculados a espacios domésticos, como acompañar en las tareas a personas de edad avanzada, efectuar la limpieza de hogares o trabajar desde casa realizando pequeñas tareas comerciales. A nivel visual estos anuncios suelen estar impresos en folios de papel ordinario; en la parte inferior hay pequeños fragmentos de papel semi recortados, de manera

interesada pueda arrancar uno y tener la información de contacto para optar al puesto. Este tipo de acciones, en la segunda década del siglo XXI, ya comienza a adquirir un carácter nostálgico o anticuado para la mayoría de personas. Con el uso masivo de los teléfonos móviles inteligentes, que actúan como registro mnemotécnico de todo aquello que nos sucede -una especie de exomemoria tal y como indicábamos en el apartado 1.1.5-, coger un trozo de papel impreso por la calle para tener registro de un contacto se asemeja bastante a una acción casi obsoleta, perteneciente a otra época.

4.3.5 Sobre la conexión entre artes textiles, texto y micropolítica

En este apartado hemos tratado varios casos de arte textil, encuadrados desde dichos soportes en tanto que elementos de protesta civil o popular -estandartes de las sufragistas (siglo XIX y XX) o las arpilleras (desde 1973)-, desde espacios híbridos de enunciación entre la obra de arte mercantilizable y el arte protesta -*Chile vencerá* (1974)- e incluso obras realizadas con técnicas textiles tradicionales, cuyo fin se enuncia por su misma existencia dentro del circuito del arte -Gabriel Kuri (2003, 2008).

En el apartado anterior analizábamos manifestaciones de arte protesta vinculadas a la temática tecnológica, pero en los casos tratados no se incluía ninguna muestra concreta en la que esta dicha iniciativa de protesta se reflejase en soporte textil. En este apartado hemos analizado obras que sí son textiles, aunque no obstante su temática no coincide con nuestro interés concreto de investigación. Por tanto, aunque los trabajos en este punto descritos contribuyen a acercarnos al núcleo resolutivo de nuestro objeto de estudio, no llegan a suponer una respuesta a la hipótesis de trabajo planteada sobre de qué manera puede el arte contemporáneo contribuir al debate ciudadano sobre la vida digital en la ciudad hiperconectada.

El recorrido de obras textiles que acabamos de trazar supone un relevante contexto que nos sitúa ya muy cerca de ciertos aspectos clave en nuestra investigación. Por un lado hemos podido comprobar la importancia en el uso de los formatos populares textiles como son las banderas, banderolas, pancartas y estandartes para poder difundir un mensaje, sea más del tipo expresivo o sobre todo reivindicativo respecto a alguna causa política o micropolítica. Hemos podido comprobar también que desde el territorio propio del circuito del arte, en principio más alejado de los propósitos de los movimientos e iniciativas sociales, también se da un interesante uso del formato textil, que además se vincula a su vez con la representación visual de la palabra escrita, que apela en última instancia a los códigos

del lenguaje y su capacidad de transmitir algo de un modo no mediado por la representación visual de algo. No obstante en este análisis no hemos encontrado aún un vínculo de todo lo tratado con el ámbito de la vida digital en la sociedad hiperconectada, ni siquiera con el universo de la conectividad a través de internet. En los siguientes puntos iremos aproximándonos a la reflexión sobre este objetivo de nuestra investigación.

4.4 La gramática de Internet en el arte textil

Tras ver cómo la técnica textil, que históricamente ha sido asociada a las artes aplicadas, se integra con el tiempo también en el ámbito de las artes plásticas, avanzaremos hacia la noción de red, tanto en sentido amplio y simbólico como en sentido literal. Analizaremos qué ocurre cuando las técnicas textiles en el arte se cruzan con nuestro foco de estudio de la vida digital y la temática del Arte Internet. Para ello, aportaremos datos de contexto histórico, así como también ejemplos de obras que se relacionan con dicha temática.

En este apartado vamos a tratar los nexos entre técnica textil, tecnología y código informático, a partir de la noción general de red. Esta la entendemos aquí en dos sentidos: literal y simbólico. La idea de red interpretada en sentido literal nos lleva a su vez a dos nociones que nos interesa explorar: la red de tejido textil y la red como estructura informática. Respecto a la red de tejido textil, la entendemos en tanto que amalgama de hilos interconectados, siendo estos físicos y tangibles, tal y como los que podríamos asociar en sí al material de la tela. En cuanto a la red informática, sería también de algún modo una amalgama de líneas interconectadas, más intangibles, pero en última instancia igual de materiales que las textiles. En el plano simbólico comenzaremos a explorar el tejido como metáfora de relaciones entre elementos que precisamente en tanto que se relacionan dan lugar a una nueva o nuevas entidades, como podría ser el caso cuando por ejemplo hablamos de un tejido social. La idea del tejido social será tratada con mayor detalle en el último apartado de este cuarto capítulo, y será analizada y desarrollada a su vez en el quinto capítulo, primero introducida en el planteamiento de nuestro proyecto de investigación práctica artística *#internetflags* y después planteada como herramienta de trabajo para realizar el desarrollo futuro de *#internetflags*, que llamaremos *Imaginarios Contrainternet*.

4.4.1 Antecedentes históricos del vínculo entre técnica textil e informática

Tal y como explica la filósofa Sadie Plant, la historia de la técnica textil, de la tecnología y la programación informática han ido frecuentemente de la mano:

El textil y la innovación tecnológica han ido de la mano a menudo -de la herramienta manual al dispositivo mecánico, a los ordenadores y procesos digitales, todos afectan la manera en que percibimos, procesamos y respondemos a la información.... Los procesos de hilado, trenzado y tejido han cambiado el mundo imperceptiblemente, para al fin emerger como una digitalización de la realidad, y como nuevas posibilidades para que la materia se conecte consigo misma y se conforme en patrones sin precedente y nuevos diseños. Mientras los y las artistas trabajen cada vez más con telares computerizados, tejidos inteligentes, pantallas pixeladas e Internet, esta conexión entre sexos, textiles y procesos técnicos irá convergiendo más que nunca. (Plant, 1995, como se citó en Jefferies, 2016, p. 8)

Hay pues cierta relación entre la confección de la tela y la programación informática, que puede considerarse una de las bases tecnológicas de Internet. De hecho, circula por la red una anécdota no contrastada que sitúa la primera programación de un *Hello World* en la historia en 1801. “Hello World” es un mensaje que suele introducirse como prueba cuando se ejecuta un programa informático, se inaugura un blog o página web, o se establece una conexión entre computadoras. Esta costumbre tan extendida hasta nuestros días tiene un origen contrastado en la década de 1970, cuando el científico de la computación Brian Kernighan (Toronto, 1942) incluyó el código para programar dicho “Hello World” en su conocido manual de programación *The C Programming Language* (1978). Se trata por tanto de un sencillo mensaje, que no obstante encierra un contenido más trascendental de lo que a simple vista pueda parecer. Según nos cuenta Hannah Fry:

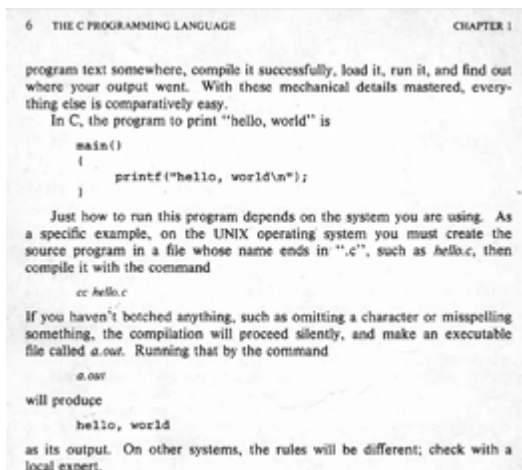
Conforme los algoritmos informáticos van controlando y decidiendo cada vez más nuestro futuro, “Hola mundo” es un recordatorio de un momento en el diálogo entre humano y máquina. De un instante en que la frontera entre controlador y controlado era virtualmente imperceptible. Marca el inicio de una asociación -un viaje compartido lleno de posibilidades, en el que uno no puede existir sin el otro. (Fry, 2019, p. 10)

Volviendo al supuesto *Hello World* de 1801, existe una idea transmitida a través de numerosas fuentes no especializadas que indica que el primer

Hello World de la historia fue programado gracias al uso de tarjetas perforadas por Joseph Marie Jacquard. El engranaje que permitiría dicho acontecimiento sería el llamado telar de Jacquard, o expresado con mayor propiedad, la máquina de Jacquard, ya que el invento de Jacquard no fue el telar -como tal ya existía desde el siglo XVI- sino el mecanismo automatizado que lo convertía en un telar mecánico. Esta alusión primigenia del *Hello World* resulta atractiva, pero hasta la fecha no hemos encontrado ninguna fuente fiable que confirme la veracidad de dicha información. Como dato curioso, en un hilo de discusión en Wikipedia (“Talk:Jacquard_machine”, 2022) sobre la máquina de Jacquard, llegamos a encontrar la pregunta lanzada y no resuelta sobre si alguien puede contrastar con alguna fuente fiable la anécdota de 1801 que acabamos de narrar. Con todo, sí que existe una relación estrecha entre la técnica de las tarjetas perforadas que tanto se ha utilizado en el uso de telares y la programación informática.

Figura 195. Telar de Jacquard, fabricado en la década de 1840, American History.

Figura 196. Código informático en lenguaje C para mostrar la expresión “Hello World”.



La relación se extiende más allá incluso de este vínculo, pues si nos adentramos en los orígenes históricos entre tela y conectividad, hallamos el nexo común de la red. El tejido o la tela es una red de hilos entrelazados, y la conectividad se da gracias al establecimiento de una red entre nodos de conexión. Así pues, las metáforas o incluso la idea de red misma se basa en este principio: un tejido, ya sea digital a través de nodos de comunicación o asociativo a través de las relaciones tejidas entre miembros que comparten una misma afinidad. La red en tanto que tejido textil y metáfora a la vez ha sido tratada en varios mitos y relatos históricos. Dos de ellos serían el personaje de Clitemnestra, en la obra de la trilogía de la Orestíada *Agamenón* (Esquilo, 458 a. C.), y también el mito de Penélope presente en la Odisea, obra que se atribuye a Homero sobre el siglo VIII a. C. A raíz de la historia de Clitemnestra en la tragedia griega de Esquilo, Alexander R. Galloway (2021, p. 62) analiza los dos tipos de redes que aparecen en la obra. Una es una serie de antorchas encadenadas que se encienden para anunciar la victoria de

Agamenón. Podríamos pensar esta red de antorchas como una red de comunicación entre nodos. De hecho, la red de antorchas, llamada Phryctoria en la antigua Grecia, era una especie de sistema de semáforos luminosos hechos con fuego para transmitir mensajes desde grandes distancias, un mecanismo que recuerda a métodos como el telégrafo óptico, tratado en el apartado 1.2.1. El otro concepto de la red que se trata en Agamenón es el del tejido mismo, la red que Clitemnestra tejió en venganza para matar a su marido.

Sadie Plant, va más allá de esta relación, cuando afirma que: “el ordenador siempre fue una simulación del tejer: hilos de unos y ceros sobre alfombras, simulando pantallas de serigrafía en los movimientos perpetuos del ciberespacio” (Plant, 1995, p. 63). Además, Plant también apunta la posible causa simbólica de la misoginia o la tecnofobia, que serían “muestras equivalentes del miedo del hombre a la matriz, la maquinaria virtual, que subyace su mundo y se halla al otro lado de los velos de toda cultura patriarcal” (Plant, 1995, p.62). Como ya ha podido verse a lo largo de todo el texto hemos ido tratando las relaciones del ser humano con las tecnologías y en concreto con las llamadas nuevas tecnologías o tecnologías digitales. Esto se ha reflejado de manera concreta cuando hemos expuesto determinadas respuestas tecnofóbicas respecto a distintos avances tecnológicos de la historia, explicando sus posibles causas. La idea de la matriz, llamada también en su acepción tanto inglesa como latina *matrix* también la hemos tratado en el apartado 3.4.2, aunque con una finalidad distinta. Por otro lado, a lo largo de nuestro texto hemos mostrado un especial interés por explorar las aportaciones culturales de las mujeres a lo largo de la historia. También en esta dirección hemos apostado por utilizar la forma lingüística femenina como universal en referencia a las personas.

4.4.2 Mujeres, programación y tejido

En sí el ámbito textil ha sido relegado históricamente al lugar de las mujeres, asociado con frecuencia a lo femenino en tanto que delicado, laborioso y doméstico. No obstante, es a partir de los años sesenta cuando los feminismos de nueva ola recuperan este vínculo y comienzan a darle la vuelta, reivindicando el ámbito textil como espacio de significación contundente y no como manifestación propia y adscrita al tan desacertadamente llamado sexo débil. Igualmente, esta es solo una de las historias del textil, pues como hemos visto anteriormente, ya el movimiento sufragista a partir del siglo XIX se sirvió del ámbito textil para transmitir sus reivindicaciones por el derecho a voto de las mujeres. Siguiendo este hilo conductor, expondremos a continuación la obra de dos mujeres que conjugaron programación informática y tejido: Anni Albers

(Berlín 1899 - Connecticut 1994) y Charlotte Johannesson (Malmö 1943).

Anni Albers, pionera de la programación aplicada a las artes textiles

Anni Albers fue diseñadora textil, creadora y profesora de la Escuela de la Bauhaus. Inicialmente interesada en la técnica pictórica, a raíz de su entrada en 1922 en la escuela de la Bauhaus en Weimar e influida por las clases de Paul Klee, comenzó a adentrarse en el ámbito textil. De hecho, Albers reconocía en una entrevista que le hicieron en 1977 que en un principio tejer le producía cierto rechazo, al encontrarlo un tipo de trabajo débil, pero con el tiempo se fue apasionando por esta técnica (Arquitectura y diseño, s.f.). Se entregó al ámbito textil con mucha dedicación y con métodos experimentales, por lo cual se considera que ha realizado grandes aportaciones en esta área que incluso hoy en día son empleadas o tenidas en cuenta.

Entre sus máximas aportaciones al contexto textil se encuentra la alteración de patrones existentes en el telar de Jacquard, así como la creación de patrones nuevos. Esto resulta especialmente relevante pues, a pesar de que las investigaciones de Albers tenían una finalidad enfocada al propio ámbito textil en el que ella se movía, ha influido en gran parte en la evolución de los lenguajes de programación informática. Por alusiones a nuestro interés por aquellas obras plásticas que incorporan texto, destacamos que Albers estuvo muy interesada en la exploración de los lenguajes técnicos propios del textil, pero además a nivel conceptual le interesaban los distintos códigos posibles del lenguaje en señales visuales o escritas, las cuales exploró con intensidad gracias a su estudio de las culturas textiles ancestrales de México y Perú. Otra de sus relevantes aportaciones al ámbito de la cultura textil es su libro *On Weaving*, que escribió en 1965. Sobre su libro, Jefferies, Wood y Clark comentan que Albers:

experimentó con un telar de Jacquard, y su diseño tomó la forma de una serie de tarjetas perforadas con tiras de agujeros, donde cada tarjeta correspondía a una fila del diseño. Cambiar las tarjetas alteraba el patrón en que tejía el telar, prefigurando muchos desarrollos posteriores en programación informática. Los diseños en tarjetas perforadas de Albers para la telar de Jacquard han despertado comparaciones con el software art y el ASCII art, que construye imágenes usando las 128 letras, números y signos de puntuación que conforman el Código Estándar Americano de Intercambio de Información (*American Standard Code for Information Interchange en Inglés, ASCII*). (Jefferies, 2016, p. 9)

En el apartado 2.2.1, al mencionar la importancia de la tipografía y el texto en los lenguajes artísticos visuales y de la imagen, introducíamos una anécdota sobre una de las primeras tipografías Bitmap de la historia. Decíamos también que el lenguaje ASCII utiliza en su esencia precisamente formas tipográficas del teclado para producir formas o imágenes completas. Aquí en las palabras de Jefferies, Wood y Clark queda patente la investigación y las aportaciones de Albers a diversos códigos formales del lenguaje informático, algunas de las cuales han contribuido también a la creación con caracteres de texto.



En las imágenes podemos ver dos piezas de Albers que aluden al lenguaje. La primera es un trabajo de 1936 llamado *Antigua Escritura*, que la creadora realizó a raíz de su primer viaje a México. Por el título podemos intuir la gran conexión de la pieza con la fascinación que Albers sintió por los signos del lenguaje textual y gráfico de la cultura mesoamericana (Artischock, 2020). En el caso de *Code* (1962), se trata de una pieza textil de 58,4 x 18,4 cm con realizada con algodón, cáñamo, hilo de metal y lana, confeccionada con la técnica la trama flotante¹⁹. Una vez más en el título de la obra encontramos una referencia directa al lenguaje, al código. Desde una perspectiva contemporánea la conexión con el lenguaje del código informático resulta evidente. Igualmente, se ha dicho de esta obra que las líneas oscuras que pueden verse en la pieza tendrían probablemente la intención de simular un código de tipo morse (Guggenheim Bilbao, s.f).



Figura 197. *Ancient Writing*, Anni Albers, 1936, Artischock.

Figura 198. *Code*, Anni Albers, 1962, Guggenheim Bilbao.

¹⁹ La técnica de la trama flotante en el textil consiste en trabajar con el añadido de un hilo adicional a la trama ya tejida, que se entrelaza o flota por encima de la superficie.

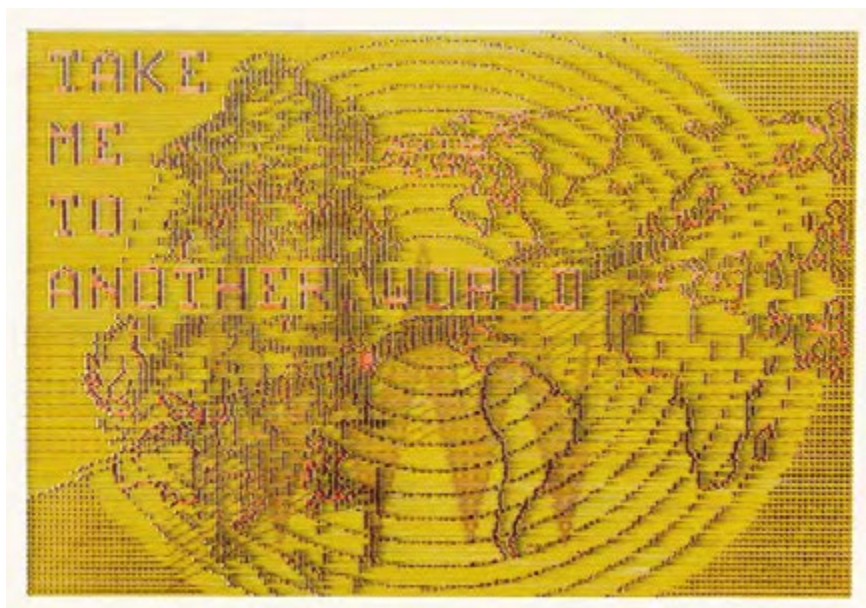
Charlotte Johannesson, tejiendo la contracultura

Charlotte Johannesson es artista textil, pionera en el ámbito de la creación gráfica digital y abanderada de la contracultura sueca. Su conexión con nuestro objeto de estudio es todavía más cercana que la de Anni Albers. Johannesson, además de contar con una práctica artística de largo recorrido vinculada a los soportes textiles y a los lenguajes de programación informática, incluía frecuentemente texto escrito -más bien tejido- en sus piezas. Con motivo de la exposición retrospectiva que el madrileño centro de arte Reina Sofía le dedicó en 2019, pudimos conocer con más detalle la obra de esta artista. En el catálogo editado sobre la muestra encontramos reflexiones destacables, como la que de su trabajo hace la autora y artista Hito Steyerl:

Figura 199. *Save as Art? Yes/No*, Charlotte Johannesson, 2019, adaptado de *Charlotte Johannesson. Llévame a otro mundo* (p. 147), por Pineda, M. y Villén, I. (coord.). (2021). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Figura 200. *Take Me to Another World*, Charlotte Johannesson, 1981-1986, adaptado de *Charlotte Johannesson. Llévame a otro mundo* (p. 111), por Pineda, M. y Villén, I. (coord.). (2021). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

No es ninguna coincidencia que la obra de Johannesson gane terreno por fin cuando las falsas promesas del progreso digital vinculadas a un patrilineaje centrado en Jobs/Gates se desmoronan para dejar al descubierto un presente distópico determinado por los bots nazis y la estupidez artificial. Se crean paralelismos con una época en la que la tejeduría se convirtió en el motor industrial de la creación de pobreza y la indigencia de masas, una industria de autónomos carentes de organizaciones de trabajadores, como los ejemplos que tenemos hoy en Uber y Airbnb. Mostrar esa conexión pone al descubierto que esas condiciones solo pueden superarse mediante iniciativas organizativas infatigables, que forman parte de por sí de actividades reproductivas, por lo general, no reconocidas. (Pineda y Villén, 2021, p. 144)



De Johannessson hemos escogido dos de sus piezas; *Take Me to Another World* (1981-1986) y *Save as Art? Yes/No* (2019). En ambas la artista trabaja una escena en la cual imagen y texto van de la mano, reforzando y amplificando su significado gracias a dicha conjugación. *Take Me to Another World* muestra en su superficie el mismo texto del título en primer plano sobre el fondo, que muestra un mapa del mundo. La idea de querer viajar a un mundo distinto aunque estemos en cualquier punto del globo nos hace pensar en la gran identificación que la artista tenía con la contracultura y sus consecuentes ideales de imaginar otros mundos posibles distintos al nuestro, probablemente otros mundos con una mayor libertad y justicia social.

En el caso de *Save as Art? Yes/No* se trata de una obra reciente. Destacamos la interpelación directa que lanza el mensaje textual tejido al público de la obra, con una pregunta aparentemente sencilla pero que entraña cierta complejidad, ya que parece apuntar en dos direcciones. Por un lado, en la pieza se emplea una metáfora de la lógica de ciertos programas informáticos en los que tras realizar una modificación de archivo podemos guardar los cambios o no antes de cerrarlos. Resulta interesante por tanto el guiño al universo informático en una pieza tan sumamente matérica y tangible como un tapiz. Esta operación también nos estaría tendiendo un puente entre el hacer digital, en el que la edición de documentos nos permite corregir errores con facilidad, y el hacer material, en el cual una corrección completa puede ser más compleja o incluso imposible. Pensemos cómo en un texto escrito en ordenador se puede corregir un error tipográfico simplemente borrando el carácter erróneo, mientras que en un texto escrito a mano, necesitaríamos goma de borrar o tipex, y aun así posiblemente quedaría rastro del error. También nos parece importante recalcar que la pregunta que da título a la obra se dirige tanto al exterior como a ella misma. Por un lado parece apelar al juicio del público o de la crítica; por otro puede estar cuestionando el estatus artístico de su propia obra. Recordemos que Johannessson formó parte durante muchos años de la contracultura sueca y que sus trabajos no llegaron a estar del todo presentes en el mercado del arte oficial.

4.4.3 La gramática de Internet en el arte textil actual

Pasamos del legado de la Bauhaus y de la contracultura sueca desde los años sesenta a una fase mucho más próxima del arte contemporáneo. Aunque recientemente hemos mencionado una obra de Charlotte Johannessson que ya forma parte de la actualidad, vamos a explorar algunos otros casos. Para ello, retomaremos el contexto del Arte Internet a partir del año 2010 aproximadamente, introduciendo el trabajo de Constant Dullaart y de Sam Meech.

Constant Dullaart (Leiderdorp, Países Bajos, 1979) es un artista conceptual centrado en el ámbito de Internet y cofundador de la iniciativa de documentación artística en Internet [net.artdatabase](https://net.artdatabase.org)²⁰. A pesar de su edad, su trabajo posee reconocimiento internacional en el contexto del arte contemporáneo. Una de sus líneas de trabajo más exploradas son precisamente la representación visual de la gramática de Internet y de los dialectos de programario (CCCB, s.f). Otra característica de su trabajo, que sintoniza en parte con la obra ya analizada de Aram Bartholl es su inclinación a abordar los fenómenos sociales vinculados a la vida digital, no solo desde la creación de obras virtuales, sino también confeccionando objetos físicos, como por ejemplo incluyendo composiciones de tarjetas SIM en sus obras o elaborando estandartes de tela hechos a mano.



Figuras 201 y 202. *Dull Life*, Constant Dullaart, 2019, Upstream Gallery.

La pieza que hemos escogido de su recorrido es precisamente una obra textil: una de las banderas de tipo estandarte que conforman la serie *Target Audience Banners*, la cual se ha expuesto de manera completa dentro de la muestra *Profile Wars* (2019) en la Upstream Gallery de Amsterdam (Países Bajos). Esta serie consiste en varias banderas confeccionadas con tela y bordado que se componen de dos elementos principales: en el fondo de cada una encontramos una tela que representa la bandera de un país -que varía en función de la pieza-, y sobre ésta se han bordado las imágenes de distintos perfiles falsos de Instagram creados previamente por Dullaart. Según la descripción de su propia galería estos estandartes son: “una referencia directa a pancartas heráldicas y otras tipologías de guerra que simbolizan las guerras en línea de hoy. De esta manera, Dullaart visualiza las consecuencias de la economía de la atención” (Upstream Gallery, 2019). Vemos pues como uno de los temas a los que Dullaart apunta en esta serie textil es precisamente el de la economía de la atención,

²⁰ <https://net.artdatabase.org>

aspecto que hemos tratado en nuestro apartado 1.5.4. En este caso consideramos del todo acertada la técnica escogida para realizar la pieza, pues se trata de un soporte elaborado de manera artesanal y con gran nivel de detalle, hecho que contrasta con la celeridad en los procesos de producción y consumo de la vida digital actual.

Los estandartes de Dullaart de la serie *Target Audience Banners* han sido expuestos también en distintas muestras y ferias de arte. Un hecho relacionado recientemente con esta serie fue la retirada en febrero de 2022 -momento delicado en el conflicto bélico entre Rusia y Ucrania- de las piezas del artista, que formaban parte de una exposición en la Tretyakov State Gallery de Moscú, dentro de una selección de las mismas donde una de las banderas con perfil falso de Instagram tenía de fondo la bandera de Ucrania. Igualmente, esta serie de Constant Dullaart conecta las dos esferas que en este apartado tratamos: la gramática de Internet y el arte textil, así como también con el ámbito tratado de modo panorámico de la presencia del texto en las artes plásticas. Pero aunque la pieza está en una línea de nuestro interés, el recorrido habitual de la producción de Dullaart no está centrado en el trabajo textil. De hecho, en su documentación no queda claro si la producción en sí de la obra ha sido elaborada por el propio Dullaart o no. Todo ello nos lleva a pensar que esta serie no resulta suficiente para profundizar en las relaciones entre los dos aspectos mencionados.

Pasamos ahora a tratar el caso de Sam Meech (Huddersfield, Reino Unido, 1981) artista formado en el área de artes multimedia que “explora el rol de las tecnologías analógicas en un entorno digital, y el potencial de fusionar ambas en la producción y la performance” (The Open Data Institute, s.f.). De su recorrido destacaremos el proyecto textil *Punchcard Economy* (2013-), en el cual produce piezas con telares que exploran conceptualmente el universo digital. Así como la obra que hemos mencionado de Constant Dullaart es un ejemplo aislado de obra textil en la multiplicidad de formatos que el artista maneja, en el caso de Meech su trabajo sí se encuentra directamente conectado con el universo del tejido, física y conceptualmente.

Punchcard Economy es un proyecto que se materializa principalmente en una pancarta textil de gran formato tejida con un telar electrónico Brother KH950i e Img2Track hackeado, en el que se retoma la herencia de la industria textil inglesa del pasado y se lleva al ámbito de la cultura digital actual. La obra se acompaña de un vídeo documental del proceso y de la realización de talleres de tejido. La pieza en sí supone una reinterpretación visual y conceptual del modelo de trabajo expuesto por el pionero del movimiento cooperativista Robert Owen a principios del siglo XIX, que se resumía en el siguiente eslogan: “Eight hours’ labour,

Eight hours' recreation, Eight hours' rest" -"8 horas de trabajo, 8 horas de recreo, 8 horas de descanso"- (Wade, 2019). En la pancarta de Meech podemos leer el eslogan original tejido sobre una textura de puntadas que, aunque puede parecer aleatoria, contiene la esencia de su investigación personal. Para acometer este proyecto Meech estuvo en contacto con varias trabajadoras textiles que registraban sus turnos de trabajo en una hoja de cálculo Excel. En este podría medirse la adecuación o no a la supuesta jornada de 8 horas, y registraba todas aquellas franjas horarias también trabajadas, incluyendo altas horas de la noche y fines de semana. A partir de estos datos Meech creó sus patrones de textura que aparecen como fondo de la pieza.



Figuras 203 y 204.
Punchcard Economy, Sam
Meech, 2020.

En *Punchcard Economy* Meech aborda la problemática de la flexibilidad y precariedad laboral actual:

200 años después de que Robert Owen fundara el movimiento para la Jornada de 8 Horas, los avances en tecnología digital y los cambios en las prácticas laborales han llevado a una economía más flexible (y precaria) en la que la noción de “trabajo” ya no está ligada a un lugar concreto o a un horario estricto. La tecnología digital también ha llevado a la proliferación de la captura y el intercambio de datos, planteando cuestiones como quién recopila, posee e interpreta estos datos, y cómo el arte y los artistas pueden “explorar los datos de manera crítica y material”. (Sam Meech, s.f.)

Consideramos que este proyecto de Sam Meech consigue abordar de un modo situado una de las problemáticas de la vida digital actual: la flexibilidad laboral. Detrás de esta visión del trabajo, que se presenta como la oportunidad de que la carga laboral se adapte a las necesidades de cada trabajadora según elección personal, solemos

encontrarnos con condiciones laborales precarias. Por otro lado, la metodología de trabajo de Meech resulta especialmente remarcable, pues por un lado parte de un proceso de investigación que documenta los patrones de trabajo actuales; y por otro lado consigue materializar en una pieza física una serie de registros digitalizados y de conceptos de la economía digital, ampliando la pieza posteriormente mediante procesos de trabajo colectivo -talleres de telar, trabajos con tejido- a partir de las ideas utilizadas en la obra.

Por último, mencionaremos muy brevemente dos ejemplos de obras menores, cuya documentación y alcance es menor, pero que consideramos que consiguen abordar cuestiones específicas del efecto de la vida digital en nuestra cotidianeidad: *Txt me when u get here* (2010), de James Bayard y *Post or die* (2020) de Alba Vilardebò.



En el caso de *Txt me when u get here*, Bayard está exponiendo de un modo sencillo, y a través del soporte físico textil de una bandera de nylon un mensaje frecuente en el contexto de los servicios de mensajería instantánea. Esta expresión (“txt me when u get here”) está construida en base a abreviaciones de la frase completa que sería “Text me when you get here”. El hecho de que se acorten algunas palabras (“text” por “txt” o “you” por “u”) es síntoma de la celeridad con la que escribimos y vivimos en la sociedad digital. El modo acelerado de vida produce cambios en las maneras de escribir, creando unos códigos nuevos de comunicación entre las personas. Este es un tema que se está explorando actualmente (Parrilla, 2008). Respecto a *Post or die* es una alusión directa a la lógica de las redes sociales, las cuales generan un tipo de relación casi dependiente con sus usuarias. El diseño de las redes sociales crea una necesidad de crear y subir contenidos

Figura 205. *Post or Die*, Alba Vilardebò, 2020, Instagram.

Figura 206. *txt me when u get here*, James Bayard, 2010.

constantemente, con la finalidad de tener actualizados nuestros perfiles y permanecer presentes y visibles para la red. Este tema ha sido tratado en el apartado 1.5.3 a raíz de la idea comunicación digital permanente (Sainz Peña, 2012; Ayala Pérez, 2015).

4.4.4 Apreciaciones sobre la gramática de Internet en el arte textil

Las propuestas analizadas en este apartado ofrecen un puente entre la historia de la técnica textil conectada con la programación informática y su tratamiento en la actualidad, dentro del contexto de la vida digital en la sociedad hiperconectada. Estas manifiestan una serie de inquietudes por la gramática de Internet de un modo claro, y a su vez son también piezas en su mayoría basadas en texto. En cierto sentido traducen a la obra códigos del lenguaje que, aunque no esté remitiendo de un modo literal al universo digital, si lo hacen en un sentido simulado, en mensajes como *Take me to another world* (Johannesson), *8 hours labour* (Meech) o incluso *Text me when you get there* (Bayard) y *Post or die* (Vilardebó). Estas piezas textiles apelan a una cierta reflexión sobre la vida digital, aunque se insertan en un contexto muy específico de los códigos y el circuito del arte más o menos adscrito a museos, galerías y festivales vinculados. De todos los ejemplos tratados, tan solo el caso de Sam Meech parece apuntar a una perspectiva más abierta, participativa y con voluntad de insertarse en otros contextos no expresamente artísticos, para desde allí dialogar con un grupo de personas más amplio sobre estas cuestiones. No obstante, su proyecto sigue estando en gran medida vinculado a ser ejecutado dentro de la institución artística.

Estas piezas que tratan la gramática de Internet, que no solo integran texto, sino que además abordan directamente problemáticas vinculadas a la vida digital, apuntan a cuestiones como la necesidad de emancipación de un sistema capitalista asfixiante (Johannesson), la presencia de fake news y la problemática de la economía de la atención (Dullaart), la precariedad del trabajo en la era digital (Meech) o la propia experiencia cotidiana de la vida digital (Bayard y Vilardebó). Hemos analizado estas obras porque tratan la gramática de Internet, el arte textil y el arte con texto, pero cabe tener en cuenta que las artistas estudiadas no siempre elaboran proyectos en los que se da la conjunción de esos tres aspectos. El trabajo de Meech sería quizá excepcional porque trabaja esta conjunción con más frecuencia.

Las obras mencionadas recuperan el espíritu que conecta programación informática e Internet, pero todas tienen lugar en el interior del entorno galerístico o museístico. Cabe señalar que en algunos casos hay conexiones

con las expresiones populares o con las artes aplicadas (Albers), quizá más alejadas de la institución artística, pero tampoco vinculadas necesariamente a la reivindicación social. En el caso de Johannessson puede estar más relacionada con ciertos entornos de producción alternativa (*do it yourself*, fanzines). De las del Arte Internet mencionadas en este punto, todas se mueven sin problemas en la institución arte sin ninguna voluntad aparente de entrar en otros contextos, de insertarse en el espacio público o de abordar cuestiones de tipo social.

4.5 Textil reivindicativo en el espacio público y arte protesta

Hasta este momento hemos visto, por un lado, piezas de creación textil que se han utilizado específicamente en el ámbito de la protesta, y por otro lado soportes textiles que se han insertado en el contexto del arte. Vamos ahora a tratar qué ocurre cuando desde el arte surge la necesidad de la protesta, y esta es articulada desde el espacio público. Podríamos decir que los elementos de base son bastante similares, pero en la manera de conjugarlos hay una diferencia de matiz que acaba por desembocar en nuevas intervenciones plásticas. A continuación introduciremos ciertas características, potencialidades y problemáticas relacionadas con la activación micropolítica de los balcones y las ventanas de las viviendas urbanas como zonas intermediales entre el espacio público y el privado. Al final del apartado situaremos conceptualmente cómo operan todos los factores expuestos específicamente en el ámbito geográfico de Barcelona, dado que el proyecto *#internetflags* está concebido, en principio, de manera *site-specific* en dicha ciudad.

El uso del soporte textil en las reivindicaciones micropolíticas que además utilizan el contexto de la calle o el espacio público para activarse tiene una larga tradición. Un artista de reconocido prestigio que ha trabajado ampliamente este territorio es brasileño Hélio Oiticica (Río de Janeiro, 1937 - 1980). Oiticica fue exponente del movimiento neoconcreto a finales de los años cincuenta y fue influenciado por el tropicalismo a finales de los sesenta, momento en que también empezaba a experimentar con el arte público y a apelar a la partición colectiva en sus acciones. Destacan especialmente sus *Parangolés*, en los que partiendo del cuerpo y a través de la tela en movimiento se construía una experiencia compartida con el público, invitando a que este se fusionase con la propia acción. Tal y como nos dice Julia Bryan-Wilson, el trabajo de Oiticica ha supuesto una aportación de este ámbito junto a otras figuras como Jorge Eielson, Lygia Clark y Lygia Pape.

Algunos artistas queer masculinos latinoamericanos de las décadas de 1960 y 1970, incluyendo al artista peruano Jorge Eielson y el

brasileño Hélio Oiticica, usaron telas y tejidos; Oiticica, igual que otras compañeras neo-concretistas como Lygia Clark y Lygia Pape, experimentó con hilo y tejido como maneras de activar el cuerpo frente a la represión dictatorial, aunque su obra sobre textil apenas ha empezado a investigarse exhaustivamente. (Bryan-Wilson, 2017, p. 12)

Tal y como hemos expuesto, Oiticica empleaba el soporte textil llevándolo sobre su cuerpo para realizar una reivindicación de corte artístico en el espacio público. Este tipo de usos del textil más vinculados a la performance y a la acción directa del cuerpo, abrirían un hilo nuevo de investigación independiente. En nuestro caso, estamos interesadas en los soportes textiles que se emplazan en el espacio urbano siguiendo lógicas en sintonía con la instalación *site-specific*. Es por ello que a continuación aportaremos ciertas coordenadas sobre el espacio público desde el enfoque del urbanismo, y cómo todo ello se cruza con el ámbito de la reivindicación.

4.5.1 Urbanismo de guerrilla: espacios intermedios de protesta

Coincidiendo con los conceptos establecidos por Frank Popper sobre la participación en el arte, cuando analizamos el potencial del espacio público en relación a dicho ámbito vemos que este no es solo un lugar geográfico, sino también todas las situaciones que en él tienen lugar. “El entorno (en el sentido amplio del término) es considerado aquí como el lugar de encuentro privilegiado de los hechos físicos y psicológicos que animan nuestro universo.” (Popper, 1983, p. 9). Pensando en el espacio público como lugar para la activación del arte reivindicativo, o directamente de la protesta, es pertinente preguntarse qué emplazamientos de este pueden resultar estratégicamente más efectivos para visibilizar la protesta y amplificar su alcance. Según el académico especializado en política comparada y cultura popular Lyman G. Chaffee:

Posicionar, colocar el mensaje en las zonas de mayor tráfico o muy señaladas, es importante a la hora de considerar el impacto visual.... Muros clave, edificios, vallas, calles, carreteras y terraplenes en ciudades o vecindarios se valoran en función de su visibilidad por el máximo número de personas. (Chaffee, 1993, p. 7).

Estamos de acuerdo con Chaffee en que si queremos que nuestra reivindicación tenga el mayor alcance posible en el espacio público, es importante buscar un contexto en el que su impacto sea lo más efectivo posible. Así pues, paredes, edificios, vallas publicitarias o localizaciones

en los vecindarios donde haya un mayor tránsito de personas, parecen ser buenas opciones. Según nuestra experiencia personal, consideramos que utilizar las fachadas exteriores de los edificios vecinales urbanos puede resultar del todo efectivo a la hora de transmitir un mensaje y obtener un alto grado de visibilidad.

Los espacios intermedios de la ciudad, sus usos y prohibiciones

Dentro de los elementos de la arquitectura urbana visibles desde el espacio público, nos interesa centrarnos en las ventanas y balcones de los edificios de viviendas. En ambos casos, se trata de aperturas en las estancias que posibilitan tanto la ventilación del espacio interior de los domicilios como también una entrada de luz desde el exterior. A este respecto, y antes de continuar, consideramos necesario puntualizar que dichos espacios, aunque son abundantes y deberían de hecho ser obligatorios en todas las viviendas para aportar una mínima calidad de vida, puede llegar a ser fácilmente un privilegio de clase en las ciudades gentrificadas. El problema del acceso a una vivienda digna parece ir en aumento durante los últimos años. De entre la cantidad de casos a cada cual más dramático, recientemente ha saltado a la opinión pública la tendencia creciente en Estados Unidos de habilitar parkings para que ciertos grupos de personas puedan vivir en sus coches, debido a que no pueden permitirse pagar un alquiler con los elevados precios que se solicitan ahora (Pérez Sarmentí, 2019). Esta crisis de la vivienda también ha aparecido representada en ficciones cinematográficas como las series *Alquila como puedas* (Atalla et al., 2018-2021) o en *The Architect* (Eriksen et al., 2023). En esta última se cuenta la historia de una arquitecta, en un futuro aparentemente cercano, que debido a las abusivas condiciones de acceso a la vivienda en Oslo se ve obligada a vivir en un garaje. Este espacio está ilegalmente habilitado para personas que, como ella, no pueden comprar o alquilar una vivienda. Esta experiencia le sirve a la protagonista como inspiración para idear un proyecto de edificación de mil pisos en Oslo a un precio accesible, con la particularidad de que estos estarán emplazados en los aparcamientos subterráneos de los edificios, sin salidas directas de ventilación ni luz natural. La serie utiliza la sátira para denunciar un mal social cada vez más extendido, pero al mismo tiempo parece querer dar a entender que una casa sin ventanas, sin aire o sin balcones constituye una degradación de la habitabilidad de un espacio doméstico. La idea presupone que las ventanas o los balcones ponen en conexión el mundo privado del individuo con el contexto social público en el que toda persona está insertada, y ese hecho hace que la habitabilidad de dicho espacio se revista de más dignidad.

Tras esta puntualización, pasamos a tratar el carácter intermediario de las ventanas y los balcones de los edificios urbanos. Este tipo de ubicaciones, aunque visibles desde la calle y parte del espacio público, son al mismo tiempo elementos que pertenecen al ámbito privado de las habitantes de las viviendas. El concepto del espacio intermedio:

es ambiguo y se orienta con variedad de direcciones para lograr la abertura visual, física y temporal entre dos o más situaciones interiores y exteriores. Es un espacio de transición que sirve a la vez de puente y de puerta, para el tránsito y la permanencia, para ver, estar y ocupar. Un umbral que adquiere dimensión de lugar, donde lo importante ya no son los extremos sino el medio por sí mismo. (Suárez, M., 2014 , pp. 56-57)

Un ejemplo de cómo pueden funcionar este tipo de espacios intermedios cuando se abordan desde el ámbito creativo sería la obra *Home Run* (1993) de Gabriel Orozco, ya tratada en el apartado 3.4.3. En ella, tal y como se ha descrito, se solicitó la participación de las vecinas de los jardines del MOMA en Nueva York para que colocaran una naranja visible desde las ventanas de sus viviendas. Dicha intervención colectiva podía apreciarse desde el espacio abierto público de los jardines. En esta pieza se puede ver claramente el gesto colectivo, pues a partir de un suficiente número de intervenciones individuales sutiles que se realizan en conjunto, se obtiene un resultado altamente visible.

Así pues, son intermedios los balcones y ventanas, pues se trata de elementos que limitan entre el espacio privado de la vivienda y el ámbito público de la calle. Estos lugares, según nuestro parecer, son un espacio idóneo para hacer públicas reivindicaciones micropolíticas de carácter visual. Sin embargo, antes de continuar explorando esta vía tan vinculada con el arte protesta, recorreremos ciertos usos y problemáticas relacionados con estos espacios en la vida cotidiana. Pensemos por ejemplo en el acto de extender ropa en la parte externa de los balcones, que a nivel legal resulta problemático. Desde 1999 existe una normativa en gran parte de las localidades españolas que prohíbe tender la ropa en el balcón (Ramos, 2006; Cedó, 2014; González Reyes, 2023).

Así pues, un uso no consensuado del balcón para tender la ropa en él puede conllevar multas de entre 60 y 750 € según la Comunidad Autónoma. Otra de las restricciones que existen aplicadas a los espacios intermedios de las viviendas, y que está estrechamente conectada con el proyecto propio de investigación artística que expondremos en el siguiente capítulo es precisamente que la colocación de banderas en los accesos exteriores de las viviendas es en muchos casos penalizable, tal y como narraremos en el apartado 5.2. Cabe mencionar también la existencia potencial de

conflictos vecinales por exhibir banderas de distinto signo político.

Las alusiones a la ropa extendida como elemento disruptivo se encuentran también de modo simbólico presentes en la cultura popular catalana, donde existe la expresión “Hi ha roba estesa”, que en castellano traduciríamos como “hay ropa tendida”. El significado de este dicho es una especie de código de alerta en una charla entre personas, cuando una de ellas quiere indicar que no es seguro continuar con el hilo de esa conversación y es mejor cambiar de tema, ya que puede haber alguien escuchando que no deba enterarse de lo que se está diciendo. Parece ser que el origen de la expresión viene del argot carcelario, cuando las reclusas se avisaban entre sí ante conversaciones secretas, susceptibles de ser escuchadas por las autoridades de la institución.

Balcones, pancartas de tela y mensajes de protesta desde el arte

En las páginas que siguen introduciremos algunos ejemplos sobre el uso de balcones, ventanas y otras ubicaciones estratégicas en el espacio público para mostrar propuestas artísticas. El primer ejemplo que destacamos en este apartado es el de la artista y periodista brasileña Bruna Alcântara (Jacarezinho, PR, 1988), que con su trabajo reivindica los derechos de las mujeres utilizando el cuerpo como instrumento político. Ha trabajado con distintos soportes a partir de la fotografía, interviniéndola con costura o llevándola a grandes formatos para el arte urbano. Destaca también su trabajo textil de banderas que instala de modo espontáneo visibles desde el espacio público. Esta vertiente de su trabajo se centra en el proyecto *Manifesto Mães Também Gozam*²¹ (2022). Esta es originalmente una bandera de algo más de 2,5 x 3,5 m hecha con letras bordadas manualmente sobre tejido en las que se puede leer el mensaje que da título a la obra. La pieza fue

Figura 207. *Mums Also Cum*, Bruna Alcântara, 2022, Instagram.



²¹ La traducción del eslogan en castellano sería algo similar a “Las madres también tienen orgasmos”.

inicialmente producida en inglés -*Mums Also Cum*- en el contexto de una residencia artística en Ponte Dom Luis, localización que une las ciudades Oporto y Vila Nova de Gaia en Portugal. Posteriormente se le propuso producirla también en portugués para ser expuesta en el Salão de Artes Degeneradas do Atêlie Sanitário (Río de Janeiro).

Tal y como expresa Alcântara en una entrevista, a pesar de que el mensaje es interpretado como un mensaje humorístico, realmente fue creado tras una experiencia traumática de la artista, cuando en el parto de su hijo sufrió violencia obstétrica al serle practicada una episiotomía sin pedirle su consentimiento previo. El dolor físico y emocional sufrido a raíz de dicha experiencia fue expresado mediante esta pieza (Prêmio PIPA, 2023, 1m58s). Posteriormente la obra ha trascendido no sólo en su versión original de bandera hecha a mano con el mensaje escrito en portugués o inglés, sino que con su misma tipografía de color rojo y su fondo rosa se ha trasladado a todo tipo de soportes, muchos de ellos de uso cotidiano como camisetas, sueters, tazas, etc. Respecto a la instalación de las dos banderas de gran formato, han sido hasta la fecha ubicadas en infinidad de localizaciones, siempre en el espacio público o en eventos abiertos a la participación colectiva. La obra nunca ha estado puesta en el mismo lugar durante mucho tiempo, lo que hace que sea colocada de un modo muy espontáneo, sin poner demasiada atención en que quede perfectamente ajustada o colocada en un espacio. Sin embargo, sí que ha sido siempre emplazada en ubicaciones estratégicas, tal y como señala Chaffee que hemos dicho al principio del capítulo.

4.5.2 De la protesta civil al arte protesta en las calles de Barcelona

A continuación introduciremos algunos casos que contemplan los soportes textiles desde el arte insertados en el espacio público, con un componente reivindicativo, que además han sido llevados a cabo en el contexto local de Barcelona y sus alrededores. Aunque es frecuente emplear el espacio público para intervenciones gráficas reivindicativas en el contexto del activismo español, y así ocurre también en otros lugares, no podemos asegurar que se dé en cualquier parte del globo de la misma manera ni bajo las mismas condiciones. Lyman G. Chaffee expone que “en general, el street art en España ha evolucionado como un canal bien trabajado que refleja las varias épocas históricas y el cambiante paisaje político” (Chaffee, 1993, p. 37). Chaffee puntualiza que existe una conexión entre la abundante presencia de estas manifestaciones y el gran peso que se le otorga a la opinión pública:

En Latinoamérica y España, pintar las calles, colocar pósters en las ciudades, y celebrar manifestaciones y concentraciones son acciones que se perciben como creadoras del sentimiento de quien controla el tenor o tono de la calle. Los periódicos, los medios de comunicación electrónicos, y los grupos políticos hablan del fenómeno de “lo que opina la calle”. Existe la perspectiva de que la influencia depende de manifestar un control psicopolítico de la opinión en la calle. Las elecciones se consideran un tiempo muerto, una expresión limitada que consulta a la opinión pública periódicamente. (Chaffee, 1993, p. 17)

En su texto, Chaffee continúa argumentando que en el caso español, y concretamente en zonas como Cataluña, El País Vasco, o incluso Galicia, la tradición del arte protesta callejero posee si cabe una mayor tradición, probablemente por el hecho histórico de las reivindicaciones vinculadas a los regionalismos (Chaffee, 1993) y a la defensa de las diferentes lenguas regionales frente a al uso del español promovido por el gobierno central. En ese contexto, la inclinación a la protesta en la calle por cuestiones políticas es ya algo que forma parte de la idiosincrasia del lugar. Si nos detenemos por un momento en la lucha vinculada a la lengua y la cultura catalana, encontramos banderas y pancartas de tela que a lo largo del tiempo se han ido instalando en balcones y ventanas del territorio. En este ámbito es habitual encontrar pancartas con la bandera de Cataluña -y también por oposición con la bandera de España-, en sus diferentes vertientes ideológicas, desde la cuatribarrada o señera oficial, a las distintas variantes de *estelada* independentista.

Además de las pancartas de tela con los distintos tipos de banderas, también es frecuente ver colgadas pancartas con mensajes de reivindicaciones concretas, como la bandera de la república catalana, la bandera negra catalana, las banderas por el referéndum del 1 de octubre de 2017 o las banderas por la liberación de los presos políticos a raíz de dicho conflicto en 2017. Todo ello parece alentar al empleo ciudadano de los espacios intermedios de la vivienda para exponer reivindicaciones de todo tipo, que trascienden el propio discurso político de grupos masivos de personas y que se enfocan también en cuestiones de tipo más micropolítico. En este sentido, encontramos, al menos en la ciudad de Barcelona, una gran presencia de pancartas de tela colgadas que reivindican causas vecinales, como puede ser por ejemplo la gestión en la recogida de basura de un distrito en concreto, la protesta contra el ruido nocturno excesivo en ciertas zonas de la ciudad o luchas específicas de grupos, como la defensa de los derechos de colectivos LGTBIQA+, entre otros.



Figuras 208 y 209. Pancarta en el barrio de Sant Andreu de Barcelona, 2023.

Figura 210. Cartel antitourismo, Barcelona, 2023, Twitter.

Figura 211. Falsa indicación para confundir a los turistas de Barcelona, 2023, El Periódico.

En este sentido, aunque la presencia de pancartas de tela y banderas en la ciudad para reivindicar causas macro o micropolíticas es, como hemos podido comprobar, numerosa y frecuente, no podemos olvidar las ya consolidadas formas de reivindicación callejera urbana que suponen las pintadas con mensajes reivindicativos en muros de la ciudad o la pegada de carteles en esta misma línea. A este respecto, un evento de reivindicación micropolítica que destacamos es el que tuvo lugar a partir del año 2023 en protesta por la excesiva afluencia de turistas en la zona del Parc Güell en Barcelona. En este caso, un grupo de vecinas de la zona se organizó para hacer pintadas en el barrio e intervenir las señaléticas con las indicaciones para llegar al Parc Güell con la finalidad de confundir a las turistas para que estas se pierdan y no consigan llegar al lugar (Otix, 2023).



Reivindicaciones contra la normativa de los balcones en la ciudad

A continuación destacamos un evento que tuvo lugar recientemente en la ciudad de Barcelona, en conexión con la normativa actual sobre la prohibición de tender la ropa en las salidas exteriores de las viviendas. Nos referimos al *Festival de la roba estesa* (2023) dentro del *Model festival d'arquitectures de Barcelona*, en el que dentro de un marco de defensa de los derechos de las vecinas de la ciudad se afirmaba que::

El afán por estandarizar la imagen de la ciudad anula las acciones fortuitas, que presentan una estrecha relación con las curas y la vida cotidiana.... Proponemos una extendida de ropa colectiva: llevar al espacio público la acción individual, íntima y cotidiana de la colada, desde la festividad. (Festival d'arquitectures de Barcelona, s.f.)

Desde el festival, y tan solo durante el periodo que duraba el evento, se ponía a disposición de las participantes un tendedero colectivo y pinzas para poder tender la ropa en el espacio público. Desde nuestro punto de vista esta iniciativa parte de unas intenciones loables, pero evidencia una restricción injusta, que además no sufrirá ninguna mejora en su normativa por el hecho de que se celebre este evento en cuestión. De este modo, la llamada colectiva a tender la ropa en acto de rebeldía y protesta, remite -seguramente sin ser esta su intención- más a una espectacularización de las condiciones precarias de las ciudadanas que a un acto emancipador en defensa de sus derechos. Visto precisamente desde la perspectiva de los derechos de uso de los espacios urbanos por parte de las ciudadanas, resulta un tanto paradójico que tenga que existir un festival de tender la ropa para recordarnos que nuestro margen de libertad de acción, incluso de acción doméstica y cotidiana en las ciudades es tan limitado. Por tanto, consideramos que en este caso dicha iniciativa cultural no consigue contribuir a una mejora real en las condiciones de uso de nuestros espacios ciudadanos. Resultaría pues, en este sentido, mucho más efectivo desde la perspectiva de la acción política realizar una intervención que en vez de convertir el problema en espectáculo lo abordase de un modo más crítico e incisivo.



Figura 212. *Festival de la roba estesa*, Marina Cabanes Muñoz, 2023.



Figura 213. Fachada de edificio con ropa tendida.

En esta ocasión encontramos más efectivo si cabe, por el factor de divulgación que tiene, el artículo *Manifest de la roba estesa* que el periodista Josep Roca Guerrero publicó en el diario La Directa en 2021. En este, el autor parte de su deleite por los balcones superpoblados de ropa tendida en el barcelonés barrio del Raval, para analizar la dudosa veracidad de los argumentos de la prohibición de 1999, que supuestamente en su argumentación restrictiva apelaba a motivos estéticos, de higiene y seguridad. Tal y como expone Roca Guerrero,

Dentro de un modelo urbanístico basado en un espacio público donde los ciudadanos libres se encuentran en una armonía alegre de civilización, diálogo y concordia, cualquier elemento no planificado es disruptivo. La ropa limpia flotando entre los balcones es contaminante, porque su presencia continúa, pero caprichosa despierta la posibilidad del desorden. (Roca Guerrero, 2021)

Barcelona es una capital europea con una gran afluencia de turismo que, en términos de reputación y posicionamiento de cara al extranjero, promueve la llamada “marca Barcelona” (Ajuntament de Barcelona, s.f.b) como un concepto global de *marketing* de la ciudad. Así pues, en este contexto, la aleatoriedad y el desorden controlado de la vida cotidiana, materializado en este caso en la ropa tendida en los balcones, parecen perturbar la imagen de la ciudad. Ante esta situación, Roca Guerrero continúa incidiendo en el sentido de la ropa tendida también en tanto que muestra de la precariedad en las condiciones de la vivienda, ya que en muchas ocasiones se tiende en el balcón o ventana porque el domicilio tiene un espacio reducido o porque no hay una zona específica para tender la ropa. De algún modo:

Las piezas extendidas no dejan de ser banderas, incluso en su sentido monumental. La mezcolanza casi promíscua de ropa interior, blusas y trapos hacen algo más que recordar a los peatones la precariedad en que vive mucha más gente de la que querríamos reconocer; los calcetines que cuelgan agitándose del revés simbolizan y anuncian a la vez la reversibilidad de aquello social. (Roca Guerrero, 2021)

Arte, protesta y balcones de la ciudad

Concluimos este capítulo con dos ejemplos de arte protesta de tipo micropolítico, que han sido llevados a cabo mediante el uso de soportes textiles instalados en el espacio público de la ciudad de Barcelona o sus alrededores: *Balcons de Brossa*²² (ERRO Grupo, 2020) y *Space Reading* (Laia Solé, 2022). Ambas propuestas emplean el sencillo soporte de las sábanas blancas como medio para la acción. *Balcons de Brossa* fue un proyecto escénico colectivo y vecinal que tuvo lugar en pleno confinamiento, durante los meses de marzo a mayo de 2020, desde los edificios la Plaça Vicenç Martorell del barrio del Raval de Barcelona. ERRO Grupo, vecinas de la plaza y a la vez colectivo fundado por Pedro Bennaton y Luana Raiter, llevaban un tiempo desarrollando propuestas de teatro comunitario cuando llegó la pandemia de la COVID-19. A raíz de las acciones espontáneas en las que durante la pandemia distintos grupos vecinales se asomaban a sus ventanas y balcones en determinados momentos del día, crearon un grupo de Whatsapp y fueron configurando la idea de organizar una pieza de teatro colectiva que todas pudiesen llevar a cabo desde sus viviendas. En palabras de Raiter y Bennaton, “empezamos a pensar en cómo convertir el aislamiento pandémico en una oportunidad para la creación de relaciones vecinales distintas, además de intentar superar el desafío de hacer teatro callejero en una situación de distanciamiento físico.” (Bennaton y Raiter, 2020). Finalmente, en mayo de 2020, se realizó una representación escénica a partir de textos del poeta y artista Joan Brossa. Para ello las vecinas se comunicaban vía whatsapp y quedaban a ciertas horas del día para salir a sus respectivos balcones a ensayar. Para la realización de la obra, las vecinas utilizaron sencillos elementos, como sábanas blancas y pancartas con letras que acompañaban la acción. Respecto a la relación de dicha pieza con la protesta, consideramos que es una obra que destaca por su capacidad de hacer

²² Puede consultarse el resumen de una de las representaciones teatrales que se hicieron de la pieza en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=ynFx-Wh2boaE>

frente a la dura situación de confinamiento sufrida por la población en el contexto de la pandemia.



Figura 214. *Balcons de Brossa*, 2020, Interartive.

Space Reading, es una intervención en el espacio público llevada a cabo por la artista Laia Solé en la localidad de Torelló, específicamente en el marco del festival FESTUS 2022, centrado en intervenciones de arte en la calle. La propuesta de Solé se materializaba a nivel plástico en una serie de sábanas blancas instaladas en el espacio público, intervenidas con textos extraídos de una investigación previa. La obra no era simplemente una manifestación gráfica, sino que partía de un proceso de documentación previo, en el que Solé se entrevistó con varias personas, preguntándoles cómo podrían ser las ciudades si las mujeres hubiesen podido participar de su diseño y construcción en el pasado. La pieza se activó como paseo y lectura performática, en la que se iban recorriendo las distintas localizaciones de los mensajes, mientras se leían en alto con la ayuda de un megáfono. En este caso se trata de una protesta micropolítica en defensa del lugar de las mujeres en la cultura y la sociedad a lo largo de la historia.



Figuras 215 y 216. *Space reading*, Laia Solé, 2022.

Notas sobre los soportes textiles reivindicativos en el espacio público y el arte protesta

En este apartado hemos podido entrar en detalle sobre un vínculo muy específico entre las reivindicaciones micropolíticas y el arte protesta que se visibiliza desde la calle, con soportes textiles y además especialmente centrando la acción en ventanas y balcones de edificios vecinales urbanos. En este sentido, los casos tratados se acercan a nivel formal de un modo ya muy ajustado a las características concretas que personalmente consideramos que pueden contribuir a una mayor efectividad del discurso artístico en su voluntad de abrir diálogo ciudadano sobre la transformación de la cotidianeidad en la vida digital. No obstante, las obras e intervenciones aquí tratadas, aún no contemplan la totalidad de factores para que este hecho pueda darse, ya que a todas ellas les falta el componente temático /conceptual de la vinculación a la relación actual de las personas con las tecnologías digitales de comunicación. En el siguiente capítulo trataremos un caso de propuesta artística que sí cumple todos estos requisitos.

35

**EL ARTE COMO HERRAMIENTA MICROPOLÍTICA
PARA LA VIDA DIGITAL: #INTERNETFLAGS**

CAN THE MIND EXIST WITHOUT A BODY?

#INTERNETFLAGS #YIANNISLAOURIS
#LUCIANOFLORIDI #ONLIFEMANIFESTO



5 El arte como herramienta micropolítica para la vida digital: *#internetflags*

En el anterior capítulo hemos tratado una serie de casos cuyo análisis nos ha dirigido hacia resultados más concluyentes en lo que respecta a la hipótesis de nuestra investigación. No obstante, cada apartado de esta tesis trataba uno o varios aspectos por separado, sin que ninguno de los casos en sí mismo sea la respuesta a las preguntas iniciales. En el punto 4.1 tratábamos la apropiación en tanto que estrategia creativa; en el 4.2 analizábamos las protestas históricas desde el arte sobre la tecnología; en el 4.3 explorábamos los soportes textiles como formato idóneo para la acción micropolítica, en el 4.4 nos centrábamos en los soportes textiles que abordan concretamente el ámbito de la vida digital, y en el 4.5 analizábamos soportes textiles insertados en el espacio público como una manera más efectiva de articular la protesta y promover una llamada al debate ciudadano. En este último capítulo trataremos el proyecto de investigación artística *#internetflags*, activo desde el año 2020, como caso de estudio práctico de nuestra tesis. Se trata de una propuesta de arte público compuesta de una serie de banderas de tela con mensajes pintados sobre la transformación de la cotidianeidad debido a la vida digital, que se instalan de manera distribuida en balcones y ventanas vecinales del espacio urbano. Dado que es un proyecto elaborado por la autora de esta tesis, en este capítulo modificaremos las formas verbales utilizadas hasta ahora. En los capítulos anteriores se ha dado prioridad al estilo neutro, haciendo referencia a las personas en general, más que al género masculino o femenino en concreto. A continuación combinaremos este uso del estilo neutro con una narración en primera persona del singular, con el objetivo de describir el desarrollo de este caso práctico no solo desde una perspectiva analítica, sino también experiencial.

#internetflags aborda desde la práctica artística personal la primera pregunta de investigación de esta tesis, que se dirigía a los modos en que el arte puede contribuir al debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianeidad en la vida digital. Dados los rasgos característicos principales de nuestra propuesta -soporte textil, texto, espacio público y temática digital-, a lo largo de este capítulo comprobaremos cómo ésta consigue también dar respuesta a nuestra tercera y última pregunta de investigación. Con la descripción y análisis de *#internetflags* se demostrará cómo las obras ubicadas en el espacio público que utilizan formatos textiles y texto son capaces de activar ciertos procesos colectivos y un diálogo ciudadano en torno a la vida

digital. De este modo, *#internetflags* se sitúa en tanto que iniciativa artística de tipo micropolítico enfocada en, como ya señalábamos al principio de este texto, activar el pensamiento crítico como base para la construcción de una sociedad más sostenible en términos ecológicos, económicos, políticos y emocionales, cuyos miembros puedan adquirir una mayor conciencia del entorno digital en el que viven, vinculándose activa y críticamente a él.

Este capítulo se estructura en cuatro apartados. Primero estableceremos el contexto de *#internetflags* como caso de estudio de arte como herramienta micropolítica para la vida digital. Para ello, describiremos la propuesta en sí, recorreremos brevemente proyectos artísticos personales anteriores relacionados, así como las coordenadas conceptuales, personales, profesionales y geo-políticas que desembocaron en su producción. Seguidamente, detallaremos las fases de desarrollo de la propuesta y el proceso de trabajo para crear la *Contraflag*, una tipografía propia diseñada para componer los mensajes en las banderas. En tercer lugar, pasaremos a analizar la repercusión de la propuesta. Para ello partiremos de los datos recogidos en cuatro encuestas, con un enfoque predominantemente cualitativo, que se diseñaron en mayo de 2023 y que fueron respondidas por un total de 75 personas. Estas se enfocaron en cuatro perfiles distintos de participación en el proyecto: vecinas que expusieron banderas en sus balcones, agentes culturales implicados en la activación de cada fase del proyecto, usuarias de recorridos guiados en las exposiciones y público general. En los cuatro modelos de encuestas se incluyó también un bloque común de preguntas enfocado a recoger opiniones sobre las experiencias cotidianas de la vida digital, de manera que se pudiesen conectar ambas esferas -propuesta artística y objeto de estudio de la tesis- de un modo contundente. Por último, expondremos el planteamiento de *Imaginarios ContraInternet*, un desarrollo de *#internetflags*, que dará respuesta a las futuras necesidades de investigación planteadas desde esta tesis.

5.1 *#internetflags*: descripción de la propuesta y antecedentes

En este apartado describiremos las características principales de *#internetflags* en primer lugar, para posteriormente exponer las experiencias previas que llevaron a su creación. Respecto a los precedentes describiremos brevemente algunas propuestas y procesos de trabajo artístico personal anteriores, en las que ya se apreciaba un interés por el fenómeno de la vida digital desde distintos enfoques. Esto nos ayudará a comprender por qué quisimos realizar la presente tesis doctoral y cuál es su conexión directa con la práctica artística. En segundo lugar, describiremos las influencias directas a nivel contextual que nos llevaron directamente a iniciar *#internetflags* como proyecto de investigación

práctica artística en primera instancia, y en tanto que caso de estudio práctico de la tesis posteriormente. Dichas influencias responderían, como veremos, al contexto personal, sociosanitario, profesional y vecinal.



Figura 217. Boceto de dispositivos digitales.
Autoría propia.

5.1.1 Descripción de la propuesta

#internetflags es una propuesta de arte público formada por un total de hasta cuarenta banderas pintadas a mano con pintura acrílica sobre tela. Las dimensiones de las piezas varían entre 60 x 60 cm las más pequeñas, y 250 x 500 cm las más grandes. Estas muestran lemas relacionados con la vida digital en la sociedad hiperconectada, y se instalan de manera distribuida en balcones y ventanas del espacio urbano¹. De este modo, se construye sobre el territorio físico una red compuesta de puntos estratégicos donde se encuentran las banderas, emulando así la estructura de la red distribuida de Internet, constituida esta por nodos de conexión. Por otro lado, las piezas individuales funcionan de manera autónoma, como si se tratase de dispositivos móviles de comunicación de carácter analógico. En cierto modo, las banderas y los *smartphones* comparten tanto la movilidad -pueden estar en un lugar o en otro, y pueden funcionar en casi cualquier lugar-y

¹ Las banderas de **#internetflags** han sido concebidas de manera situada en la ciudad de Barcelona. Hasta la fecha, se han instalado también en otras ciudades de Cataluña y en Valencia. El proyecto está fuertemente conectado con la experiencia de la vida digital en los espacios urbanos, sean estos de mayor o menor población. No se descarta, no obstante, la posibilidad de que el proyecto se expanda también a otras poblaciones de menor tamaño, más cercanas al ámbito rural. De hecho, una de las más recientes activaciones del proyecto tuvo lugar en julio de 2023, en Mojà, población de la comarca del Moianès (Barcelona), con aproximadamente 6.500 habitantes.

la facilidad con la que se emiten mensajes que pueden dar lugar a debates ciudadanos. Las banderas, elementos clave del proyecto, dan pie a una comunicación con la ciudadanía, tanto físicamente -son vistas desde el espacio público- como también de forma mediada -se difunden imágenes de las mismas a través de Internet. Sobre los mensajes en las banderas, se han creado eslóganes propios, pero también se han llevado a cabo apropiaciones de expresiones ya existentes, que se han recontextualizado para trasladarlas a la investigación sobre las experiencias mediadas por las tecnologías digitales. El proceso de construcción tipográfica de los mensajes se ha agilizado gracias al uso de plantillas que previamente he diseñado y producido. La tipografía con la que se componen los mensajes es la *Contraflag*², ha sido creada por mí exclusivamente para este proyecto, como detallaremos en el apartado 5.2.2.

A nivel temporal, *#internetflags* comienza el sábado 14 de marzo de 2020, primer día del confinamiento domiciliario dictado por el gobierno español –medida también impuesta de manera escalada en numerosos lugares de todo el mundo-, por la crisis de la pandemia de la COVID-19. *#internetflags* nació por tanto en el espacio doméstico, pero en cuestión de meses se expandió no solo a otros balcones sino también a diferentes emplazamientos urbanos. De este modo comenzó un intento de crear un contacto comunicativo con el exterior en un contexto de aislamiento social obligatorio. El primer salto del proyecto más allá de mi vivienda tuvo lugar gracias a la propuesta de realizar una exposición en la Galería Espai Souvenir y en otros balcones vecinales del barrio de Gràcia en Barcelona, que me hicieron las comisarias italianas Arianna Esposito y Marco Tondello en agosto de 2020 durante la desescalada. La muestra se programará en otoño del mismo año y utilizará el espacio de la galería como punto neurálgico desde el cual se construyó la primera red de banderas *#internetflags* distribuidas en un barrio. Una vez concluida la exposición, y habiendo comprobado por la respuesta del público que *#internetflags* era un dispositivo capaz de activar diálogos sobre la vida digital en la ciudad, decidimos cambiar de modalidad de tesis inscrita en el programa de doctorado, solicitando un cambio de investigación teórica a investigación mixta (teórica y práctica). Es entonces cuando incorporamos *#internetflags* en tanto que caso de estudio práctico de la tesis.

El título de la propuesta se compone de un hashtag³ al inicio, seguido de las dos palabras juntas Internet + flags, que traduciríamos en castellano como “banderas de Internet”. *#internetflags* ha utilizado desde sus inicios

2 El nombre de la tipografía está relacionado con la idea de contrabandera, apuntada en el apartado 4.3.2, y con contra-Internet, concepto descrito desde el apartado 1.3.3.

3 Un hashtag es una expresión textual cuyo principal objetivo es ser indexado en redes sociales para expandir o difundir un mensaje o información específica.

la difusión vía redes sociales, por lo que considerábamos pertinente sumar el signo gráfico del hashtag al título. Al mismo tiempo, en aquellas banderas de la propuesta que muestran textos tomados de otras fuentes de consulta, se incluyen hashtags pintados en la bandera que funcionan como citas bibliográficas visuales. Por ejemplo, la bandera de 250 x 498 cm *Can the mind exist without a body?* (Centre d'Arts Santa Mònica, 2022, #E10), que se describe en el apartado 5.2.1, muestra una frase del teórico chipriota Yiannis Laouris, miembro del grupo que junto a Luciano Floridi creó el *Onlife Manifesto*. Para referenciar las coordenadas de la fuente empleada se pintaron en la parte inferior de la bandera los hashtags: #yiannislauris, #onlifemanifesto, #lucianofloridi e #internetflags. Este procedimiento se ha seguido en gran parte de las banderas de nuestro proyecto.



Figura 218. Hashtags en una pieza del proyecto #internetflags. Foto: Arnau Rovira.

Respecto a la metodología de trabajo seguida para desarrollar este proyecto, en los últimos tres años se ha investigado teniendo en cuenta la utilidad instrumental como medida de validez. Esto, según referiría según el docente Carlos Martínez Barragan a:

discursos coherentes, racionalmente bien estructurados, que nos persuaden con ello y que además demuestran su validez (que no su fiabilidad), en que nos sirven como instrumentos de análisis y reflexión, y que además sirven como catapultas para generar nuevas teorías y constructos. La utilidad instrumental funciona entonces como medida de validez para los estudios cualitativos. (Martínez Barragan, 2011, p. 55)

Posteriormente, al recopilar la documentación del proyecto en imágenes y dossiers de las muestras, consideramos necesario además

diseñar unas encuestas, dirigidas a recabar de un modo preciso datos de participación, opiniones argumentadas sobre la propuesta, testimonios de las participantes y otras cuestiones de interés para el proyecto. El método y tipo de diseño de las encuestas, así como los datos recopilados en las mismas serán expuestos en el apartado 5.3.

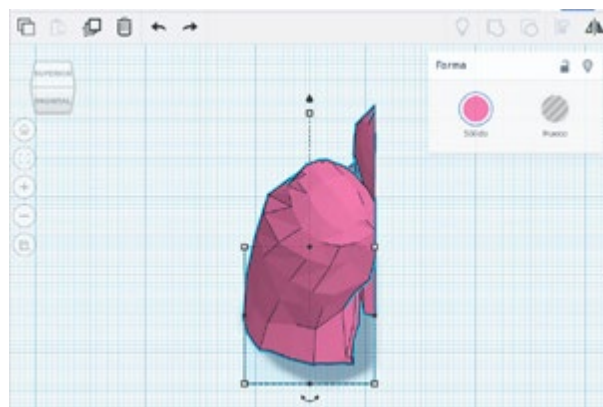
5.1.2 Obras anteriores y proyectos paralelos

A continuación, retrocedemos atrás en el tiempo para recorrer algunos proyectos de arte personales vinculados con la línea de investigación de la tesis, entre 2017 y 2021 principalmente, sobre las que aportaremos un eje temporal y unas breves coordenadas⁴, para poder establecer una panorámica que nos ayude a entender sus conexiones con el proyecto *#internetflags*, así como para aclarar por qué se decidió tratar este en tanto que caso de estudio práctico de la tesis.

Figura 219. Eje cronológico de acciones realizadas en años previos al proyecto

Inicio investigación independiente vida digital <i>Producción artística conectada a apartados tesis:</i> 1.4.3, 3.5.2, 1.3, 1.4, 1.5, y 3.3.2	Inscripción proyecto en programa doctorado <i>Producción artística y docente conectada a apartados tesis:</i> 2.2.1	<i>Producción artística y docente conectada a apartados tesis:</i> 2.2.2	Inicio proyecto #internetflags <i>Producción artística conectada con toda la tesis</i>	<i>Producción artística y docente conectada a apartados tesis:</i> 3.2.2 y 4.2.4
2017	2018	2019	2020	2021

⁴ En las siguientes páginas se atenderá a la relación global entre mi práctica artística anterior a la escritura de la tesis y los contenidos de la misma. No se describirán detalladamente los proyectos mencionados, sobre los cuales puede ampliarse la información en mi página web personal: <https://www.irmamarco.com>



Figuras 220 y 221. *Will you miss me when I'm gone*, 2018. **Figura 222.** *Obsclescencia humana*, 2017. **Figura 223.** *Internet E.N.D.*, 2017.

Mi interés por la transformación de la cotidianeidad debido a la vida digital se materializó en un principio desde la producción artística. Concretamente, me interesé por el fenómeno de la obsolescencia programada en conexión con la experiencia digital actual. Realicé las obras *Obsclescencia Humana* -intervención mural con texto que vincula la obsolescencia de los dispositivos a la del propio cuerpo humano-, y *Will you miss me when I'm gone* -publicación expandida que apunta a la supuesta extinción del dedo meñique del pie como signo de evolución humana-. La obsolescencia programada se ha tratado posteriormente en los apartados 1.4.3 y 3.5.2 de la tesis. También creé el disco digital *Internet E.N.D.* sobre aspectos que se tratan en los apartados 1.3, 1.4 y 1.5, y participé en el *Internet Yami Ichi* comercializándolo. Dicho evento está referenciado en el apartado 3.3.2.



5 Explica Danza es un colectivo centrado en la difusión performativa pedagógica de las artes escénicas. Puede consultarse la iniciativa en el siguiente enlace: <https://explicadanza.com>

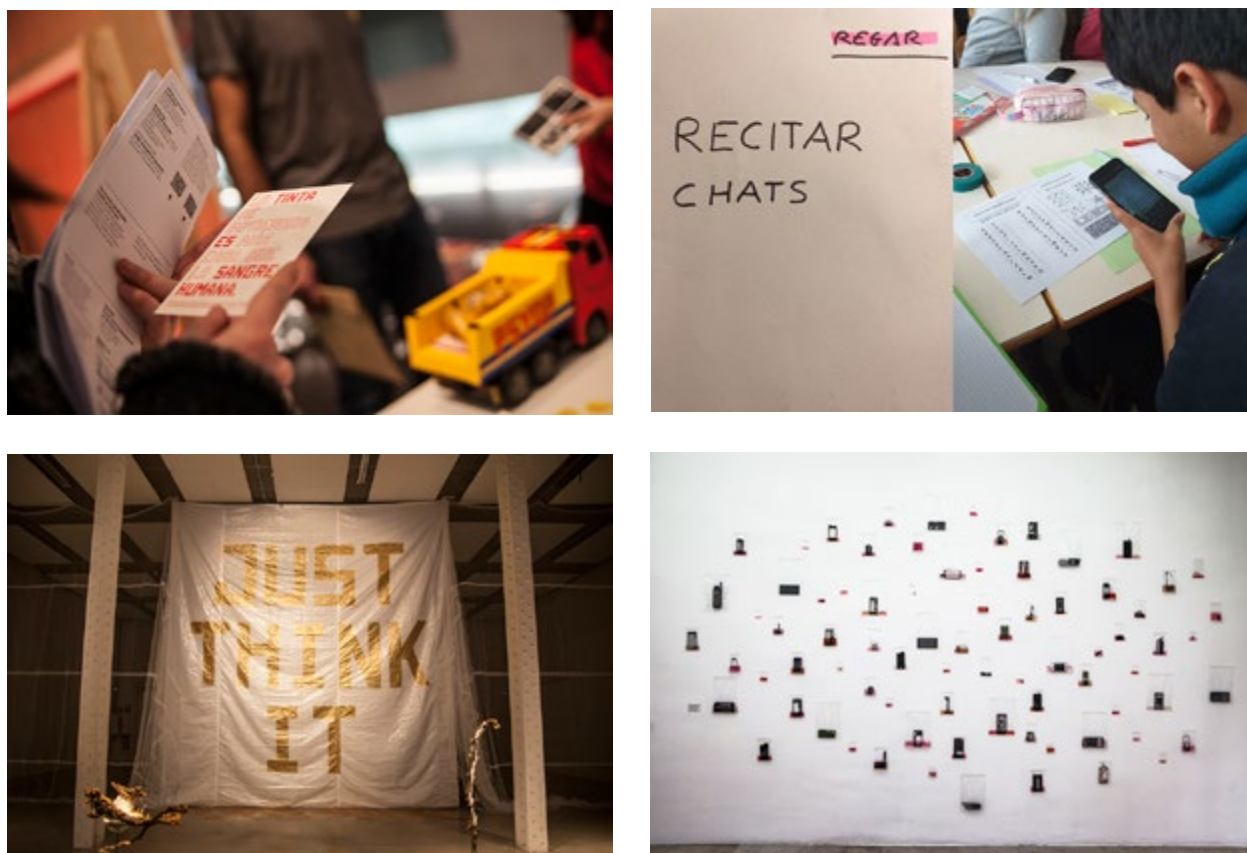


Figura 228. *IYP PSYOP*, 2019. **Figura 229.** Taller *Llegir entre línies* en el MAC (Mataró Art Contemporani), 2019
Figura 230. *LYR*, 2019.

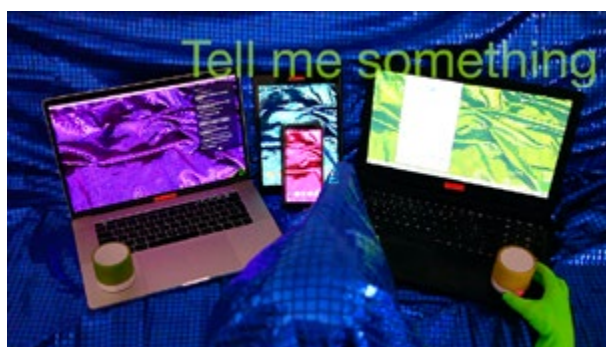
En 2019 continué investigando la influencia del uso de dispositivos móviles en el entorno cotidiano, poniendo el foco en la necesidad de generar conocimiento crítico constructivo sobre dichos temas. En este momento la práctica artística y la investigación doctoral comenzaron a confluir en una misma línea de trabajo. Seguí explorando la vía docente con *Llegir entre línies* -una propuesta para crear códigos encriptados de la comunicación a través de redes sociales-. También realicé los proyectos *LYR* -una serie de dispositivos móviles sumergidos en agua bendita y agua micelar y un rótulo luminoso sobre el pretendido carácter emancipador de las tecnologías digitales- y *Just Think it* -intervención de texto en gran formato que apela a que la acción venga acompañada de pensamiento. Esta se conecta con los contenidos del apartado 2.2.2.

2020



Figura 231. *Just Think It*, 2019. Figuras 232 y 233. *IZZZJ*, 2020. Figuras 234 y 235. Taller *Internet Respira* en el MACBA de Barcelona, 2021.

En 2020 comenzó *#internetflags* en el contexto del confinamiento. En octubre del mismo año el proyecto tuvo su primera muestra pública más allá del balcón de mi domicilio, y a partir de entonces se decidió incluir el proyecto artístico como caso práctico de estudio de la tesis. También exploré la materialidad de Internet desde el taller familiar *Internet Respira* -en el que se imaginan las cualidades de un internet corpóreo a través del dibujo-, y las complejidades de la comunicación digital en *IZZZJ* - serie de vídeos cortos que apuntan a la vigilancia en Internet por parte de las grandes compañías tecnológicas. Dichas propuestas se relacionan con lo posteriormente tratado en varios apartados del primer y tercer capítulo.



Figuras 236 y 237. *Readme.txt*, 2021. Figuras 238 y 239. *Are Smart Machines Alive?*, 2021.

En 2021 continué trabajando en *#internetflags* como principal vía híbrida de investigación doctoral teórica y práctica al mismo tiempo. Continué llevando a cabo propuestas docentes como *Readme.txt* -creación de una publicación expandida donde compartir públicamente mensajes de texto privados de redes y servicios de mensajería instantánea. Los contenidos del taller estaban vinculados de modo transversal a los contenidos expuestos en el primer capítulo. También realicé el vídeo *Are Smart Machines Alive?* -una conversación cacofónica entre varios asistentes virtuales creados gracias a herramientas de Inteligencia Artificial. Los temas vinculados a esta obra se han tratado en los apartados 3.2.2 y 4.2.4 de la tesis.

5.1.3 Contexto previo a la investigación práctica

En este apartado se relatará el contexto inmediatamente anterior a la aparición del proyecto *#internetflags*. El surgimiento del mismo estuvo en términos globales influenciado por la expansión de la pandemia de la COVID-19 y el consecuente confinamiento domiciliario dictado en el estado español en marzo de 2020. De un modo más específico, el comienzo del proyecto se vio influenciado principalmente por los siguientes cuatro aspectos:

- **Contexto personal:** Predisposición a retomar mi práctica pictórica, posibilidad de pintar desde casa y disminución de carga laboral debida al confinamiento.
- **Contexto socio-sanitario:** Pandemia de la COVID-19, confinamiento domiciliario e influencia de las medidas de restricción sanitarias y sociales impuestas.
- **Contexto profesional:** Desarrollo del proyecto -vinculado al tema de la tesis- *Hipperconnectatxs Z.F.*, dentro de *EN RESIDÈNCIA creadors als instituts de Barcelona*.
- **Contexto vecinal:** Desalojo del Banc Expropiat del barrio de Gràcia y desmantelamiento del Mercat de l'Abaceria central.

Contexto personal: Retomar una práctica pictórica no guiada

Desde que comenzó la pandemia de la COVID-19, hemos escuchado infinidad de testimonios personales de la experiencia vivida: en los medios de comunicación, en conversaciones íntimas, en productos culturales de consumo, desde la investigación académica, etc. Resulta necesario exponer en estas breves líneas qué me supuso a nivel personal el confinamiento, pues fue una experiencia que marcó por completo el proyecto *#internetflags* y que influyó en su inclusión dentro de la tesis doctoral. Debido a la crisis sanitaria provocada por la pandemia de la COVID-19, en los días previos al comienzo del confinamiento, al menos en la ciudad de Barcelona -lugar donde resido-, los avisos ante un posible encierro ya comenzaban a aparecer en periódicos, noticias, redes sociales y se comentaba en las conversaciones entre vecinas y conocidas.

En mi caso, durante aquellos días sentía una especial predisposición a retomar mi práctica pictórica personal sin que esta hubiese de estar mediada por ningún encargo profesional específico de entidades culturales, ni tampoco por ninguna fecha de entrega concreta u objetivos impuestos que cumplir, coordinadas que generalmente marcan mi producción artística profesional actual. El viernes 13 de marzo de 2020,

ante el inminente confinamiento, me desplazé a distintos comercios de la ciudad en los que adquirí varios metros de tela de loneta, pinceles y pintura acrílica. Al día siguiente, el gobierno confirmaba el estado de alarma⁶ e imponía encierro domiciliario a toda la población debido a la situación de gravedad sanitaria.

Contexto socio-sanitario: La aceleración de la vida suspendida transitoriamente

En marzo de 2020, se dieron fenómenos que hasta la fecha parecían impensables, como el hecho de que se suspendieran totalmente las clases en centros de enseñanza, que gran parte de las empresas y comercios cerrasen sus puertas temporalmente, que prácticamente de un día para otro no hubiese trabajo al que desplazarse físicamente, etc.

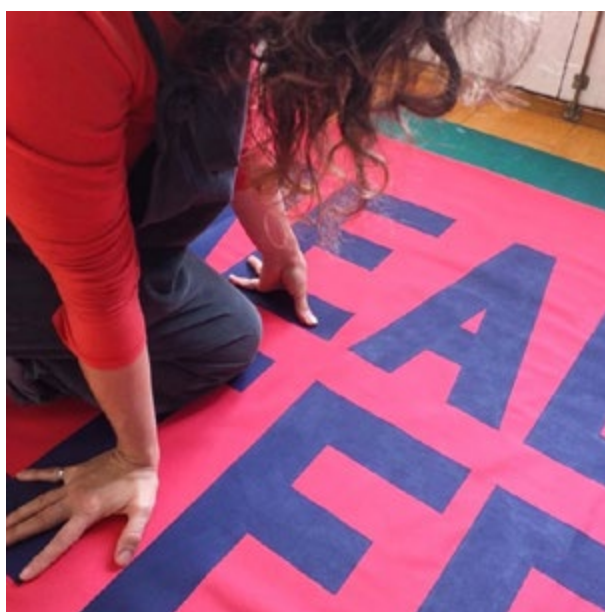
En mi caso, como le ocurrió también a un gran número de personas, los primeros días de confinamiento estuvieron acompañados de desconcierto, pero también de euforia y sensación de libertad. En los capítulos primero y tercero de la tesis, concretamente en los apartados 1.1, 1.4, 1.5, y 3.1, hemos tratado la aceleración de la sociedad por el fenómeno en constante aumento de la hiperconectividad digital. Hemos mencionado también cómo este acceso hiperbólico a todo tipo de información y servicios de manera inmediata, tiene infinidad de ventajas para la vida cotidiana. Al mismo tiempo, todo ello también da lugar, tal y como hemos expuesto, a una gran transformación en la manera en la que producimos y consumimos, que modifica también la manera en que trabajamos e incluso el modo en el que (nos) sentimos. Estas cuestiones pueden resultar complejas de gestionar de un modo sano, tanto física como mentalmente. En el apartado x.x del primer capítulo introducimos también el concepto de economía de la atención (The Onlife Initiative, 2015, pp. 12-13), y cómo el cerebro humano, a pesar de ser sumamente elástico, tiene sus limitaciones. Someternos a un número excesivo de estímulos cerebrales nos puede llevar a una sobrecarga física o mental.

A pesar de la crudeza de la situación sanitaria, que obligó al estado a establecer restricciones de movilidad y de acceso a los centros de salud, así como también a un distanciamiento social, la primera fase del confinamiento supuso para muchas personas, -tal y como se ha mencionado-, una oportunidad para desacelerar el ritmo de vida. En mi experiencia, la posibilidad de no tener que desplazarme para trabajar, ni tener que ser productiva para otras personas, me llevó a dedicar tiempo a

⁶ Tal y como indican las fuentes del gobierno español, el estado de alarma se prolongó inicialmente hasta el 21 de junio de 2020. (Gobierno de España, 2023)

mis intereses personales. De este modo, desde la primera fase del confinamiento, comencé a pintar por puro placer banderas con mensajes sobre mi relación con la vida digital, influida por el uso constante de Internet a través de dispositivos tecnológicos. Debido al alargamiento del confinamiento domiciliario, que en un principio y según las fuentes estaba establecido por tan solo quince días (Gobierno de España, 2023), pronto empecé a tener varias banderas pintadas, y poco a poco comencé también a colgarlas alternativamente en el balcón de mi casa.

Figuras 240 y 241. Bandera *Real Life*, del proyecto #internetflags, 2021.



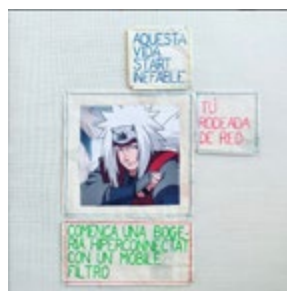
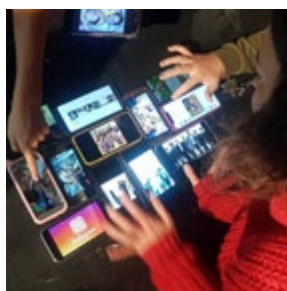
Contexto profesional: Creadors en RESiDÈNCIA

Cuando comenzó el confinamiento llevaba meses realizando un proyecto en el Institut Montjuïc (Zona Franca, Barcelona), junto al alumnado de 3º de ESO, las profesoras Imma Solé y Vicent Santamaria, y la mediación de Marc Balfagón de la entidad cultural l'Afluent. La actividad se enmarcaba en la 11ª edición del programa, *EN RESiDÈNCIA creadors als instituts de Barcelona*⁷ 2019-2020, coordinado por el Instituto de Cultura de Barcelona (ICUB) y el Consorcio de Educación de Barcelona (CEB), en cooperación con la entidad *a bao a qu*. Este programa vincula creadoras y centros de enseñanza secundaria durante un curso lectivo, en formato de residencia híbrida, a medio camino entre las artes y la pedagogía. La estructura de la residencia establece un trabajo colectivo de dos horas semanales en el aula, y a final de curso se realiza una presentación pública para mostrar los procesos y resultado del trabajo colectivo llevado a cabo.

⁷ En el siguiente enlace puede consultarse información acerca de dicha iniciativa: <https://www.enresidencia.org>

La propuesta que activamos con el alumnado, que titulamos *Hipperconnectatxs Zona F*⁸, partía de una llamada a la reflexión y al diálogo sobre nuestras experiencias en la sociedad hiperconectada, marcada por el uso constante de dispositivos móviles, temática en sintonía con la investigación doctoral. El tema resultaba interesante para el alumnado, pero cuando llegó el confinamiento todavía no habíamos consensuado en qué consistiría nuestra exposición final. Dos semanas antes del estado de alarma había realizado esbozos de pancartas sobre la vida digital, que mostré al alumnado en una visita del grupo a mi taller en la Fàbrica de Creació Fabra i Coats⁹ de Barcelona. En una de las sesiones anteriores todavía presenciales, el alumnado había creado el mensaje colectivo “Els mòbils fan la vida més avorrida”. Esta frase tuvo aceptación inmediata, considerándose un juego de palabras e idiomas, que señalaba una contradicción en la conectividad digital en la que el alumnado se sentía representado. No obstante, justo antes del confinamiento mi propuesta de materializar frases surgidas en el aula en un gran mural a modo de *patchwork*¹⁰, con carteles modulares que encajasen entre sí, todavía no había sido aprobado por el conjunto de la clase.

Figuras 242, 243
y 244. Proyecto
Hipperconnectatxs
Zona F, en el programa
Creadors en residència,
2019-2020.



Así pues, aunque tras unas semanas de adaptación retomamos nuestras

⁸ En el siguiente enlace puede consultarse todo el material digital y documentación generada en el proyecto colectivo *Hipperconnectatxs Zona F*: <https://hipperconnectatxs.hotglue.me>

⁹ Fabra i Coats Fàbrica de Creació de Barcelona, originalmente Fabra i Coats, es un antiguo complejo fabril pionero en la producción textil europea que estuvo históricamente en activo desde inicios del siglo XX hasta el año 2005. En 2012 se reabrió al público en su nuevo formato de fábrica de creación, momento a partir del cual organizaría una red estable de residencias artísticas centradas en música, artes escénicas, artes plásticas y proyectos culturales. Además de su historia y evidente conexión con el ámbito textil, los espacios de la fábrica todavía conservan todo tipo de elementos textiles originales de su actividad que decoran el espacio. Mi residencia en Fabra i Coats comenzó en 2018, año en el que también comencé a cursar doctorado en la Universidad de Barcelona, y ha finalizado en 2023. Considero que con gran certeza ha habido una influencia de dicho contexto de trabajo tan vinculado a la historia textil, el objeto de estudio de la tesis y, concretamente, el proyecto de investigación práctica artística como caso de estudio que presento en este capítulo.

¹⁰ El patchwork es un término inglés de uso generalizado que define una técnica de costura empleada en textiles de uso habitual y decoración. Esta consiste en coser entre sí distintas piezas textiles variadas en color, textura y/o estampado para dar lugar a una pieza de mayor tamaño, que adquiere por tanto un carácter diverso de tipo collage.

sesiones de trabajo virtualmente, la paralización temporal de toda actividad laboral fue una oportunidad estimulante para comenzar a explorar mis inquietudes conceptuales y plásticas del momento de manera no guiada, no pautada y sin necesidad de ser consensuada ni validada por ningún agente externo.

Contexto vecinal: El Banc Expropiat i el Mercat de l'Abaceria

Entre los años 2014 y 2022 he residido en el barcelonés barrio de Gràcia, concretamente en la calle Puigmartí, destacada por su proximidad a dos puntos neurálgicos de dicho territorio: El Mercat de l'Abaceria Central, habilitado como tal en este emplazamiento desde el año 1892¹¹ hasta el año 2018, y la sede inicial del Banc Expropiat, antigua oficina de Catalunya Caixa okupada entre octubre del año 2011 y el año 2017. El desarrollo de ciertos acontecimientos vinculados al cierre y desmantelamiento de ambas entidades será, como veremos a continuación, clave en la organización política vecinal del barrio. A nivel personal, mi afinidad con ambas reivindicaciones y haber formado parte activa de algunas de sus acciones, como la confección de pancartas para colgar en los edificios del barrio, ha influido en mi interés por los soportes gráficos de protesta civil en el espacio público. Conocer de primera mano el impacto visual y la efectividad de transmitir mensajes que dichos formatos poseen, unido a mi actividad habitual en el ámbito del arte, me hizo querer acercar ambas esferas en mi proyecto de investigación práctica artística *#internetflags*, que combina arte, espacio público y protesta civil.

El Banc Expropiat es un proyecto social que comienza el 22 de octubre de 2011 con la okupación de una antigua sede abandonada de Catalunya Caixa, ubicada entre las calles Travessera de Gràcia y Mare de Déu dels Desemparats. 2011 fue también el año del 15-M -del cual hemos hablado ya previamente- y por tanto el clima político local, y por extensión nacional e internacional estaba bastante agitado. Desde sus inicios y aún actualmente el Banc tiene una voluntad de reivindicación civil comunitaria. Según ellas, “está abierto a todas aquellas personas que quieren luchar desde la autonomía, el apoyo mutuo y el anticapitalismo para satisfacer las necesidades con soluciones colectivas” (Banc Expropiat de Gràcia, s.f.). El Banc ha sido un lugar de encuentro de vecinas y personas afines a los movimientos sociales, contribuyendo a mejorar el tejido social del barrio, poniendo a disposición de la ciudadanía espacios de intercambio y talleres para difundir y compartir conocimiento o bienes.

¹¹ Previamente el mercado estuvo emplazado a unos metros de distancia, en la emblemática Plaça de la Revolució de la antigua Vila de Gràcia.

Como vecina del barrio, puedo decir que el Banc Expropiat ha contado con apoyo e incluso estima -con sus contadas excepciones- por las habitantes de la zona. Esto se ha dado a pesar de las posibles reticencias generadas por el fenómeno social de la okupación. En 2016, cuando se dictó el desalojo del local, la reacción ciudadana de protesta fue muy intensa, provocando manifestaciones, acciones de solidaridad, enfrentamientos pacíficos y no pacíficos con la policía. Finalmente, tras varios forcejeos, el local de Travessera de Gràcia quedó totalmente clausurado. No obstante, poco tiempo después se ocupó otro local -antiguo centro de atención primaria (CAP)- en la calle Quevedo del mismo barrio, donde aún en 2023 el proyecto sigue en activo.



Figuras 245. Cartel para creación de redes de soporte en el Banc Expropiat de Gràcia.

Figura 246. Protesta en defensa del Banc Expropiat de Gràcia.



El Mercat de l'Abaceria Central, en pie desde 1892, posee una larga historia. Destacaremos aquí tan sólo las coordenadas que nos han vinculado a él. El edificio encargado al arquitecto e ingeniero Juan Torras Guardiola (Sant Andreu de Palomar, Barcelona, 1827), fue clausurado en 2018 para ser remodelado. Por un lado, esta acción se vinculaba al plan de reformas de mercados históricos de Barcelona¹² (Castán, 2021), y por otro, se aprovechaba para retirar las placas y otros elementos con fibrocemento en el edificio¹³, pues como se sabe desde hace unos años, dicho material es tóxico para la salud. Las luchas vecinales que se han activado a raíz del desmantelamiento del mercado han sido dos: la reivindicación por la extracción segura del fibrocemento del mercado, para la cual se creó la plataforma vecinal *Afectats Abaceria*¹⁴, y posteriormente la petición de una zona verde

¹² Resulta paradójico que el plan de renovación de mercado difunda que se está incentivando el comercio de proximidad, cuando en realidad la tendencia es que se incluye la existencia de supermercados en el interior de estos edificios. La coexistencia de supermercados y de negocios locales puede ir en perjuicio del comercio local, ya que este no puede competir con la oferta de precios de determinadas franquicias o cadenas.

¹³ El fibrocemento ha sido considerado perjudicial en los últimos años (Rodríguez, C., 2023).

¹⁴ Actualmente la plataforma Afectats Abaceria está activa en un canal Whatsapp

dentro del proyecto de remodelación del nuevo mercado, que aún en 2023 todavía no ha comenzado.

En mi caso, entré en contacto con la plataforma *Afectats Abaceria* desde sus inicios en 2018, con sus primeras asambleas en la plaza John Lennon -próxima al emplazamiento del mercado- que pronto dieron en reuniones regulares para pensar y decidir los argumentos con los que se realizarían las pertinentes reuniones con los organismos de gobierno vinculados al plan de mercados. Unido a las negociaciones, se organizaron varias acciones micropolíticas, como por ejemplo talleres abiertos para la creación de pancartas de protesta, las cuales acabaron poblando los balcones y ventanas de la zona afectada. En los talleres de pancartas pude vincularme ofreciendo mis conocimientos técnicos en la creación de lemas como “l’amiant no fa gràcia”¹⁵, y también en la elaboración tipográfica y composición visual de los mensajes sobre los soportes. Así pues, más de un año antes de que existiese *#internetflags*, tuve una bandera colgada en el balcón durante meses, resultado de uno de los talleres, aprovechando el reverso de una cortina antigua en la que podía leerse “l’amiant no fa gràcia” (el amianto no hace gracia).

La reivindicación se mantuvo activa durante un tiempo y finalmente se consiguió la modificación del plan de actuación para la retirada del amianto. Frente al plan inicial, que contemplaba unas medidas de seguridad mínimas, se pudo hacer una actuación segura con un despliegue técnico y humano muy superior al inicialmente planteado. El dispositivo más impactante de los que se activaron fue la cobertura total del mercado con unas lonas plásticas blancas, que aislaban por completo el interior del edificio, para que al extraer el amianto ninguna partícula tóxica saliese al aire libre. Cuando el mercado estuvo completamente cubierto de lona, el edificio se asemejaba a una obra de Jean Claude (Casablanca, 1935) y Christo (Bulgaria, 1935). Personalmente siempre me ha interesado el trabajo de este dúo de artistas, que ha trascendido por conseguir envolver con telas y otros materiales estructuras de gran tamaño como edificios (*El Edificio del Reichstag*, 1995) o incluso islas enteras (*Islas Rodeadas*, 1983). El hecho de vivir durante meses delante de lo que pareciera una obra de Jean Claude y Christo, no sólo me resultaba placentero, sino que además activaba mi imaginación sobre posibles intervenciones plásticas a realizar en dicha superficie de semejante tamaño. En esta línea destacamos la anécdota de

para la coordinación colectiva de la acción social, y dispone de perfiles en redes sociales bajo el nombre de #AbaceriaRespira en Twitter (<https://twitter.com/AAbaceria>) e Instagram (https://www.instagram.com/abaceria_respira)

¹⁵ El lema “l’amiant no fa gràcia” que en castellano se traduciría como “el amianto no hace gracia”, es un juego de palabras entre el nombre del barrio de Gràcia y las consecuencias tóxicas para la salud del amianto, un tema importante que no debería tomarse a la ligera.

que alguien, en julio de 2020 realizó una pequeña intervención pintada a pie de calle con rotulador negro sobre la superficie de la tela plástica, en la que podía leerse “Christo vive el arte sigue”¹⁶.

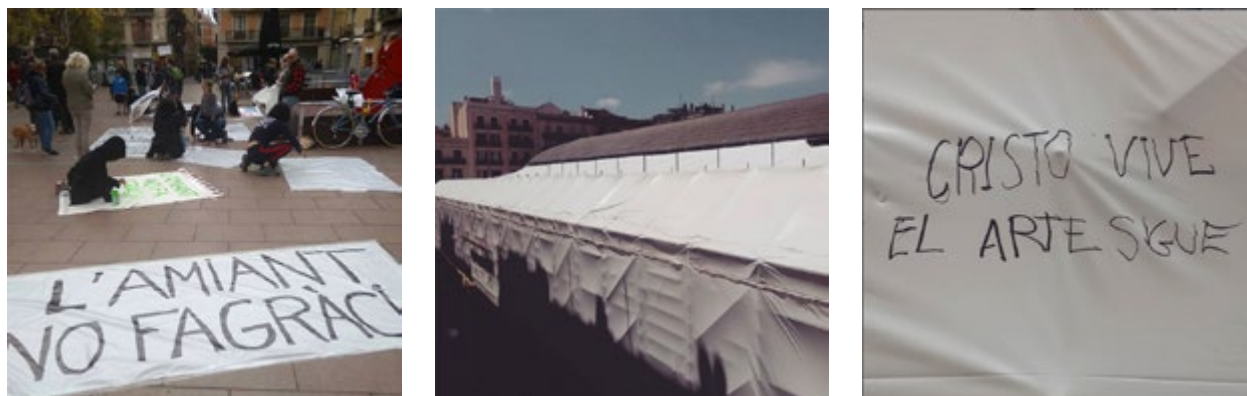
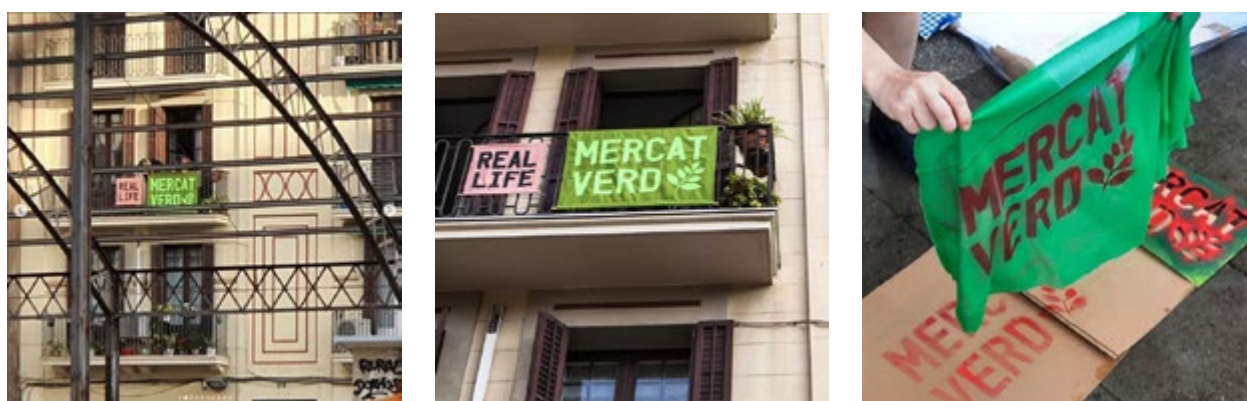


Figura 247. Pancartas en protesta por el amianto en la estructura del mercado de l'Abaceria, 2018.

Figura 248. El mercado de l'Abaceria cubierto con una lona blanca. 2018.

Figura 249. Intervención que refiere al artista Christo en la lona del mercado de l'Abaceria, 2018.

Una vez extraídas las placas de amianto y la posterior demolición del edificio, dejando en pie tan solo su estructura de hierro, comenzó la segunda fase de actuación de la plataforma *Afectats Abaceria*: una campaña reivindicativa para la creación de una zona verde en parte del recinto del mercado. Colaboré en ella en 2022 creando uno de los lemas iniciales de la campaña “Mercat Verd”. En febrero de 2022, cuando mi proyecto *#internetflags* ya llevaba dos años de recorrido, confeccioné una banderola de 150 x 90 cm con dicho lema pintado y la tuve expuesta en mi balcón durante meses. Posteriormente la doné a la *Plataforma* y ha sido colgada en sus eventos reivindicativos. También diseñé y produje plantillas con dicho lema para que estas fuesen utilizadas en actividades de creación colectiva de pancartas.



Figuras 250, 251 y 252. Pancartas de la campaña *Mercat Verd*, en protesta contra el plan de reconstrucción del mercado de l'Abaceria, 2022.

Como breve conclusión sobre el contexto vecinal, podemos resumir que los dos casos mencionados han influido en el surgimiento de nuestro proyecto *#internetflags*. En el primer caso, haber vivido de

¹⁶ Recordamos aquí que el artista Christo murió el 31 de mayo de 2020.

cerca la iniciativa social del Banc Expropiat y haber formado parte de las reivindicaciones contra de su desalojo, me acercó aún más a la necesidad de protestar por determinadas causas sociales. Sobre el desmantelamiento del Mercat de l'Abaceria y la plataforma *Afectats Abaceria*, mi implicación con las reivindicaciones, poniendo mis ideas y trabajo plástico al servicio de una causa concreta, me ha conectado directamente con la creación de pancartas en tanto que soporte efectivo de arte y de protesta a la vez.

5.2 #internetflags: Investigación artística práctica como caso de estudio

En este capítulo relataremos el proceso de trabajo llevado a cabo hasta la fecha en la propuesta #internetflags, desde el año 2020 hasta el 2023. Dividiremos los contenidos en dos apartados. El primero y principal se centrará en destacar y analizar los eventos en los que se ha activado la propuesta con una mayor repercusión. El segundo apartado estará dedicado a describir el proceso de investigación tipográfica aplicada al diseño de los mensajes sobre las banderas, que ha acompañado el desarrollo del proyecto, y que de hecho ha sido esencial en su difusión.

5.2.1 Fases y desarrollo de la propuesta

A continuación mostramos una línea de tiempo con un esquema de todos los momentos -que aquí llamaremos “eventos”- en los que #internetflags se ha activado. Seguidamente, resumiremos aquellos más relevantes en relación al proyecto, incluyendo un breve análisis de cada uno de ellos. A cada activación del proyecto se la ha clasificado como #E01, #E02... etc, como abreviaturas de “evento 1”, “evento 2”, y así progresivamente.

**FASES
PROCESO DE INVESTIGACIÓN
TIPOGRÁFICA**

<i>Primera experimentación con materiales en confinamiento</i>	F1	2 0 2 0
<i>Confluencia rasgos comunes y primera digitalización</i>	F1	2 0 2 1
<i>Optimización y producción plantillas</i>	F1	2 0 2 2
<i>Creación de la Contraflag</i>	F1	2 0 2 3

**FASES
ACTIVACIÓN DEL PROYECTO
#INTERNETFLAGS**

	#E01	<i>En confinamiento</i>
2 0 2 0	#E02	<i>Primera activación</i>
	#E03	
	#E04	
	#E05	<i>Bandera 8M</i>
	#E06	<i>Activación Sabadell</i>
2 0 2 1		
	#E07	<i>Banderas 25N</i>
	#E08	
	#E09	
2 0 2 2	#E10	<i>ISEA 2022</i>
	#E11	<i>Centre d'Arts Santa Mònica</i>
	#E12	
	#E14	
	#E13	<i>Activación Valencia</i>
	#E15	
	#E16	
	#E17	
	#E18	
2 0 2 3		
	#E19	<i>Encuestas</i>

#E01: #internetflags en confinamiento

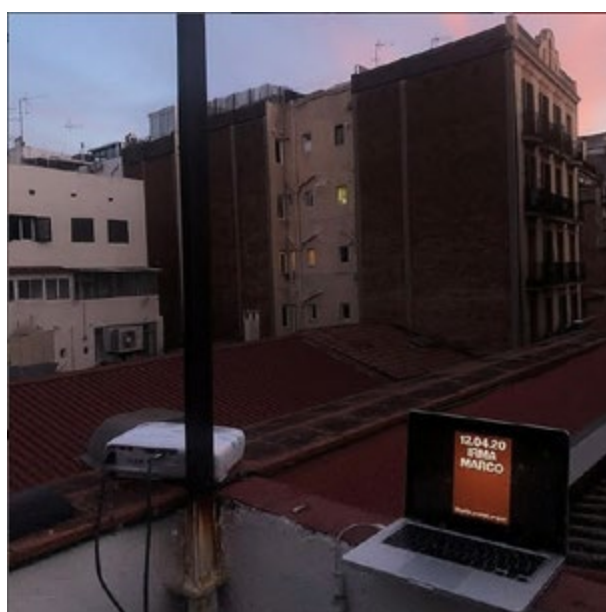
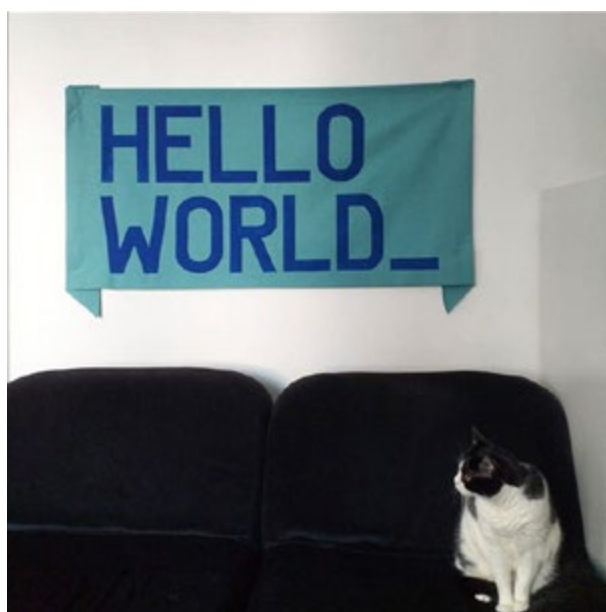
De marzo a mayo de 2020

Comencé a pintar las primeras banderas diseñando las letras directamente sobre el soporte de la tela -método que detallaremos en el apartado 5.2.3. La primera bandera contiene el mensaje *Hello World*, que como hemos expuesto en el 4.4.1, proviene de la tradición en programación informática, y que sacado de contexto posee una capacidad de interpelar a quien lo lee. El *Hola Mundo* en mi caso, buscaba una puesta en contacto con las vecinas que pasaban por delante de mi balcón en sus limitados desplazamientos, como también interpelar a un nuevo mundo pandémico, en el que la virtualización de la vida se aceleraba todavía más. Con el tiempo, acabaría produciendo distintas versiones de bandera con el *Hello World*, y este se convertirá en uno de los *statements* visuales de #internetflags.

En cuanto tuve algunas piezas acabadas, las fui colocando alternadamente durante varios días en el balcón de mi domicilio. Una de las primeras respuestas a las banderas expuestas desde casa llega de parte de mi vecino y diseñador Raúl Goñi¹⁷. Este, tras ver desde la calle mi intervención, me propone participar en unas proyecciones que organizaba durante el confinamiento desde la terraza de su casa en su proyecto *Public_Protest_Poster*¹⁸ (ppp). Cada día lo dedicaba a una creadora. Allí pudieron verse las banderas de #internetflags junto a trabajos de figuras tan diversas como Anthony Burrill, Chris Clarke, Sarah Boris, Mario Eskenazi, Patrick Thomas, Loesje, Carles Murillo, Sister Corita, Eike Koning, Ryan Carl, Fraser Muddridge, o Joan Brossa. Todas las obras proyectadas tenían en común la utilización del texto como elemento expresivo principal.

¹⁷ Raúl Goñi (Pamplona, 1979), es investigador, docente, diseñador y director de Arte. Uno de sus intereses es la reapropiación del espacio público vinculada a la defensa del diseño gráfico como elemento capaz de crear comunidad.

¹⁸ Las sesiones organizadas en confinamiento, dentro de la iniciativa PPP (Public Protest Poster) llevaban por título *Alucina Vecina*. Para conocer más información sobre Public Protest Poster: <https://www.adg-fad.org/es/news/public-protest-poster>



Figuras 253 y 254. Pancarta
Hello World. 2020.

Figuras 255 y 256.
Proyección de la bandera
Hello World en una
fachada del barrio de
Gràcia. Acción incluida en
el proyecto *Public_Protest_*
Poster de Raúl Goñi, 2020.

Este primer evento, que tiene lugar en la fase inicial del confinamiento, destaca por ser un periodo de pura experimentación artística con el formato de las banderas en el espacio doméstico. En esta fase comencé a subir fotos de las piezas a mi cuenta de Instagram. Desde este primer momento, las obras estuvieron expuestas tanto en el espacio físico de mi balcón, visible desde la calle, como también digitalmente. Las reacciones a las banderas no tardaron en llegar por servicios de mensajería instantánea y por redes sociales.

**#E02: Desescalada y primera activación expandida de
#internetflags | De octubre a noviembre de 2020**

En agosto de 2020, en la primera desescalada de la COVID-19, las comisarias Arianna Esposito (Roma, 1993) y Marco Tondello (Padua, 1989) me proponen exponer *#internetflags* en la Galería Espai Souvenir¹⁹ -situada en el barrio de Gràcia- como punto neurálgico, e instalar la mayor parte de las piezas en distintos balcones del distrito. Es así como se establece la primera red de banderas distribuidas en la ciudad y el proyecto comienza a expandirse. La muestra estuvo activa del 22 de octubre al 15 de noviembre, y contó con dieciséis banderas, de las cuales seis estuvieron en el interior de Espai Souvenir, nueve en balcones vecinales y una especial de gran formato, en la fachada del Espai Jove La Fontana. Esta última la realicé tras la clausura del curso 2019-2020, en homenaje al proyecto *Hipperconnectatxs Zona F* descrito en el apartado 5.1.3.

Las comisarias idearon para la muestra los *#walks*, recorridos comentados partiendo del modelo de visita guiada y abiertos a aportaciones de las asistentes, de manera que se pudiese activar un diálogo ciudadano sobre la vida digital. Este formato, muy pertinente para el proyecto, no pudo llevarse a cabo de la manera prevista por el recrudecimiento de la pandemia, y las consecuentes medidas de restricción que, tras un periodo de mayor libertad en verano, retornaron en el otoño. De los diez *#walks* programados pudieron realizarse tan solo dos y con un grupo limitado de personas. Para poder suplir dicho contratiempo se diseñó una web²⁰ que permitía a las participantes realizar los recorridos individualmente, gracias a unos audios que creamos para cada pieza. Durante la exposición dirigí varias visitas guiadas. Una de ellas será para el alumnado del Institut Montjuïc con el que realicé el proyecto *Hipperconnectatxs Zona F*. En esta visita, nos reunimos profesorado, mediador y alumnado para hacer un cierre conjunto de nuestro proceso creativo bajo la gran bandera expuesta en el Espai Jove La Fontana, “Els mòbils fun la vida més avorrida”.

¹⁹ En el siguiente enlace puede consultarse la información relativa a la muestra expos-
itiva organizada desde Espai Souvenir: <https://espaisouvenir.com/portfolio/internetflags>

²⁰ Actualmente la web no está operativa completamente, pues los audios en los que se
comentaba cada pieza ya no están disponibles. Igualmente, puede visitarse en el sigui-
ente enlace: <https://sites.google.com/view/internetflagsirmamarco/walks>



Figuras 257 y 258. Montaje de #internetflags en balcones del barrio de Gràcia, 2020.
Figuras 259, 260, 261 y 262. Exposición #interneflags, 2020.

Los elementos clave de *#internetflags* en este #E02 fueron las banderas expuestas -supusieron un vínculo con las nueve vecinas que participaron colocando una pieza en su balcón o ventana²¹-, un mapa con la ubicación de las piezas en el barrio -disponible en el espacio de Souvenir-, los *#walks* y su guía audiovisual. En la búsqueda para localizar todas las banderas en el barrio en ocasiones el público no encontraba algunas piezas, lo cual aportaba a la experiencia un carácter de reto lúdico. Otro factor importante era que las banderas estaban a la vista de cualquier persona, interesada o no en arte, cuestión que conecta con nuestra inclinación por un arte accesible a la ciudadanía. Las *#internetflags* se integraban en el conjunto de banderas reivindicativas de la ciudad, mencionado en el apartado 4.5.2. Dicha mezcla llevaba a una búsqueda atenta de las piezas de la exposición en la calle y a un cierto planteamiento crítico de este como ámbito de protesta. Por todo ello, este #E02 fue clave, no solo para incluir el proyecto como caso de estudio en la tesis, sino también como primera confirmación de que estábamos avanzando en la dirección deseada para resolver nuestra hipótesis de investigación.

El #E02 fue una muestra enteramente situada en el barrio de Gràcia. En este caso, las restricciones de la pandemia que limitaban los desplazamientos favorecieron la instauración de una red vecinal, tanto para la producción del proyecto como para su exposición. Las banderas fueron pintadas en mi domicilio, salvo la de grandes dimensiones que realicé en agosto en mi estudio de la Fàbrica de Creació Fabra i Coats. El cosido de las telas lo realizó en su casa Marina Pujadas Farré, directora de arte focalizada en el diseño de espacios y vestuarios, miembro del colectivo artístico PEDRA y vecina del barrio de Gràcia. Este proyecto nacido en pandemia y expuesto en un periodo de fuertes restricciones sociales consiguió activar un dispositivo de emergencia, posibilitando el acceso al arte desde la calle. Destacamos como punto fuerte el hecho de que la exposición pudiese visitarse de un modo seguro para la salud, gracias a un formato novedoso y capaz de interactuar con el público que llevaba eventualmente a la activación del diálogo ciudadano. En esta fase, el proyecto ganó visibilidad, tanto física como digitalmente, al amplificar el gesto inicial emitido desde mi balcón a toda una red de balcones del barrio. Sobre la circulación digital, *#internetflags* se extiende por otras plataformas, más allá de mis cuentas en redes sociales. La exposición queda cubierta por la televisión local de Barcelona Betevé (Molina, A., 2020) y aparece referenciada en varios artículos de medios culturales digitales (Esposito y Tondello, 2020; Costa Usher, 2020; Tondello, 2021; Martín Hernández, 2022).

21 Más adelante, en el apartado de las encuestas, recorreremos lo que supuso entrar en las casas de las personas para realizar los montajes de las piezas en plena pandemia.

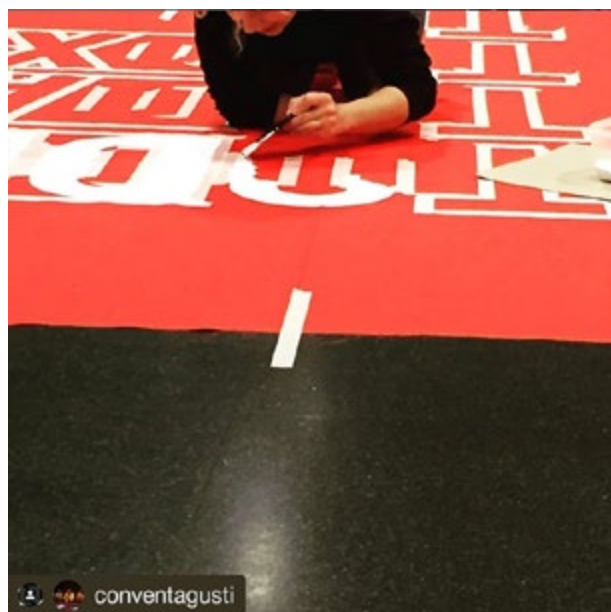
#E05: Una bandera temática por los derechos de las mujeres en la sociedad | 8 de marzo de 2021

Con motivo del 8M de 2021²², el Convent de Sant Agustí, centro cívico de la red municipal de Barcelona situado en el barrio del Born, me propone realizar una bandera de grandes dimensiones e instalarla en el exterior de sus instalaciones. La intervención completa consistió en la realización de dos piezas con el mismo mensaje pero con distintas dimensiones, una de 240 x 450 cm y otra de 40 x 70 cm. Fue fotografiada e impresa en una serie de carteles que se produjo junto a Clara-Iris Ramos y Renata Gelosi (Ninja Papel) en colaboración con el proyecto-imprenta L'Automàtica²³. Escojo para esta intervención el lema “Todes juntes”, un mensaje de elaboración propia que juega con la forma gráfica de una adición de distintas combinatorias posibles vinculadas a la lucha feminista, cuyo objetivo último es sumar fuerzas para ganar en visibilidad y en defensa de derechos sociales.



²² El 8M, Día Internacional de la Mujer, también llamado hace años Día de la Mujer Trabajadora es una fecha conmemorativa ligada a las reivindicaciones que se llevaron a cabo a inicios del siglo XX por parte de mujeres organizadas que entre otras cuestiones, reivindicaron el sufragio universal -las famosas sufragistas, de las cuales hemos hablado en el apartado 4.3.3- y el equiparamiento de derechos laborales entre hombres y mujeres.

²³ L'Automàtica es un proyecto colectivo, imprenta y asociación cultural que lleva a cabo una importante labor de recuperación y puesta de nuevo en funcionamiento de una antigua imprenta de Barcelona. Puede consultarse más información sobre el proyecto en el siguiente enlace: <https://www.lautomatica.org/es>



La bandera creada con motivo del 8M no conecta directamente con la temática de las *#internetflags*, pero sí con el formato empleado, que por sus grandes dimensiones contribuye a difundir mi proyecto. Al surgir la oportunidad de instalar una gran bandera en un lugar emblemático del tejido cultural de Barcelona como es el Convent de Sant Agustí, este dispositivo expositivo y su potencialidad comunicativa, se sigue amplificando. El feedback de la instalación de esta pieza fue clave para continuar confiando en la efectividad del soporte de la bandera como forma de arte y dispositivo de comunicación desde el espacio público. En marzo de 2021 *#internetflags* cumplió un año de circulación, y los mensajes pintados en las banderas cada vez tenían mayor presencia y alcance en la ciudad, motivo por el cual entidades culturales, como en este caso El Convent, me invitaron a seguir trabajando a partir de este método, aún cuando en este caso el mensaje no refiera a la vida digital sino a la lucha feminista. No obstante, como ha podido notarse a lo largo de esta tesis, la afinidad con la causa feminista en mi caso es un eje vertebrador transversal a toda mi praxis, tanto en la práctica artística como en la investigación.

Figuras 263, 264, 265 y 266. *Todes*, 2021.

#E06: Where do you want to go today? Intervenciones públicas post- confinamiento | Abril y mayo de 2021

En el #E06 realizo una residencia artística en l'Estruch Fàbrica de Creació en Sabadell, en el área de artes digitales "MediaEstruch", entonces coordinado por el gestor cultural Òscar Abril y las artistas y gestoras Núria Nía y Lina Bautista. La residencia se llevó a cabo en un momento de la pandemia menos restrictivo, en el que las actividades sociales y

culturales se iban progresiva y parcialmente activando, aunque todavía existían numerosas restricciones como el uso de mascarillas en espacios compartidos o los confinamientos perimetrales que impedían salir del área metropolitana de cada municipio salvo con justificaciones legales.

Mi intervención consistió en realizar una bandera de 240 x 420 cm pintada a mano en la que podía leerse *Where do you want to go today?* (¿A dónde quieres ir hoy?). La pieza se apropia del eslogan de la conocida compañía Microsoft, utilizado a partir de 1994 en sus lanzamientos de Windows 95 y 98. Estos sistemas operativos prometían un salto cualitativo en conectividad, publicitando el ideal de poder viajar simbólicamente a cualquier parte del mundo a través de las ventanas²⁴ del ordenador. Un cuarto de siglo después, utilicé este eslogan para reflexionar sobre el momento actual, en el que las tecnologías digitales resultan controvertidas en tanto que nos brindan tanto posibilidades como limitaciones. Como el filósofo Byung-Chul Han dice al respecto, para el habitante del universo hipertextual la ventana simboliza no sólo la apertura, sino también la protección y el aislamiento del mundo exterior (Han, 2018). Esta idea conecta con el momento de la pandemia en que se crea esta bandera, cuando tanto las relaciones sociales como la movilidad se ven fuertemente afectadas, dando lugar a una virtualización aún mayor. Por un lado, este mensaje alude a la vida digital, al viaje a través de la pantalla del ordenador, como proponía el lema de windows 95/98, que en un momento de crecimiento en la virtualización de las experiencias por la pandemia adquiere relevancia. Por otro lado, es un guiño a las ciudadanas, preguntándoles a dónde desean ir hoy, en un momento en el que los desplazamientos están prohibidos o limitados. Esta bandera fue instalada tanto en la fachada exterior de la Nau Estruch como posteriormente también en la fachada principal del Campus UAB Sabadell.



²⁴ Nos referimos aquí a las llamadas ventanas de navegación, entendida como el recurso tecnológico que nos permite visualizar la información en un ordenador.



El proyecto siguió creciendo y recibió impulso gracias al apoyo proporcionado por entidades y agentes culturales. Gracias al soporte de espacio y también económico para la producción de las piezas la propuesta siguió creciendo y consolidándose. En este #E06 se realizó una presentación pública el 30 de abril de 2021, dentro del marco *Superdivendres*, formato de presentaciones públicas de las residentes, en el que tenemos la oportunidad de establecer un diálogo con personas asistentes a la muestra²⁵. La plataforma periodística cultural *Núvol. El digital de la cultura* realizó un reportaje del evento, en el que intervine hablando de mi trabajo. El vídeo del reportaje está disponible para su visualización en YouTube (MetaEstruch Sabadell, 2021). También se publican algunas notas de prensa cuando la bandera se instala en el campus de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) campus Sabadell (Universitat Autònoma de Barcelona, 2021).

Figura 267, 268. 269 y 270. *Where do you want to go today?*, 2021.

#E07: Banderas contra la violencia machista en Internet **Noviembre de 2021**

Colaboré con *F5/ La Xarxa és nostra /stopVMO*, agrupación y conjunto de eventos, en 2021 con motivo del 25N, que recientemente se ha establecido como el Día Internacional de la Eliminación de la Violencia Machista. *F5 / La Xarxa és nostra* es una iniciativa colectiva en la que diferentes agentes culturales de la ciudad de Barcelona se unieron para crear micro-campañas reivindicativas. Estas fueron ejecutadas con el apoyo de Donestech (s.f.), colectivo que opera desde la investigación, la formación y la creación para reivindicar el desarrollo de la tecnología abierta, crítica y propositiva desde una perspectiva feminista. El nombre en catalán “La xarxa és nostra” (la red es nuestra) llama a un papel protagonista de las mujeres en Internet. El lema “F5” alude a la

²⁵ En el siguiente enlace puede consultarse una descripción más detallada de la muestra: <http://www.mediaestruch.cat/irma-marco-internetflags>

tecla del ordenador con el mismo nombre, cuya funcionalidad más empleada es la de refrescar la pantalla, sobre todo cuando estamos navegando por Internet. Así pues, F5 llama a una renovación respecto al discurso patriarcal, en el que se abren nuevas posibilidades de enunciación y participación de colectivos como los aquí reivindicados. El hashtag #stopVMO²⁶ indica una reivindicación para acabar con las Violencias Machistas Online (Stop Violència Masclista Online, s.f.).



Figura 271. F5, 2021.

Figura 272. *Tú, rodeada de red, eres* y *Dark Side of Social Media*, en la exposición *F5/La Xarxa és nostra*, 2021.

Figura 273. Cartel para el 25N, 2021.

#internetflags se implica en la campaña *La xarxa és nostra* / F5 / #stopVMO de dos maneras. Por un lado, participé en la muestra colectiva que con motivo de la campaña se organizó en el Centro Cívico de Barcelona Sagrada Familia, exponiendo dos de mis banderas ya producidas en 2020: *Dark side of social media*, que se identifica con la iniciativa debido a su mensaje sobre cuestiones controvertidas y perjudiciales de los comportamientos online, y *Tú, rodeada de red, eres*, que alude tanto a mi posición situada en tanto que mujer en la red, como también al hecho contemporáneo de la conexión tecnológica permanente. También creé una bandera con el lema F5, de la que se difundió en formato fotografía y como gif animado, principalmente a través de redes sociales. Esta es una colaboración con una iniciativa micropolítica que suma la reivindicación desde los feminismos con la llamada al pensamiento crítico sobre ciertas problemáticas derivadas de la vida digital.

²⁶ En el siguiente enlace puede consultarse la cuenta de Twitter / X de la campaña: <https://twitter.com/stopVMO>

#E10: #internetflag sen La Irrupción, exposición del Simposio Internacional ISEA2022 | Del 9 de junio al 21 de agosto de 2022

En el #E10 participé en la exposición colectiva *La Irrupció*²⁷ (La irrupción / The irruption) en el Centre d'Arts Santa Mònica en Barcelona, formando parte del Simposio Internacional de Arte Electrónico ISEA2022. Para participar en esta edición presenté una propuesta al comité de ISEA²⁸, que finalmente sería seleccionada. Esta era una bandera de 240 x 498 cm con el mensaje: *Can The Mind Exist Without a Body?*. La temática del simposio era *Posibles*, haciendo referencia a las posibilidades de dar forma a nuestra realidad actual, marcada simultáneamente por una rápida evolución tecnológica y por múltiples crisis globales. La subtemática en la que presenté mi obra fue "Humano y no humano". Partí del *Onlife Manifesto* (2015), contacté con su editor y coordinador, el filósofo Luciano Floridi, y con el neurocientífico chipriota Yiannis Laouris, a quien solicité permiso para utilizar su frase, ubicada en su aportación al libro del *Onlife Manifesto*. Una vez seleccionada la propuesta, tras reunirme con Enric Puig Punyent (dirección), Jara Rocha, Marta Gracia (comisariado), Roger Vinent (coordinación) y Marina Rubio (producción), equipo de ISEA en Arts Santa Mònica, se completó la propuesta con seis banderas más, que también giraban en torno a la misma temática. Cuatro de ellas se instalaron en los balcones de la Conselleria de Cultura, situada frente a Arts Santa Mònica. La muestra contó con numerosas visitas guiadas realizadas por el equipo residente de mediación en el centro.



²⁷ <https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/La-irrupcio>

²⁸ ISEA International es un Simposio Internacional de arte electrónico consolidado en su contexto, que se lleva a cabo desde el año 1988, y que cambia de sede cada año. (ISEA, s.f.).



Figuras 274, 275 y 276.

Can the Mind Exist Without a Body?, en la exposición colectiva *La irrupció*, 2022. Fotos: Arnau Rovira.

Figuras 277 y 278.

Hello World, Corpo-realtat ampliada y *What did you train the AI on?*, en la exposición colectiva *La irrupció*, 2022. Fotos: Arnau Rovira.

Me presenté al simposio ISEA 2022 por su vínculo con la temática de la tesis y por el entorno de investigación académica así como artística que este ofrecía. Mi idea en este caso no era activar *#internetflags* en su configuración vecinal, sino contar con apoyo económico a la producción y con difusión para promover el crecimiento del proyecto. El impacto de esta muestra fue mucho mayor respecto a los anteriores eventos de *#internetflags*, debido a la promoción llevada a cabo por ISEA²⁹, Arts Santa Mònica³⁰ (Centre d'Arts Santa Mònica, s.f.) y Conselleria de Cultura. Cabe tener en cuenta que las piezas se ubicaron de manera estratégica en el centro de arte mencionado, en las Ramblas de Barcelona, que constituyen un punto de afluencia masiva de público, turistas y viandantes en general. Esta activación me permitió continuar con la línea de trabajo deseada en la repercusión ciudadana de la propuesta. Fue esencial el apoyo económico para realizar *Can The Mind Exist Without a Body?*, la pieza de mayor tamaño y complejidad instalativa del proyecto hasta la fecha. Las banderas de formato 150 x 90 cm emulaban de algún modo el gesto desde el balcón de mi propuesta original. Los mensajes escogidos fueron: *Hello World* (dos banderas iguales), *Where did you train the AI on?*³¹, *Obsolescència Humana*³², *Corpo-realtat ampliada*³³, *Tu ja no existeixes*³⁴. Esta activación, aunque no es un evento con participación vecinal sino

²⁹ En el siguiente enlace puede consultarse la versión digital que se editó del catálogo de propuestas artísticas en ISEA2022: <https://isea2022.isea-international.org/wp-content/uploads/2023/02/ISEA2022BCNCatalogue.pdf>

³⁰ Enlace de la exposición *La Irrupción* en la web del Centre d'Arts Santa Mònica: <https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/La-irrupcio>

³¹ Conecta con la problemática tecnológica actual del auge de la Inteligencia Artificial y sus controvertidas expectativas, que ha sido tratada en el apartado 4.2.4.

³² Con este mensaje recuperamos la idea de la obsolescencia programada, tratada en el apartado 1.4.3 de la tesis.

³³ Término de la filósofa Alejandra López Gabrielidis sobre la experiencia humana datificada, según hemos explicado en el apartado 1.4.4. Esta cita académica visual venía acompañada de hashtags que identificaban su autoría.

³⁴ Mensaje que conecta la obsolescencia programada con la propia obsolescencia del ser humano en el mundo.

institucional, la considero también arte público. Consideramos que es a partir de este #E10 cuando la elección de los mensajes para las banderas comienza a perfilarse, a acercarse cada vez más al tipo de preguntas que se desean formular a la ciudadanía sobre la transformación de la cotidianidad debida a la vida digital. En esta fase del proyecto compruebo una vez más cómo el dispositivo artístico escogido es una herramienta útil para activar el debate ciudadano, más aún cuando los mensajes que se formulan, aun dando cabida a determinadas licencias poéticas o ambigüedades, poseen un carácter interpelativo que provoca la reflexión, el pensamiento crítico y el diálogo colectivo.

#E12: Acciones micropolíticas desde el balcón **Varios momentos durante el año 2022**

Desde noviembre de 2020, tras la primera activación de *#internetflags* en Espai Souvenir, tuve siempre una o varias banderas colgadas en el balcón. La que más tiempo estuvo - dos años- fue “Real Life” en 60 x 60 cm. También colgué alternadamente otras banderas y bocetos sobre tela en numerosas ocasiones, llegando a referirme al balcón de mi casa en tanto que “balcón de pruebas”. La constante presencia de banderas de texto en el balcón tuvo repercusión en el vecindario, pues era habitual que personas conocidas o desconocidas me enviaran vía Instagram o mensajería instantánea fotos de mi balcón cuando pasaban cerca de casa.

De este periodo cabe destacar dos acontecimientos: la censura de una de las banderas por parte de Google maps/ Google Earth y la solicitud formal por parte de la administración de fincas donde residía para retirar las banderas del balcón. Al hacer eco de dichos acontecimientos en redes sociales, recibí el apoyo de varias personas que ofrecieron sus balcones para darle continuidad a *#internetflags*, tal y como puede verse en las imágenes. Dicha respuesta es significativa, pues muestra la capacidad del proyecto para expandir gestos de protesta civil, en tanto que personas ajenas inicialmente se sienten apeladas y deciden participar y dar apoyo a la iniciativa. A lo largo del tiempo he recibido mensajes de distintas personas que querían instalar una *#internetflag* desde su casa. Hasta la fecha me he centrado en activar el proyecto sólo cuando este podía mostrar varias banderas concentradas en un mismo barrio, para que estas pudieran entenderse en conjunto. No obstante, una línea de actuación de cara al futuro del proyecto será volver a contactar con las personas que de manera deslocalizada quieren colaborar con la iniciativa, y distribuir las banderas para una exposición aún más distribuida en el espacio urbano.

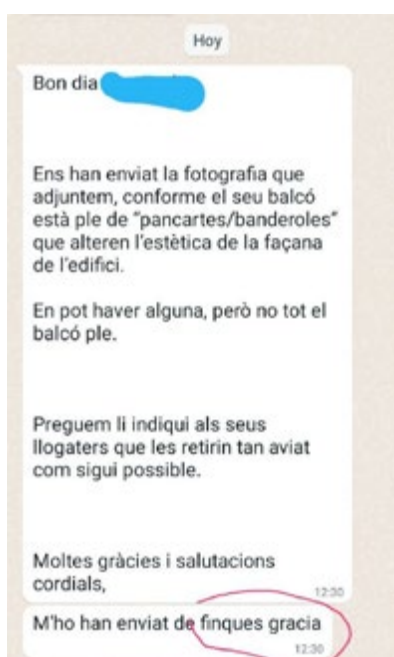
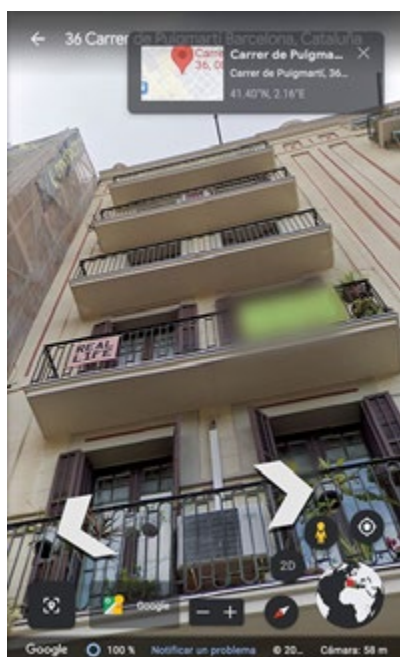
En verano de 2022, uno de los pisos del edificio se puso en venta, y en las

fotos del anuncio publicado en la **plataforma inmobiliaria Idealista** podía verse el balcón con la bandera *Real Life* en él. En el apartado 4.5.1 hemos señalado tanto el privilegio que supone el disponer de ventanas o balcones en las ciudades gentrificadas, como la problemática del acceso digno a una vivienda. El piso ofertado, a pesar de su ruinoso estado, pues no había sido reformado desde los orígenes de la finca a principios del siglo XX, tenía un precio excesivamente elevado, enfocado a la compra por parte de capitales extranjeros. Meses después, tuve que abandonar mi vivienda habitual en la misma finca -en la que había residido durante 9 años- debido al aumento de precios en la zona. La imagen de la bandera “Real Life” que aparecía en el anuncio de Idealista ofertado dos pisos por encima del mío, parecía un testigo casual pero ácido de la problemática actual de la vivienda en Barcelona.

Figura 279. Captura de la bandera sobre Mercat Verd censurada en Google Street View, 2022.

Figuras 280 y 281. Conversaciones por WhatsApp sobre la queixa de Finques Gràcia sobre les banderes del balcó, 2022.

En este periodo también se continuó colaborando con la plataforma vecinal por el espacio verde en el antiguo Mercat de l’Abacería en ese momento ya derribado, y se ofreció a la comunidad el lema “Mercat verd”, del cual se hizo una bandera de medianas dimensiones y se produjeron una serie de plantillas para activar talleres de creación de pancartas en el barrio.



En este período, las interacciones se concentraron en el balcón desde el que se inició el proyecto. Tomé conciencia del alcance micropolítico y la capacidad de protesta que poseen las de *#internetflags* y el modo de ser mostradas, aun cuando se localicen en un solo balcón.

Las banderas generan empatía en la población civil y al mismo tiempo rechazo e incluso censura de organismos oficiales que regulan el espacio urbano físico (Fincas Gràcia) o digital (Google Earth). Las *#internetflags* suponen un elemento incómodo que irrumpe en la normalidad estética del espacio de la ciudad. Las banderas son censuradas por “alterar la estética de la fachada” (Fincas Gràcia, comunicación personal, 20 de junio de 2022). Llama la atención dicha censura, ya que las obras no apelan a cuestiones como por ejemplo las fricciones políticas entre independentismo o españolismo, tan presentes en balcones de la ciudad. Estos hechos pueden ser pensados como una limitación de la libertad de expresión en la ciudad y de la autonomía individual o colectiva para personalizar la propia vivienda. Mientras en líneas generales se acepta que en cualquier edificio se cuelguen banderas como la española o las independentista catalana, las *#internetflags* son censuradas o invitadas a ser retiradas. En este caso, consideramos que además de las limitaciones legales, exista cierta cerrazón por parte de un sector de población hacia nuevas formas de expresión y comunicación ciudadana. También cabe la posibilidad de que el hecho de que colocar banderas con mensajes que no entran dentro de las expectativas o con un diseño poco habitual pueda generar cierta incompreensión, y de ahí el rechazo.

#E13: WAR RADIO SHOW, banderas sobre la historia de Internet
Del 23 de septiembre al 26 de noviembre de 2022

En septiembre de 2022 participé en la exposición colectiva *WAR RADIO SHOW*³⁵, en la Galeria Set Espai d'Art en Valencia. La muestra la conformamos los artistas Xavier Monsalvatge, Sabela Zamudio, Acaymo S. Cuesta, Javier Rodríguez Pino, y yo, junto a la cesión temporal de una Radio³⁶ histórica de la colección Alfaro Hofmann. La muestra, comisariada por el investigador, comisario y docente Ricardo Forriols y acogida por Reyes Martínez, propietaria de la galería, propone como tema el conflicto Rusia-Ucrania y su conexión con la información / desinformación desde el enfoque de los medios de comunicación actuales³⁷. En mi caso, decidí trabajar la historia de Internet, desde sus inicios en la guerra fría, ideado

³⁵ En el siguiente enlace puede consultarse el texto comisarial sobre la muestra: <https://setespaidart.com/exposiciones/war-radio-show/>

³⁶ Esta emblemática radio es un ejemplar original alemán de la década de 1930 Volksempfänger DKE, desarrollado por Otto Griessing y diseñado por Walter Maria Kersting. Este modelo de radio, fue conocido durante el gobierno nacionalsocialista de Hitler como “el receptor del pueblo”, y se empleó como instrumento de propaganda, gracias a su bajo coste económico, que le facilitó la entrada en infinidad de hogares de la época.

³⁷ Puede ampliarse la información a partir del siguiente artículo de la revista cultural valenciana MAKMA: <https://www.makma.net/war-radio-show-set-espai-dart-abierto-valencia/>

como método de comunicación a prueba de ataques nucleares, pasando por sus inicios utópicos en los años 90, hasta la plataformización y privatización de Internet actual. En la muestra expongo dos banderas dentro de la galería *-Dark side of social media*³⁸ y *Anonymous everywhere*³⁹-, y otras seis banderas en los balcones de la plaza Miracle del Mocadoret, donde se encuentra la galería. Estas son *Hello World*⁴⁰ -dos unidades-, *Community Memory*⁴¹, *A nuclear-proof method of communication*⁴², *Fuck off google*⁴³ y *Electronic Civil Disobedience*⁴⁴.

La muestra coincide con el evento Abierto Valencia -València Capital Mundial del Diseño 2022-, que contaba con el apoyo de la iniciativa de la Unión Europea New European Bauhaus (NEB). De esta activación de *#internetflags* destacamos el poder volver a tejer una red vecinal para instalar las banderas de la plaza. La colaboración surgió espontáneamente durante los días del montaje de la exposición. Posteriormente, en julio de 2023, en periodo de campaña electoral, Ernesto, uno de los vecinos que participó con su balcón en *WAR RADIO SHOW*, me escribió comentando que han realizado pancartas en la plaza para protestar contra la posible subida al gobierno de la ultraderecha, y me pide que haga difusión de ellas vía redes sociales. Este tipo de interacciones y acciones micropolíticas evidencian la acertada línea de trabajo de *#internetflags*, que consigue tejer redes vecinales y dar sentido a la protesta, a través de banderas reivindicativas en el espacio público.

38 Esta bandera conecta con el apartado 1.4.5 en el que introducimos el fenómeno de la datificación, y habla concretamente de lo poco ética que puede llegar a ser la parte no visible de las redes sociales digitales.

39 Este es uno de los lemas de la organización hacker Anonymous, de la que hemos hablado en varios momentos de la tesis, especialmente en el apartado 2.1.4.

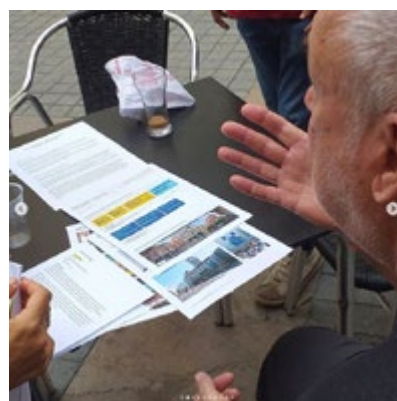
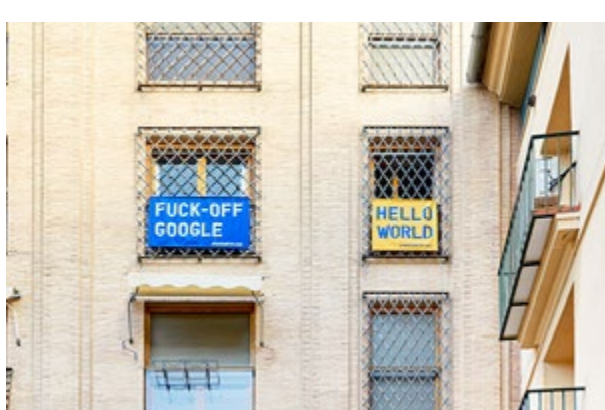
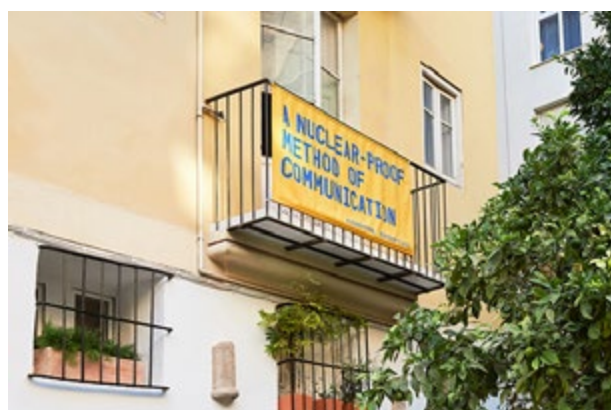
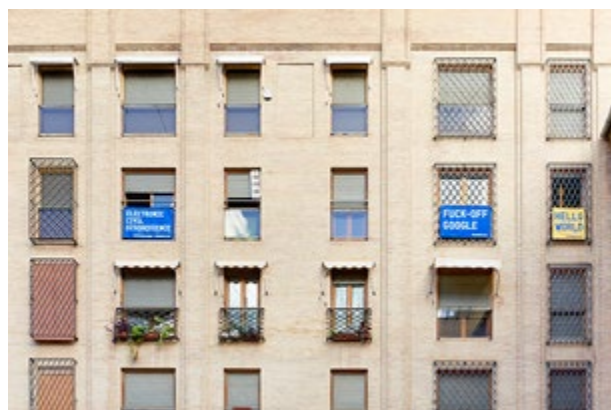
40 La mención a este mensaje ha sido constante a lo largo de toda la tesis.

41 Es el nombre del primer tablón de anuncios digital inventado en Berkeley (California) en 1973, el cual hemos tratado pormenorizadamente en la segunda parte del segundo capítulo, apartado 2.2.3 de la tesis.

42 Así es como se entendió que debía ser el primer proto-Internet de la historia, concebido en EEUU durante la guerra fría. Hemos abordado este tema en el apartado 1.2.1.

43 Se ha mencionado la iniciativa civil de protesta *Fuck off google*, que tuvo lugar en Berlín (2018) en el apartado 3.2.

44 Dicho mensaje conecta con las ideas promovidas por el colectivo Critical Art Ensemble en 1994, y se ha tratado en el apartado 2.1.4.



De esta activación destacamos los vínculos vecinales establecidos durante el montaje de la muestra. Actuamos sin pautar previamente la interacción vecinal. Como dato a mejorar en siguientes activaciones del proyecto, tomamos consciencia *a posteriori* de que es necesario guardar los contactos (teléfono, email, personas en común...) de todas las vecinas que exponen una *#internetflag*. En este evento no fue posible enviar la encuesta de participación en el proyecto diseñada en 2023 a gran parte de las vecinas participantes, dado que no encontramos la vía para volver a contactar con ellas. Resultaron especialmente relevantes las conversaciones mantenidas en el interior de las viviendas de las vecinas expositoras, hecho que nos lleva a plantearnos la posibilidad

Figuras 282, 283, 284 y 285. Banderas de *#internetflags* en la exposición WAR RADIO SHOW, 2022.

Figuras 286, 287 y 288. Proceso de montaje en la exposición WAR RADIO SHOW, 2022.

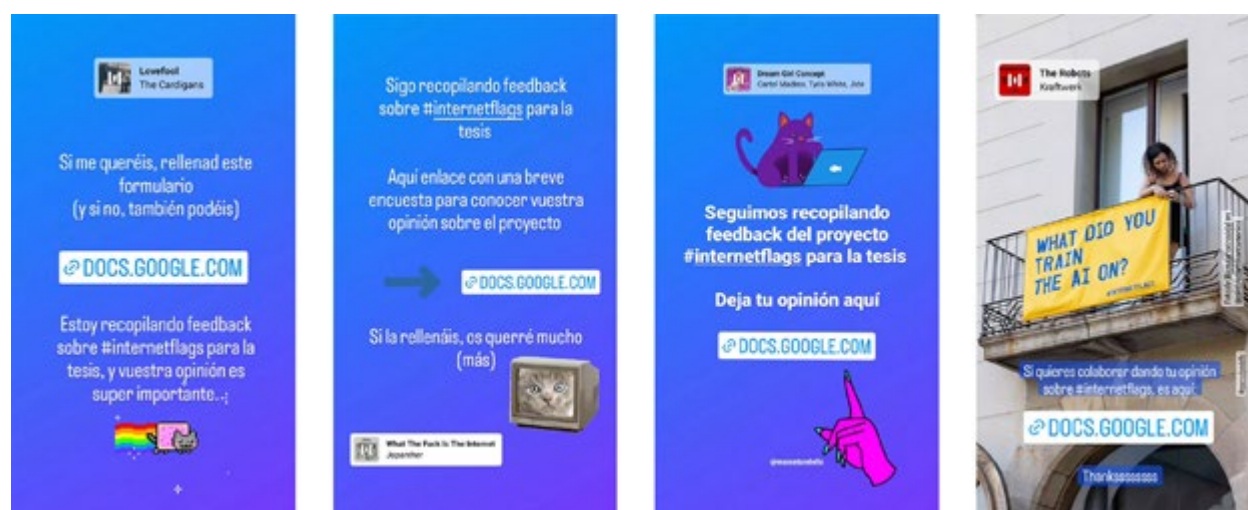
de registrar en un futuro dichas interacciones a través de, por ejemplo, grabación sonora. Dichas conversaciones versaron por un lado acerca de las experiencias de las vecinas con respecto a la vida digital, y por otro sobre aspectos personales y familiares de las interlocutoras y de mi parte. También pude acceder a información relevante de los conflictos activos y reivindicaciones vecinales en la plaza, en este caso dirigidas a la gentrificación del barrio, la presencia masiva de turistas y apartamentos turísticos sin licencia, que contribuían negativamente a encarecer la vida cotidiana del barrio. Este tipo de interacciones sumamente valiosas serán registradas de un modo más organizado en un futuro próximo, en la activación de *Imaginario ContraInternet*, segunda parte de nuestro proyecto.

**#E19: Creación de encuestas de participación en
#internetflags | Mayo de 2023**

Tras la muestra en Valencia, se ponen en pausa las activaciones expositivas de #internetflags para abordar la última fase de escritura de la tesis. En mayo de 2023 diseñé unas encuestas para recoger datos sobre lo sucedido en tres años de recorrido del proyecto. Dicho contenido servirá para estructurar el quinto y último capítulo de la tesis: #internetflags como investigación artística práctica y caso de estudio práctico. En el apartado 5.3, expondremos con detalle la finalidad de las encuestas, su estructura y características, el grado de participación y los datos obtenidos. Aquí tan solo mencionaremos que fueron diseñadas con la herramienta *Google Forms*, cuestión que nos ha resultado controvertida dada la naturaleza de nuestra investigación, pero que ha resultado necesaria para disponer de un método rápido y accesible⁴⁵. Las encuestas se enviaron vía, email, mensajería instantánea, e incluso vía *Stories*⁴⁶ de Instagram.

⁴⁵ De hecho, esta paradoja ha abierto nuevas preguntas en nuestra investigación, que incorporaremos de manera activa en las vías de futuro de nuestra investigación.

⁴⁶ Las *Stories* de Instagram son contenidos audiovisuales compartidos que desaparecen 24 horas después de haber sido publicadas, a diferencia de las publicaciones estándar que no desaparecen nunca, a no ser que se eliminen deliberadamente por parte de la propietaria de la cuenta.



Hasta la fecha el *feedback* obtenido con el proyecto apuntaba a la eficacia del mismo en sus objetivos, pero resultaba difícilmente sistematizable en forma de datos. Antes de crear las encuestas las *#internetflags* ya parecían ser un dispositivo útil para activar el debate ciudadano sobre la vida digital, pero faltaban datos que reforzaran la idea. Gracias a la participación de los cuatro perfiles de público general, vecinas, participantes en visitas guiadas y agentes culturales, ahora tenemos la certeza de que, efectivamente, las *#internetflags* son un dispositivo de comunicación útil, y que, no obstante, todavía pueden cumplir su función de un modo más incisivo si aplicamos ciertas mejoras al proyecto. *#internetflags* funciona, pero teniendo en cuenta que uno de nuestros intereses es abrir el debate ciudadano, faltaría que las banderas que aparecen en el espacio público activasen una conversación, síncrona o asíncrona que tematizara la vida digital de un modo profundo y colectivo. Por todo ello nos resulta necesario el plantear una segunda fase de trabajo que hemos llamado *Imaginarios ContraInternet*.

Figura 289. Stories de Instagram para difundir el formulario de participación en *#internetflags*, 2023.

5.2.2 **Contraflag: creación de una tipografía para las #internetflags**

#internetflags es un proyecto de arte público fuertemente conectado con el diseño gráfico, relación tratada específicamente en el apartado 2.2.1. Las banderas son pensadas como dispositivos de comunicación, que son el resultado del encuentro entre la urgencia comunicativa de la pancarta improvisada en tela y el rigor de un cartel diseñado bajo nociones compositivas y gráficas. Mi práctica profesional y docente abarca también el diseño gráfico centrado en gráfica impresa y tipografía, por lo que he puesto especial atención en el diseño de las banderas y en los signos gráficos de sus mensajes. Considero importante y prioritaria la tipografía como elemento de la composición gráfica. De hecho, “la tipografía es la esencia de todo diseño” (Delgado, P., 2018). Si el diseño se compone únicamente por letras, la elección tipográfica determinará las sensaciones producidas en quien lee -y ve- el mensaje. Tal y como nos explica la diseñadora y tipógrafa Laura Meseguer, cuando escogemos una tipografía, “deberíamos pensar primero en el aspecto funcional, si esa tipografía o familia tipográfica cubre las necesidades del proyecto y después en la parte estética y expresiva. Las tipografías, a nivel formal pueden transmitir atributos emocionales: alegría, sobriedad, simplicidad...” (Delgado, P., 2018).

A continuación describiré del proceso de investigación tipográfica llevado a cabo durante el desarrollo de *#internetflags*. Este irá desde la primera etapa de experimentación gráfica hasta la finalización de una tipografía propia para el proyecto, que se ha llamado **Contraflag**⁴⁷. Se establece un total de cuatro fases, con la nomenclatura abreviada **F1** (fase 1), **F2** (fase 2), etc. Estas etapas se conectan a su vez con los eventos ya tratados del proyecto (*#E02*, *#E02*, *#E02*, etc.). Tras la descripción de las cuatro fases, se incluirá un último apartado breve, apuntando a la continuidad futura en la investigación tipográfica.

F1: Primera experimentación en la investigación tipográfica De marzo a diciembre de 2020, del #E01 al #E04

La primera fase en la construcción tipográfica llevada a cabo para elaborar las banderas se caracteriza por ser un periodo experimental. Al principio, dibujaba las letras de los mensajes directamente a mano sobre la tela. Primero calculaba la extensión del mensaje a pintar con respecto al tamaño de tela escogido, y a partir de ahí medía

⁴⁷ En la descripción de la fase cuatro explicaremos el porqué del nombre de la tipografía creada.

qué dimensiones en ancho y alto podía tener cada letra. Me inspiraba libremente en la familia DIN, una tipografía de palo seco o sans serif cuyo uso en letras mayúsculas tiene una alta legibilidad y transmite tanto equilibrio como claridad y contundencia. No obstante, aunque tenía presente la DIN, busqué mis propias proporciones, adaptadas tanto al tamaño de la tela, como al mensaje que debía mostrar, así como también a mis elementos de trabajo disponibles. Respecto a los tamaños de las telas, trabajaba solo con múltiplos de 60 x 60 cm, siendo esta la medida más pequeña de tela, seguida de 120 x 60 cm, 120 x 120 cm y 120 x 180 cm. Esta elección respondía a mi idea inicial de unir todas las banderas entre sí en un momento dado, para formar un gran mural textil, siguiendo un método similar a la técnica del *patchwork*⁴⁸.

Cabe recordar que la F1 coincide con el confinamiento que hacía frente a la pandemia de la COVID-19. A la hora de trabajar disponía tan sólo de aquellos utensilios que tuviese en casa, pues cerca de mi domicilio no podía adquirir otro producto que no fuese alimentario⁴⁹. Así pues, buscaba objetos de casa que pudiese emplear como medida base para construir los trazos de letra. Para ello, solía utilizar principalmente distintas reglas: de 3,5 cm de ancho para los trazos de las letras grandes, y de 2,2 cm de ancho para las letras más pequeñas. También utilizaba listones de madera de distintos anchos.

Esta limitación material y circunstancial me permitió explorar intensamente las posibilidades de elaborar los signos gráficos a partir de pocos elementos de trabajo. En este periodo, las letras de cada bandera pueden llegar a ser bastante distintas entre sí, siendo algunas muy estrechas, otras más anchas, etc. Progresivamente, gracias a la sistematización manual de las formas fui encontrando los puntos comunes de mis letras.

⁴⁸ Dicha técnica ha sido definida en el apartado 5.1.3.

⁴⁹ En el confinamiento improvisaba los acabados de la tela con imperdibles, pues no tenía máquina de coser y hacerlo a mano me resultaba demasiado laborioso. Cuando llevaba varias banderas ya elaboradas, se me acabaron los imperdibles. Esto me llevó a recorrer sin éxito todos los supermercados del barrio en busca de algún material similar. Finalmente, en esta fase tuve que centrarme en las telas sin acabados, para poder continuar trabajando.

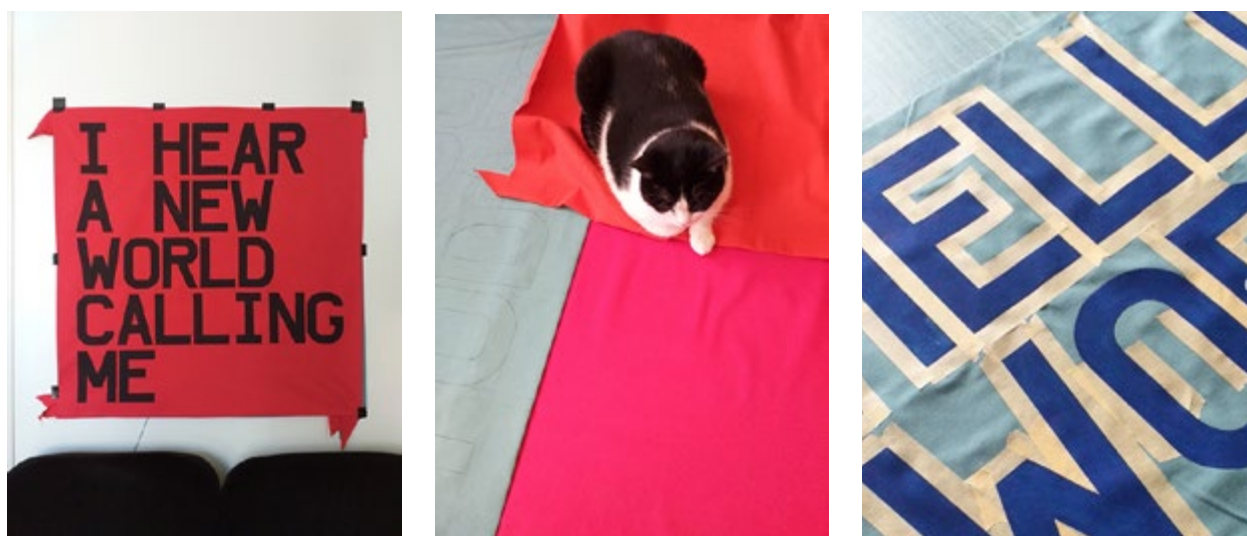


Figura 290, 291 y 292. Primeras letras de la tipografía Contraflag, 2020.

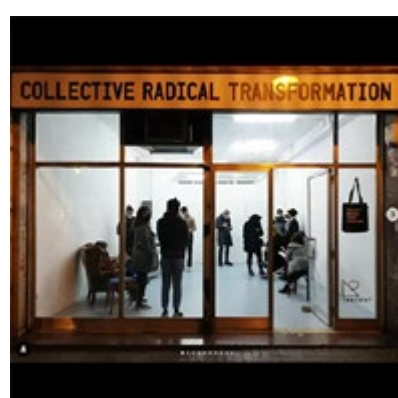
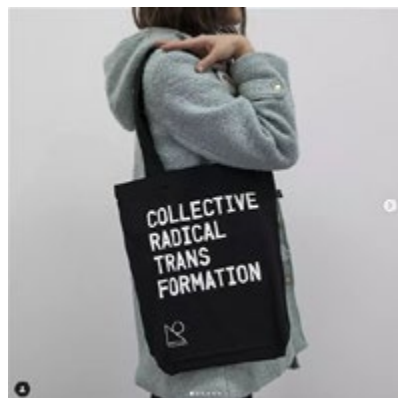
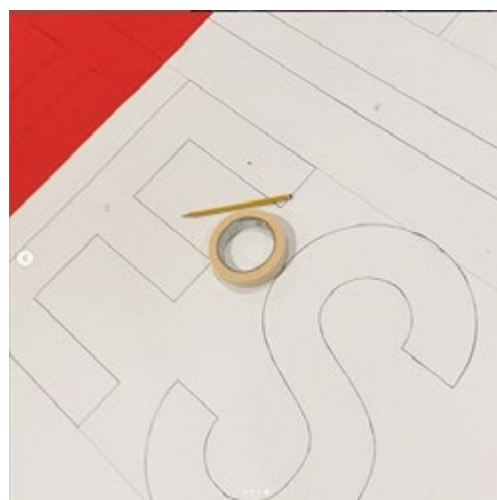
F2: Confluencia de rasgos tipográficos comunes y pruebas digitales | De enero de 2021 a marzo de 2022, del #E05 al #E09

Tras haber realizado ya unas quince banderas, y coincidiendo con un periodo en el que volvían a ser posibles los desplazamientos para adquirir nuevos materiales, comencé a optimizar la tipografía en signos gráficos comunes más estables, avanzando hacia un estilo unificado de letra. En este momento, pasé de la tela al ordenador, y comencé a diseñar la tipografía digital a partir de módulos, utilizando para ello el software Adobe Illustrator.

En esta fase, que se prolongó durante algo más de un año, realizaba el diseño digital de las letras adaptándome a las circunstancias creativas. No diseñé el alfabeto entero, sino que iba creando tan sólo aquellos caracteres que consideraba necesarios para componer los distintos mensajes que creaba para las banderas. Poco a poco, debido a la evolución del proyecto y la cantidad de banderas realizadas, fui teniendo un porcentaje alto de caracteres del alfabeto.

Durante la F2 resultaba compleja la producción de las banderas de gran tamaño, pues para poder trasladar a la tela el diseño exacto de las letras, las imprimía en gran formato y las calcaba directamente en la tela, operación que resultaba demasiado lenta, poco práctica e incluso poco sostenible económicamente teniendo en cuenta que cada vez realizaba más banderas.

Durante la F2 hice uso de la tipografía digital para otros encargos profesionales no relacionados directamente con la creación de banderas. En este caso, se muestran imágenes del rótulo creado para el centro de arte independiente Tangent Projects⁵⁰, ubicado en Hospitalet (Barcelona). El mensaje *Collective Radical Transformation* es la adaptación de una pieza mural que realicé en 2019, cuando experimentaba con cintas adhesivas para la construcción tipográfica. A su vez, dicho lema está basado en las ideas de la filósofa italiana Rosi Braidotti, de la cual hemos mencionado sus ideas en el apartado 1.5.2 sobre los postulados del posthumanismo.



Figuras 293 y 294. Proceso de trabajo digital con la tipografía y sobre soportes físicos de gran formato, 2021.

Figuras 295, 296 y 297. *Collective Radical Transformation*, para el centro de arte independiente Tangent Projects, 2022.

⁵⁰ En el siguiente enlace puede encontrarse información adicional sobre dicho proyecto diseñado para Tangent Projects: <https://www.tangent-projects.com/af-fine-fluchtpunkt-1>

F3: Optimización tipográfica y producción de plantillas **De abril a agosto de 2022, del #E10 al #E12**

En este periodo de tan solo unos meses, teniendo gran parte del alfabeto diseñado, con *#internetflags* consolidado como proyecto y ante la necesidad de optimizar el proceso de producción, decidí crear plantillas de las letras. Estas me facilitaron el trabajo de dibujo y pintura sobre la tela. Dicha decisión coincidió con la producción para el #E10, la exposición en el Centre d'Arts Santa Mònica, dentro del Simposio Internacional de Arte Electrónico ISEA 2022.

El primer paso consistió en diseñar digitalmente los cortes necesarios en letras como la A, la O, la P, etc. Esta operación era necesaria para poder trasladar dichas letras al soporte físico de la plantilla sin perder ninguno de los elementos anatómicos de las letras, que en lenguaje técnico tipográfico son los contrapunzones cerrados o espacios internos cerrados del carácter. No obstante, nuestro objetivo en este apartado no está enfocado en nomenclaturas tipográficas técnicas, sino en mostrar de un modo sencillo el proceso de trabajo seguido.

Una vez obtenido el diseño final, decidí adaptarlo a tres tamaños. El tamaño mayor de letra, que me permitiría trabajar en banderas de gran formato sería de 26,5 x 46,5 cm. Adapté el alfabeto también a un formato mediano de letra de 19,6 x 34,5 cm para aquellas banderas de medida estándar -aproximadamente 150 x 90 cm, lo que personalmente llamaré “medida balcón”-, con mensajes cortos, que podrán componerse en grande, y una tercera medida de 8,6 x 15,1 cm cada letra, para las banderas medida balcón con mensajes largos.

Una vez terminados los diseños produje las plantillas. El material que empleé es Plakene de 0,5 mm de grosor, un tipo de plástico sintético que no es tóxico y permite su manejo en máquinas de corte láser. Durante la F3 colaboraba como técnica en un taller de producción gráfica en el que pude realizar el proceso completo de corte láser, controlando todos los detalles de producción de inicio a fin, hasta obtener el total de plantillas en las tres medidas arriba especificadas.

Sin duda, esta fase supone un salto cualitativo en la producción de las banderas. Gracias a las plantillas, el proceso de trabajo es más preciso, genera menos residuos de papel y cinta adhesiva, y resulta mucho más rápido. El uso de las plantillas facilita en gran medida el trabajo, pero este continúa siendo manual y pictórico, por lo que a pesar de ser ágil continúa siendo laborioso. Este factor, no obstante, es experimentado como un valor añadido en el carácter en cierto modo analógico de las banderas como dispositivo de comunicación a la vez que obra artística.



**F4: Encuentro con W Type Foundry y nacimiento de la *Contraflag*.
De septiembre de 2022 a octubre de 2023, del #E13 al #E19**

Figuras 298 y 299.
Producción de plantillas
de la tipografía
Contraflag, 2022.

En septiembre de 2022, los diseñadores chilenos Patricio Truenos y David Súid del colectivo W Type Foundry⁵¹ visitan mi estudio en la Fàbrica de creació Fabra i Coats para realizarme una entrevista enfocada en conocer mi proceso de trabajo tipográfico, con el objetivo de publicarla en su blog de diseño⁵². Durante la conversación les comento mi intención de convertir la letra de las banderas en una fuente que pueda ser empleada directamente para escribir textos. Esta operación no había podido llevarse a cabo anteriormente por limitaciones de tiempo. Esta iniciativa de crear una tipografía a partir de las letras de las banderas surge como una necesidad el proceso productivo, para componer de manera más ágil los mensajes de las banderas desde el ordenador; pero por otro lado, también responde a una inquietud por emplear la tipografía de un modo expandido, como explicaremos al final de este apartado.

David Súid me propuso colaborar con la digitalización tipográfica. A partir del encuentro, pasaron algunos meses hasta que pude enviarle el material a Súid, y en diciembre de 2022, el proceso de digitalización tipográfica comenzó. Actualmente la versión de prueba OpenType de la tipografía está ya disponible. Decidí ponerle a la tipografía el nombre de ***Contraflag***, neologismo en inglés que podría traducirse como “contra-bandera”, y a cuyo significado hemos apuntado en el apartado

⁵¹ Más información sobre W Type Foundry en el siguiente enlace: <https://wtype-foundry.com>

⁵² Puede consultarse el blog y la entrevista que me realizaron en el siguiente enlace: <https://wtypefoundry.com/blog/hello-world-entrevista-a-irma-marco>

4.3.2 de la tesis. Es por tanto una fuente que remite directamente a su uso para la composición de textos en banderas. La idea de la contrabandera se relaciona directamente a su vez con el título de la tesis, *Imaginarios ContraInternet*, nombre de lo que será la segunda parte del proyecto *#internetflags*.

Dado que la tipografía ya existe en su primera versión, recientemente ha sido utilizada para varios proyectos, como el que puede verse en la imagen realizada en el marco de las reivindicaciones del 8M de 2023. En el ámbito profesional fue utilizada en el libro de la editorial vasca Liburuak *La cultura es mala para ti*, para el que diseñé la portada, realizando una bandera física con la tipografía *Contraflag* que posteriormente instalé en la calle y fotografié. El equipo editorial de Liburuak empleó también la *Contraflag* OpenType para componer los títulos de los capítulos en el interior del libro. Tanto el proceso de diseño tipográfico como su vinculación con el proyecto *#internetflags* también han aparecido recientemente en una entrevista realizada para el blog de diseño *La Màcula*⁵³.

Figura 300. Diseño de la portada del libro *La cultura es mala para ti* (Liburuak, 2023).

Figura 301. Uso de la tipografía *Contraflag* en un diseño para el 8M, 2023.



⁵³ La Màcula es un blog de diseño conducido por la investigadora Lluc Massagué, en el que también realiza entrevistas a personas del ámbito creativo. Entrevista disponible en el siguiente enlace: <https://www.la-macula.com/es/disenio/entre-la-urgencia-y-el-rigor-irma-marco/>



Figura 302. Tipografía *Contraflag*, digitalizada por David Súd, 2023.



Figuras 303 y 304.
Entrevista para W Type Foundry en Fabra i Coats, 2022.

F5: El futuro de la tipografía *Contraflag* Próximamente

Los siguientes pasos a llevar a cabo respecto a la tipografía *Contraflag* contemplan la posibilidad de distribuirla bajo licencias Creative Commons⁵⁴, para hacer un uso colectivo y participativo de la misma en talleres relacionados con las banderas, posibles colaboraciones de tipo digital y otros proyectos colaborativos relacionados con la temática de la vida digital que puedan surgir en un futuro próximo. Algunos ejemplos del empleo de la tipografía serán detallados en el apartado 5.4 de este capítulo.

⁵⁴ Las licencias Creative Commons son una especie de contratos que otorgan determinados usos a contenidos y publicaciones. El objetivo de la organización CC es precisamente promover el acceso y el intercambio de cultura. Para ello ponen a disposición de cualquier persona un conjunto de licencias con las que se regulan cuatro puntos: el reconocimiento de la autoría (by), el uso comercial (nc), compartir bajo misma licencia(sa) y obra derivada (nd). (Creative Commons, s.f.).

5.3 #internetflags: datos y análisis del proyecto

En el apartado 5.2, señalábamos que el método de trabajo en #internetflags ha seguido la utilidad instrumental como medida de validez (Martínez Barragan, 2011, p. 55). Llegado el momento de analizar el proyecto, resulta necesario recopilar la mayor cantidad de datos posible sobre el mismo. Para ello, escogeremos el método de las encuestas. En este apartado explicaremos la finalidad del método de encuesta escogido y sus características; expondremos su estructura y las preguntas formuladas; abordaremos el nivel de participación y datos estadísticos básicos de la muestra encuestada; incluiremos una selección de respuestas y análisis de las mismas; y argumentaremos nuestras conclusiones al análisis realizado.

5.3.1 Método de análisis: las encuestas

Finalidad de las encuestas en nuestro estudio

Hemos considerado adecuado analizar #internetflags a partir de la encuesta como técnica de investigación. Esta sigue procedimientos estandarizados que permiten recopilar información de una muestra representativa, en nuestro caso, de todas aquellas personas que han estado en contacto con el proyecto en uno o varios momentos del periodo comprendido entre 2020 y 2023. A través del método de la encuesta, hemos diseñado una serie de cuestionarios que, sin implicar estos modificar el entorno estudiado, nos han permitido recopilar datos válidos para configurar el posterior análisis. Gracias a la tipología variada de las preguntas, hemos trasladado la información obtenida tanto a gráficas como también a argumentaciones cualitativas.

Método de elaboración y características de las encuestas

A continuación aportamos el método empleado en las encuestas y sus características:

- **Método empleado:** Se ha utilizado una perspectiva principalmente cualitativa en el enfoque de las preguntas, con la intención de obtener argumentaciones detalladas por parte de las personas implicadas. No obstante, también se ha realizado cierto análisis cuantitativo a partir de los datos extraídos de las encuestas.
- **Herramienta de creación y difusión:** Las encuestas se han generado en línea con la herramienta *Google forms*, que posibilita el acceso permanente a los cuestionarios⁵⁵, y su difusión por medio de enlaces a la plataforma. Estos se han compartido vía email, mensajería instantánea y *Stories* de Instagram principalmente.
- **Tipo de implicación buscada:** Las encuestas son anónimas, cuestión necesaria para

⁵⁵ Siempre y cuando se disponga de conexión a Internet.

promover una participación no coercitiva. Se ha incluido un apartado opcional para añadir el contacto de la persona en caso de querer ser informada del futuro del proyecto.

- **Perfiles de personas encuestadas:** Se han contemplado cuatro perfiles de implicación en el proyecto: vecinas que expusieron una bandera desde su domicilio, agentes culturales implicados en el proyecto, usuarias de recorridos guiados en una de las exposiciones y público general. En la encuesta de cada perfil hay tanto preguntas comunes a todos los cuestionarios, como otras distintas en función del rol ejercido respecto al proyecto.
- **Tipo de preguntas:** Han sido pautadas según tres modalidades: dicotómicas -dos opciones de respuesta-, opción múltiple -posibilidad de responder varias al mismo tiempo- y abiertas -respuesta en formato texto.
- **Tipo de respuestas:** Se corresponden al tipo de preguntas formuladas. Las respuestas han sido en parte cerradas a varias opciones, y en parte abiertas a la argumentación libre.
- **Campos de análisis:** Las encuestas buscaban obtener información clave para nuestra investigación centrada en dos aspectos. Por un lado, queríamos obtener datos sobre la experiencia vivida en el proyecto *#internetflags*; por otro lado, tratamos de recopilar experiencias personales respecto a la vida digital, aspecto que nos aporta información útil tanto para la investigación en términos globales como para la conexión de *#internetflags* con el objeto de estudio de la tesis. Para el apartado se ha diseñado un bloque específico de preguntas.

5.3.2 Estructura de las encuestas

A continuación aportamos información detallada sobre los perfiles de las personas encuestadas, el diseño de los bloques de contenido de las encuestas, el tipo de información a recopilar y el detalle de las preguntas formuladas.

Detalle sobre los perfiles de personas encuestadas

Se generan cuatro encuestas dirigidas a los distintos perfiles de implicación en el proyecto:

PERFIL 1: Vecinas que han expuesto banderas desde sus casas. Este perfil interactuó con el proyecto en el #E02 de la muestra en Barcelona (2020) y el #E13 en Valencia (2022).

PERFIL 2: Entidades y agentes culturales que interaccionaron con *#internetflags*, tanto en eventos con participación vecinal (#E02 y #E13), como en centros de arte y otros

(#E05, #E06, #E07, #E08, #E09, #E10, y #E14). Estas relaciones han aportado nuevas perspectiva al proyecto, lo cual hizo necesario obtener feedback por parte de las agentes vinculadas.

PERFIL 3: Personas que participaron en los dos *#walks* en Gràcia (#E02). Aunque impactaron en un reducido grupo de personas debido a las fuertes restricciones socio-sanitarias del momento, planteaban un enfoque de apertura al diálogo colectivo sobre la vida digital importante en nuestro proyecto.

PERFIL 4: Público general que ha asistido a alguna de las muestras o conoce el proyecto por vía digital, ya que es sumamente importante conocer las opiniones del público que ha visitado -física o digitalmente- el proyecto.

Detalle de bloques de contenido en las encuestas

A su vez, las cuatro encuestas diseñadas se componen de tres secciones o bloques:

BLOQUE A: 7 preguntas sobre #internetflags, con variaciones en el foco de las preguntas según los cuatro perfiles de personas encuestadas.

BLOQUE B: 7 preguntas sobre la vida digital + 1 pregunta demográfica, común sin ninguna variación a los cuatro perfiles encuestados.

BLOQUE C: 7 preguntas sobre el futuro del proyecto y posibles mejoras, con algunas variaciones y preguntas adaptadas según el perfil de las encuestadas.

Detalle del tipo de información a recopilar

La información que se desea extraer de las encuestas se compone de:

- 1_ Datos generales demográficos, de acceso y participación en #internetflags**
- 2_ Testimonios personales sobre la vida digital**
- 3_ Feedback sobre efectividad, y posibles mejoras del proyecto**

Las preguntas de las encuestas

Dado que todas las preguntas del BLOQUE B coinciden en las cuatro encuestas diseñadas, y que las demás preguntas poseen diferencias de matiz entre sí, escogemos reflejar aquí las **preguntas del PERFIL 1** (vecinas que expusieron una bandera desde su domicilio).

Bloque A (sobre el proyecto)

1-A ¿Cómo conociste el proyecto?

- Comisarios o agentes culturales
- Contacto con la artista
- Publicaciones editoriales (fanzines, etc.)
- Vecinas o amigos
- Redes digitales
- Otra...

2-A ¿Te resultó cómoda la instalación de la bandera en el interior de tu vivienda? ¿Qué destacarías de aquel momento?

3-A Si participaste en la exposición de Gracia (Bcn 2020), ¿Cómo viviste el hecho de abrir las puertas de casa en un momento de restricciones post-confinamiento por la COVID-19?

4-A Durante todas las exposiciones: ¿Tuviste la sensación de tener una pieza de arte expuesta en tu balcón/ventana, o la percibiste más como un soporte de protesta popular?

- Obra de arte
- Soporte de protesta popular
- Ambas opciones
- Otra...

5-A ¿Te acuerdas qué mensaje tenía tu bandera? En caso afirmativo, ¿cuál era?

6-A ¿Alguien te preguntó sobre el porqué de esa bandera o sobre el porqué del mensaje que había en ella?

7-A ¿Tuviste algún problema o incidencia por tener la bandera colgada desde casa? ¿Destacarías alguna anécdota en relación a ello?

Bloque B (general sobre la vida digital)

1-B ¿Te conectas habitualmente desde dispositivos digitales con plataformas como Whatsapp, Telegram, Instagram, Tiktok, Gmail / Google, asistentes virtuales, IAs u otros? ¿Su uso te genera algún tipo de inquietud?

2-B ¿Piensas que el uso de dispositivos digitales ha transformado tus relaciones con el entorno, tus relaciones personales y/o tu relación contigo mismo/a?

3-B ¿Has sentido alguna vez ganas de “desconectarte del todo” del uso de dispositivos y herramientas digitales? ¿Qué piensas al respecto?

4-B ¿Consideras que ha habido algún cambio de la comunicación digital tras el confinamiento de 2020 por la COVID-19? Si es así, ¿cuál o cuáles serían?

5-B Dados los efectos problemáticos de las plataformas digitales ¿Te gustaría tener mayor poder de decisión sobre el funcionamiento de tus dispositivos y sus aplicaciones? ¿Cómo?

6-B ¿Crees que se pueden establecer redes entre vecindarios, instituciones culturales, y ciudadanía, que no impliquen uso directo de internet o que ofrezcan otras vías de encuentro?

7-B ¿Crees que las *#internetflags*, -que son dispositivos “analógicos” de comunicación-, pueden resultar útiles para hablar desde el arte, de la transformación digital que estamos viviendo actualmente?

8-B ¿En qué periodo de los siguientes años naciste?

· Entre 1930 y 1948

· Entre 1949 y 1968

· Entre 1969 y 1980

· Entre 1981 y 1993

· Entre 1994 y 2010

Bloque C (otras cuestiones, futuro y mejoras del proyecto)

1-C ¿Te gustaría volver a poner una bandera de *#internetflags* en tu balcón/ventana?

· Sí

· No

· Tal vez

· Otra

2-C ¿Qué mejoras crees que debería incluir este proyecto?

3-C ¿Querrías participar en un workshop o taller gratuito para realizar tus propias banderas, u opinar sobre tu experiencia de la vida digital?

· Sí

· No

· Tal vez

· Otra

4-C ¿Te gustaría que incluyéramos tu opinión en una publicación editorial que recoja las impresiones de quienes habéis participado en el proyecto?

5-C ¿Crees que las banderas *#internetflags* son un método efectivo para iniciar desde el arte un diálogo ciudadano sobre nuestra vida digital?

6-C ¿Tienes alguna otra sugerencia que quieras compartir?

7-C Si quieres estar al corriente de las novedades o futuro del proyecto, indica aquí tu contacto (Opcional)

¡Muchísimas gracias por tu participación! <3

5.3.3 Nivel de participación y datos estadísticos

Nivel de participación en las encuestas

Hemos obtenido un total de 75 respuestas contando las cuatro encuestas. Estimamos la participación en aproximadamente el 60%. Hemos enviado directamente la encuesta a unas 100 personas, y hemos compartido la encuesta también vía grupos de Whatsapp y Stories de Instagram. Este último método, debido a su carácter público y efímero no nos permite conocer el alcance exacto de la recepción por parte de las personas participantes.

De las 75 respuestas obtenidas, la participación desglosada según perfiles ha sido:

- _ **09** respuestas a la encuesta PERFIL 1 (vecinas)
- _ **19** respuestas al PERFIL 2 (entidades y agentes culturales)
- _ **04** respuestas al PERFIL 3 (*#walks*)
- _ **43** respuestas al PERFIL 4 (público general)

Aunque hubiese sido deseable obtener un nivel de participación más amplio, ha sido suficiente para extraer conclusiones que permiten conectar *#internetflags* con nuestro objeto de estudio, comprobar su validez, y a partir del análisis, dibujar las características necesarias para el futuro de la propuesta: *Imaginarios Contrainternet*. Las respuestas obtenidas poseen un nivel de detalle elevado, formulan ideas de interés, y son un material de trabajo de calidad cualitativa.

Parte de las personas con las que se ha contactado participaron en el proyecto en 2020, 2021 y 2022. A pesar del paso del tiempo, el nivel de compromiso y calado de la experiencia con respecto al proyecto es alto. Respecto a los valores menores de participación, que corresponden con las 9 respuestas de vecinas y las 4 de participantes en los *#walks*, cabe remarcar que es un nivel de respuesta aceptable, pues hasta la fecha ha habido 14 vecinas que han participado exponiendo banderas desde su domicilio (el proyecto en su configuración completa se activó solo en los #E02 y #E13), y ha sido imposible hasta la fecha recuperar el contacto de 5 vecinas que no han recibido enlace de la encuesta. Sobre las 4 respuestas de los *#walks*, cabe recordar que fue un evento con baja participación debido a las severas restricciones socio-sanitarias.

Valor demográfico de participación

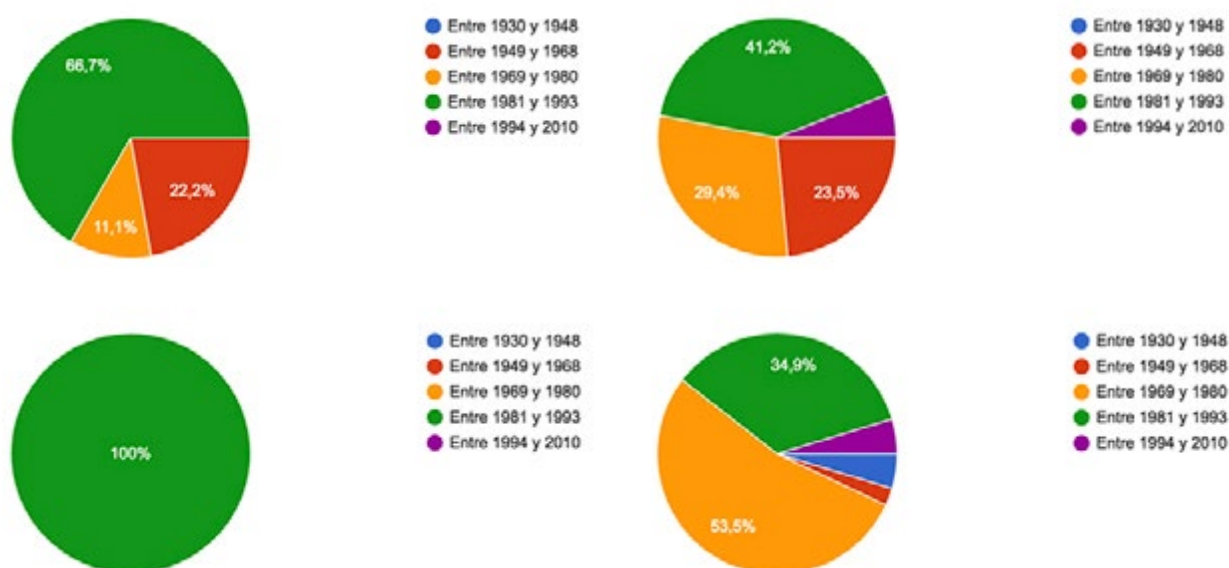


Figura 305. Perfil de edad de vecinas. **Figura 306.** Perfil de edad de agentes y entidades culturales. **Figura 307.** Perfil de edad de participantes en los *#walks*. **Figura 308.** Perfil de edad de público general.

Según los gráficos podemos extraer el siguiente análisis:

- **Las vecinas** son principalmente *millennials*. Puede ser por proximidad generacional entre artista, comisarias y personas cercanas, aunque faltan datos de vecinas de otras generaciones que participaron en el proyecto pero no se las pudo encuestar.
- **Los agentes culturales** tienen edades variadas. Consideramos que el proyecto no solo conecta con agentes culturales emergentes, sino que despierta interés transgeneracional.
- **Los #walks**, por las circunstancias de la pandemia, fueron difundidos solo a contactos próximos de las comisarias entre personas principalmente de su misma franja de edad.
- **El público general** es el perfil diverso, por lo que consideramos que el proyecto suscita interés en personas de todas las edades.

Canal de acceso al proyecto e implicaciones de agentes culturales

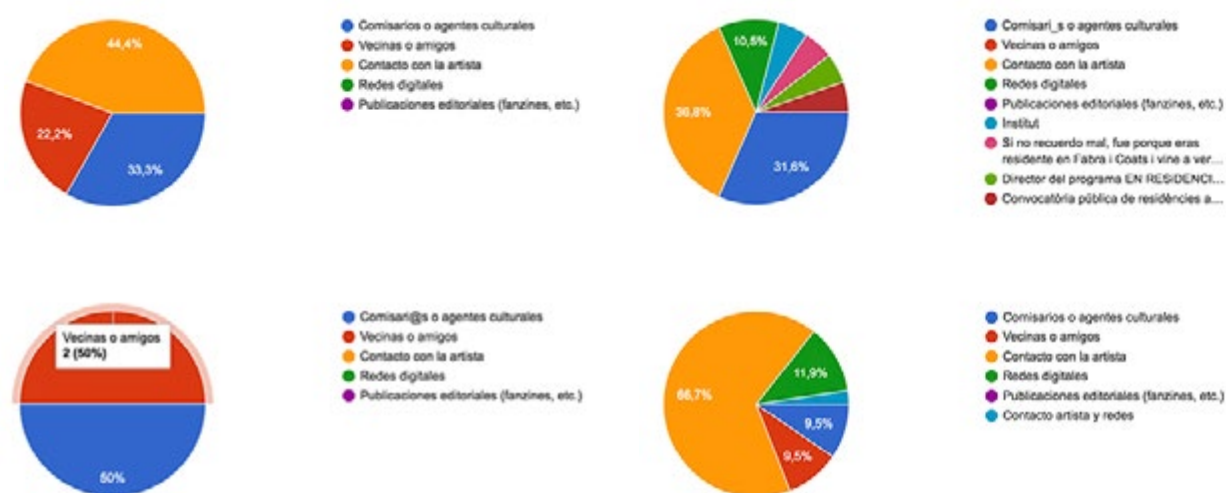


Figura 309. Acceso al proyecto e implicación de vecinas. **Figura 310.** Acceso al proyecto a implicación de agentes y entidades culturales. **Figura 311.** Acceso al proyecto e implicación de participantes en los #walks. **Figura 312.** Acceso al proyecto e implicación de público general.



Figura 313. Perfil de agentes culturales que expusieron banderas.

En agentes culturales, un 36,8% son personas que expusieron banderas en su espacio o iniciativa cultural, el 26,3% son comisarias y un 10,5% mediadoras. El resto de roles son variados: audiencia (1), participación en el proyecto *En Residència* (2), Profesor (1), apoyo a la creación desde el programa de residencias de Fabra i Coats (1).

5.3.4 Selección de respuestas y análisis

En este apartado seguiremos el siguiente orden: transcripción de pregunta, destacado de respuestas obtenidas y análisis de las respuestas. Dada la cantidad de preguntas, y el detalle en las respuestas, en algunas preguntas omitiremos el destacado de respuestas y pasaremos directamente al análisis.

Respuestas y análisis del BLOQUE B sobre la vida digital

Las preguntas se han formulado exactamente igual en los cuatro perfiles encuestados

Pregunta 1-B *¿Te conectas habitualmente desde dispositivos digitales con plataformas como Whatsapp, Telegram, Instagram, Tiktok, Gmail / Google, asistentes virtuales, IAs u otros? ¿Su uso te genera algún tipo de inquietud?*

1_ “Lo que me genera inquietud es la sensación de dependencia cuando dejo de tener acceso digital, por ejemplo cuando me quedo sin batería en el móvil. También me incomoda cuando internet me sugiere cosas que considero que son acertadas. La sensación de que una máquina pueda conocer mis deseos y gustos me trastorna.”

2_ “sí, uso habitualmente whatsapp, telegram Gmail, Instagram, Maps... me inquieta respecto al uso de Instagram la cultura visual que este genera, tanto a nivel individual como colectivo. el consumo de un determinado tipo de imágenes y contenidos, que personalmente puede afectar mi estado de ánimo, mi forma de ver el mundo, de relacionarme con él. soy consciente que los mensajes que recibo me afectan y me configuran una mirada. me asusta no ser consciente de esto, perder la perspectiva”

3_ “A nivel personal utilizo muy pocas redes sociales y a nivel laboral dependo totalmente de Internet. No me inquieta especialmente, pero sí me pregunto en ocasiones que sucedería si un día se produjese un apagón digital.”

El uso de plataformas como Whatsapp, Telegram, Instagram, Tiktok, Gmail / Google, asistentes virtuales, IAs u otros genera en las usuarias cierta inquietud, aunque también reconocen su utilidad en la vida cotidiana. Producen mayor desconfianza las redes sociales frente a los servicios de mensajería. Como efectos negativos destacan el carácter cortoplacista de las plataformas, el tiempo que se pierde en ellas, la desconcentración que provocan, la ansiedad, la dependencia, la confusión entre esferas ocio / trabajo, la vigilancia y la comparación excesiva con las vidas ajenas. Como efectos positivos destacan las ventajas de conectividad, la inmediatez en el acceso a información y el hecho de descubrir cosas que se están haciendo en el mundo.

Pregunta 2-B *¿Piensas que el uso de dispositivos digitales ha transformado tus relaciones con el entorno, tus relaciones personales y/o tu relación contigo mismo/a?*

1_ “Sí. Confiamos demasiado en ellos. No podemos vivir un día sin usar WhatsApp, por ejemplo. Siempre necesitamos saber dónde está la gente y que está haciendo. Es a la vez guay y da miedo porque nuestros móviles ya forma parte de nosotros.”

2_ “Sí. Mis pensamientos son twits estados stories, siento que la psicología de las rrss y los mecanismos para relacionarnos a través de ellas son más profundos de lo que aparentemente es. Y creo que no somos conscientes de la importancia que le damos sin querer. Además de normalizar comportamientos chungos como el acoso o el stalkeo. Mi relación con las rrss es la más larga y tóxica que mantengo, aún así hace que me sienta conectada y que tenga presente a gente con gestos que de otra manera no podría tener. Ayuda el sentir que formas parte de alguna comunidad la que sea pero es inevitable compararse y saber que siempre habrá alguien q tenga más talento q tú y q encima tu experiencia como ser humano es igual q la del resto.”

3_ “Intento que sean mis amiguitos y no caer en una espiral de odio paranoide. Que sean un aliado a la hora de realizar mi trabajo y vivir mi día a día sin que se conviertan en un agujero antropofágico. Vivo en un mundo digital, con herramientas digitales pero sigo trabajando en procesos esencialmente analógicos y teniendo mis espacios de tiempo desconectado.”

El 90% de las personas ha respondido afirmativamente, destacando transformaciones en las relaciones con el entorno, las relaciones personales y la relación contigo mismo/a. Encontramos aproximadamente un 65% de argumentos negativos frente a 35% positivos. Como aspectos negativos destacan la baja autoestima, el sentimiento de dependencia, el aplanamiento de la experiencia, el estrés, la ansiedad y la necesidad constante de validación externa, así como también la invasión de los tiempos de descanso. Como aspectos positivos destacan la utilidad en tareas diarias y en la comunicación a distancia, las nuevas posibilidades de conexión y el acceso a información del pasado útil para la investigación. Destacan otras apreciaciones como la influencia en la autopercepción, en la relación con el tiempo y el uso del espacio, en las relaciones sexo-afectivas por el uso de *apps*, y que afecta a nivel masivo, incluso a quien no hace un uso directo de los dispositivos digitales.

Pregunta 3-B *¿Has sentido alguna vez ganas de “desconectarte del todo” del uso de dispositivos y herramientas digitales? ¿Qué piensas al respecto?*

1_ “Claro, frecuentemente. Debería ser un derecho laboral”

2_ “He fantaseado con ello, estilo Walden, Wittgenstein y Unabomber, como algo temporal, de balneario, pero no me considero un apocalíptico; creo que el mundo nos pasa por encima, nos arrolla, y tampoco sería posible “desconectar de todo” porque (aunque lo más importante puede que no esté conectado) la mayor parte de las cosas que necesitamos para relacionarnos ya están muy conectadas, demasiado conectadas”

3_ “Si. Pero creo que no hay vuelta atrás y eso solo podría suceder en caso de apagón mundial...o de irme a vivir a una cabaña debajo de un cocotero en medio de una selva...y aun y así seguro que llegaría en algun momento un grupo de turistas y se harían un selfi conmigo y mi foto e historia se haría “viral”...Así que solo creo que sería posible con apagón...y estaríamos todos jodidos y tendríamos que aprender a vivir en el mundo “real” material, dejando atrás la “nueva” realidad.”

Las respuestas ofrecen un interesante abanico de opciones para mantener ciertas desconexiones puntuales de los dispositivos. En líneas generales resulta necesario desconectarse de ellos en ocasiones, pero no completamente. No se piensa que pueda haber una desconexión total y se activan métodos personales para una gestión más sana de la vida digital. Esto nos lleva a pensar que existe un cierto conocimiento crítico constructivo en relación a la conexión permanente. Algunas de las propuestas son “Cajas de Faraday” modernas y grietas en la metrópoli, aceptar que vivimos en una sociedad digital, que haya guías y herramientas para la desconexión transitoria, desinstalar apps cada cierto tiempo del móvil, cambiar el *smartphone* por un móvil sin conexión a Internet, desconexiones de fin de semana o que además de wifi público existiesen “inhibidores de conexión a Internet públicos”. También hay un volumen considerable de personas que querrían practicar la desconexión total o parcial pero no saben cómo hacerlo.

Destacamos también que varias personas fantasean con una caída general de Internet como salvación ante la dependencia de la conectividad móvil. Que se apele a la necesidad de un factor externo y extremo para cambiar la situación actual da una medición perfilada del alto nivel de interdependencia entre personas y dispositivos tecnológicos de comunicación. Ello nos remite a la idea de hiperhistoria de Floridi (2015) descrita en el apartado 1.1.4. Por otro lado, sin obviar la problemática de la brecha digital, se da un consenso general respecto a que la desconexión parecía más fácil hace unos años. Ahora potencialmente cualquier actividad acaba estando mediada por el móvil, incluso hablar con la familia o pagar en cualquier comercio, demasiado entrelazada con la vida cotidiana como para que la desconexión resulte operativa.

Pregunta 4-B *¿Consideras que ha habido algún cambio de la comunicación digital tras el confinamiento de 2020 por la COVID-19? Si es así, ¿cuál o cuáles serían?*

1_ “No un cambio a nivel sustancial pero sí una aceleración de lo que ya se venía produciendo.”

2_ “Desde 2020 hemos visto una eclosión enorme de la comunicación digital, que por una parte

ha permitido mantenernos conectados en tiempos del confinamiento, pero también ha generado una saturación. En el caso de la cultura, cada vez más el público demanda el acceso a la cultura de manera gratuita a través de los medios digitales, lo que nos obliga a cambiar nuestras estrategias de comunicación.”

3_ “Sí, el mayor cambio es la sensación de que hemos de permanecer conectados. Es evidente que el confinamiento afianzó la comunicación digital (parece como un ensayo general del que salió obviamente reforzada) y que es imparable; el cambio es una certeza.”

Destaca un alto porcentaje de respuestas afirmativas, aproximadamente un 85%. Se alude en gran medida al ámbito laboral y a las relaciones interpersonales, percibido en algunos casos como cambio negativo y en otros como positivo. Algunos argumentos destacados sobre los cambios de la comunicación digital tras la pandemia son más velocidad en todo, mayor dependencia aún, pago digital y realización de cualquier trámite con el móvil, grupos de vecinas que surgen por whatsapp a partir del confinamiento (hemos visto ejemplos de ello con el proyecto *Balcones de Brossa* tratado en el apartado 4.5.2), y la colonización de plataformas como Microsoft, Adobe o Google en la educación.

Pregunta 5-B *Dados los efectos problemáticos de las plataformas digitales ¿Te gustaría tener mayor poder de decisión sobre el funcionamiento de tus dispositivos y sus aplicaciones? ¿Cómo?*

1_ “Estaría bien que hubiese una comunicación clara y transparente de lo que hace cada plataforma digital, por parte de la plataforma. De esta manera se podría decidir qué hacer y qué no en la plataforma, según las necesidades. Entiendo que ya lo hacen (aceptación de términos), pero la información la ofrecen de una manera poco clara, para que se acepte sin leer; de esta manera, siempre se te puede otorgar la responsabilidad de todo. En un punto, es cierto; por otro lado, es cínico comunicar las cosas mal para después responsabilizarte de que no has entendido. Es actuar de mala fe.”

2_ “Herramientas legales/fiscales antimonopolio y promoción de iniciativas locales enraizadas en el territorio.”

3_ “Sí, nos falta pedagogía digital”

Se han aportado propuestas para tener mayor poder de decisión sobre el funcionamiento de los dispositivos y sus aplicaciones, algunas de las cuales ya existen aunque su uso no sea masivo, como las plataformas digitales más éticas y sostenibles. También se proponen opciones futuras, algunas de las cuales actualmente se encuentran de hecho en vías de negociación por parte de organismos e instituciones, como normativas que limiten usos abusivos de los datos de navegación de las usuarias por parte de las *BigTech* o la regulación legal de las limitaciones en la capacidad de atención humana. Estas respuestas de personas de distintas edades y nivel de conocimientos tecnológicos expresan una voluntad civil global de tener una relación más sana y sostenible con los dispositivos de conectividad. Ello implica que sí existe una necesidad de diálogo sobre la vida digital por parte de la ciudadanía. Así pues, puede resultar útil abrir dichos diálogos en entornos que no sean únicamente especializados o técnicos, sino también ampliar

el debate a la ciudadanía en general, donde encontramos distintos niveles de conocimientos, circunstancias económicas, sociales y personales.

En una de las respuestas (destacado 1) se menciona el cinismo de los contratos de términos y condiciones en los usos de aplicaciones digitales que descargamos y utilizamos constantemente, o en la navegación de determinadas páginas web. Se incide en un aspecto interesante, sobre cómo las plataformas muestran estos con una larga extensión y el tipo de lenguaje complejo que disuade a las usuarias precisamente de su lectura. En este sentido, se apela a cambios que no sean necesariamente drásticos en el uso de los dispositivos móviles, pero que sí se reflejen regulaciones y obligaciones legales a favor de la transparencia de la información, no impuestas a las usuarias, sino a las compañías tecnológicas, que son quienes actualmente se lucran económica y simbólicamente con los datos de navegación de las usuarias.

Pregunta 6-B *¿Crees que se pueden establecer redes entre vecindarios, instituciones culturales, y ciudadanía, que no impliquen uso directo de internet o que ofrezcan otras vías de encuentro?*

1_ “Quizá las redes mismas podrían ayudar a generar otras vías de encuentro y comunicación?”

2_ “Sí. Una de las cosas que más me interesaron del confinamiento fue como se establecieron redes entre vecinos, tanto físicas como virtuales.”

3_ “Siempre ha sido así. Esto no significa que antes fuese mejor ni que internet sea un mal invento. Creo que internet usado sabiamente es muy útil en este tipo de redes. Igualmente creo que además de internet se debería ofertar otras vías de encuentro. Pienso en mis padres y su generación que ahora necesitan hacer trámites por internet para prácticamente todo y esto les provoca cantidad de conflictos. Mi madre llegó a vomitar de tensión intentando reservar una casa para pasar las vacaciones. En demasiados casos no se les ofrece alternativas lo que les convierte en personas dependientes y les genera frustración. Además el contacto cara a cara en ocasiones no se puede sustituir. Esto último sin importar la edad ni la facilidad en el uso de internet.”

Un pequeño porcentaje de respuestas todavía ven la conectividad a Internet como una amenaza ante las “redes reales de toda la vida”. Pero el tono general de las respuestas nos lleva a constatar tanto que se reconoce el valor de las redes orgánicas, de tejido social no mediado directamente por la tecnología digital (redes vecinales, asociaciones, grupos, plazas, etc.), como también que tienden a verse las redes físicas y las digitales como compatibles e incluso potenciadoras entre sí. En este sentido, no se percibe la conectividad como una amenaza a las redes *offline*, sino que se entiende que incluso puede ser útil para potenciarlas. Las opiniones obtenidas en esta pregunta dan una buena muestra de cómo el concepto de red de comunicación tradicional sigue activa, aunque ahora sea en convivencia también con la noción de red digital a través de Internet. De hecho, ambas en combinación poseen un potencial interesante que contrasta con ciertas posiciones apocalípticas de la conectividad digital como agente externo amenazador.

Respuestas y análisis de los BLOQUES A y C: proyecto #internetflags

Preguntas comunes a los cuatro los perfiles

Pregunta 4-A ¿Crees que las #internetflags son obras de arte, o soportes de protesta popular? Si quieres, añade un comentario en el apartado “Otra”.

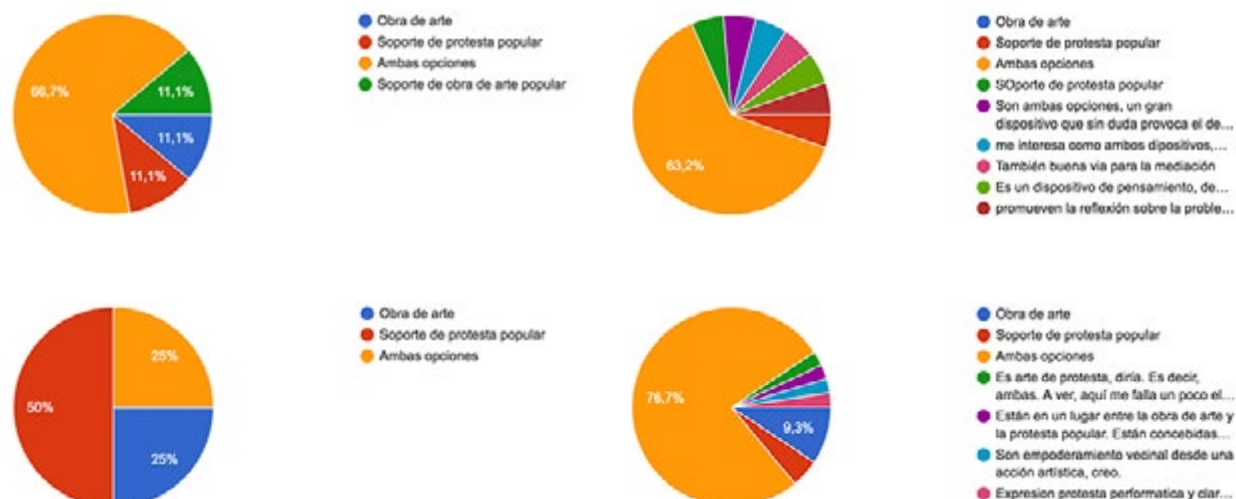


Figura 314. Soporte de #internetflags según las vecinas. **Figura 315.** Soporte de #internetflags según las participantes en los #walks. **Figura 316.** Soporte de #internetflags según agentes y entidades culturales. **Figura 317.** Soporte de #internetflags según el público general.

La media de opiniones se distribuye en un 58% de encuestadas que respondieron “ambas opciones”, un 17,7% que las consideran soporte de protesta popular y un 12,1% obra de arte. El 12,2% restante propone otras opciones como vías para la mediación, dispositivos de creación para el pensamiento crítico, arte protesta, acción artística o expresión performática.

Pregunta 1-C ¿Te gustaría volver a poner una bandera de #internetflags en tu balcón/ventana? ¿Volverías a poner una bandera en tu balcón o colaborarías de nuevo con el proyecto?

Predominan las respuestas afirmativas, seguidas de la opción “tal vez”. Tan solo una persona ha respondido “no”, argumentando que no dispone de balcón o visibilidad a la calle. Otras personas también han respondido que les gustaría, pero que no disponen de un espacio para tal efecto. Tal y como hemos señalado en el apartado 4.5.1, contar con aperturas de luz natural en la vivienda puede llegar a ser un privilegio en el modelo de ciudad actual gentrificado.

Pregunta 2-C ¿Qué mejoras crees que debería incluir este proyecto?

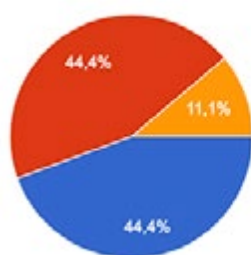
1_ “Tan solo buscaría formas de acercar el debate a sectores de la sociedad más alejados de este tipo de tecnologías, por ejemplo a personas de edad avanzada o con pocos recursos. En este sentido, tengo dudas de si el inglés es el idioma. Aún así, me gusta mucho el carácter enigmático de los emblemas, creo que fomentan la curiosidad y eso es una buena estrategia”.

2_ “Creo que sería interesante crear talleres para crear banderas personalizadas: exponer en tu balcón una bandera que hable de tu personal relación con Internet y exponerlo a tus vecinos y vecinas”

3_ “Capacidad de intervención en programas de cultura y educación”

La mayoría de encuestadas considera que el proyecto no necesita mejoras, o piensa que la propia evolución de la propuesta la mantendrá conectada en el futuro a modos eficaces de tratar la realidad estudiada. También se proponen ideas como workshops intergeneracionales focalizados en las inquietudes de cada barrio, mayor difusión y alcance geográfico, más autogestión de las personas, que los mensajes no vengan solo de la artista sino que se generen colectivamente, potenciar el formato de charla paseada para visitar las banderas, añadir más información del proyecto en webs o carteles en la calle o mensajes en distintos idiomas.

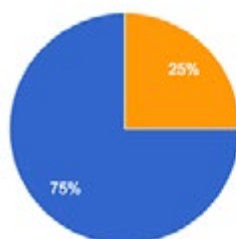
Pregunta 3-C ¿Querrías participar en un workshop o taller gratuito para realizar tus propias banderas, u opinar sobre tu experiencia de la vida digital?



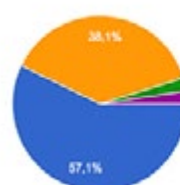
● Sí
● No
● Tal vez



● Sí
● No
● Tal vez



● Sí
● No
● Tal vez



● Sí
● No
● Tal vez
● No dispongo de tiempo
● Sí, Pero mi vida no suele tener mucho tiempo :))

Figura 318. Participación en talleres de vecinas. **Figura 319.** Participación en talleres de participantes en los #walks **Figura 320.** Participación en talleres de agentes y entidades culturales. **Figura 321.** Participación en talleres de público general.

Este apartado ha arrojado respuestas algo distintas a lo esperado, pues se esperaba una respuesta afirmativa unánime. Los talleres son una de las actividades que consideramos puede resultar más efectiva para activar un diálogo ciudadano y vecinal desde el arte sobre la vida digital. La respuesta ha sido afirmativa en un porcentaje más alto en el perfil de agentes culturales. En el perfil de público general ha tenido un mayor porcentaje de opción “tal vez”. En conjunto, las respuestas son afirmativas en un 65%, por lo que estudiaremos de qué manera se pueden ofrecer talleres de interés para grupos específicos de público.

Pregunta 4-C *¿Te gustaría que incluyéramos tu opinión en una publicación editorial que recoja las impresiones de quienes habéis participado en el proyecto?*

Esta pregunta se formuló de distinta forma según el perfil encuestado, apuntando a sí podrían resultar útiles dichas publicaciones y qué contenidos sería interesante que tuviesen. La propuesta de publicación como elemento complementario al proyecto ha obtenido un 95% de respuestas afirmativas. Se considera un elemento interesante y que puede aportar valor añadido diferencial al proyecto. Sobre los contenidos deseados para la publicación destacamos la base teórica del proyecto, el contenido de crítica y la reflexión sobre el uso de Internet, entrevistas, las motivaciones personales de la artista y sus conclusiones, el proceso de diseño de las banderas, una bandera de regalo, el *making of*, las opiniones del público, un catálogo de las banderas y registro de los diálogos con las vecinas participantes o los antecedentes bibliográficos y visuales.

Pregunta 7-B *¿Crees que las #internetflags, -que son dispositivos “analógicos” de comunicación-, pueden resultar útiles para hablar desde el arte, de la transformación digital que estamos viviendo actualmente?*

La pregunta 7-B estaba ubicada en el BLOQUE B sobre la vida digital. Con posterioridad hemos considerado que hubiese sido más adecuado situarla en el BLOQUE C. De hecho, es muy similar a la pregunta 5-C (*¿Crees que las banderas #internetflags son un método efectivo para iniciar desde el arte un diálogo ciudadano sobre nuestra vida digital?*).

1_ “Sí, sin duda. Creo que tienen mucho sentido el hecho de que las banderas sean analógicas y puedan hablarnos de esa transformación digital fuera de los espacios digitales. De todos modos, el proyecto también vive en espacios digitales y creo que eso le aporta mayor visibilidad y una comprensión más extensa del mismo”.

2_ “Sí, creo que sin mensajes cortos y directos que te hacen pensar aunque sea un poco porque probablemente tengas el móvil en la mano”.

3_ “El arte siempre puede abrir caminos. En el caso de las #interflags uno de los puntos que me resultan más interesantes es que muchas personas no relacionadas con el arte, quizá no lo “etiqueten” como obra de arte, pero el mensaje se lee, y una vez leído, da que pensar. Me parecen piezas muy democráticas en el sentido de que no hay que haber estudiado historia del arte para que su mensaje te llegue y puedas hacer tus propias lecturas.”

Un 97% de las personas ha respondido que las *#internetflags* pueden resultar útiles para hablar desde el arte de la transformación digital actual. Se observa un alto grado de confianza en la eficacia del proyecto. Hay matices interesantes en las respuestas que apuntan a debates aún por resolver, no solo respecto al proyecto, sino a la capacidad en sí del arte para activar el pensamiento crítico de la población civil. Respecto a *#internetflags* algunas respuestas están alineadas con nuestras intuiciones previas, que nos han llevado a querer desarrollar *Imaginarios ContraInternet*. Dichas respuestas, que tomaremos en cuenta en el futuro apuntan lo siguiente: su efectividad se vería amplificada al acompañarlo de otras actividades como publicaciones, talleres o charlas; su visibilidad y alcance es reducido y deberían poder expandirse más; se plantea el reto de cómo acercar los mensajes a personas de distintas edades y contexto social o de implicar a más personas en la propia creación tanto de los mensajes como de las banderas.

Respuestas y análisis de los BLOQUES A y C: proyecto *#internetflags*

Preguntas para el PERFIL 1 (vecinas)

Pregunta 2-A *¿Te resultó cómoda la instalación de la bandera en el interior de tu vivienda?
¿Qué destacarías de aquel momento?*

1_ Sí que me resultó cómoda, y poder conocer el proyecto de primera mano fue un puntazo.

No hay aspectos especialmente destacables en este punto. Todas las personas argumentan que fue cómoda e incluso agradable para poder charlar durante el proceso de instalación.

Pregunta 7-A *¿Tuviste algún problema o incidencia por tener la bandera colgada desde casa?
¿Destacarías alguna anécdota en relación a ello?*

1_ “Ningún problema; mucha gente miraba a mi balcón”.

Aquí las nueve vecinas no han relatado ningún incidente en particular. No obstante, tal y como se ha descrito en el #E12 del apartado 5.2, en mi experiencia como expositora desde el balcón, sí tuve varias incidencias por el hecho de tener colgadas banderas en mi domicilio. Estas fueron censura por parte de *Google Earth* y petición de retirada de las banderas por parte de la administración de fincas del edificio donde estas se encontraban. Consideramos que aunque las personas encuestadas no hayan destacado ninguna incidencia, el hecho de colgar banderas en el exterior del domicilio, sí que puede conllevar fricciones familiares, vecinales, e incluso legal, y por tanto se valida la el formato de la pancarta de tela como elemento controvertido y activador de la protesta.

Respuestas y análisis de los BLOQUES A y C: proyecto #internetflags

Preguntas para el PERFIL 2 (agentes culturales)

Pregunta 3-A *En caso de haber vivido de cerca alguno de los montajes expositivos del proyecto, ¿Podrías comentar cómo fue, o describir algún suceso que tuviese lugar?*

1_ “Fue muy interesante ver cómo se instalaban en la plaza cerrada donde se ubica la galería, generando una imagen impactante donde el color y el impacto de los textos (tipografía y mensaje) en los balcones orquestaba voces de una posible conversación ciudadana. Más que cualquier rótulo de fachada, eslogan político o anuncio publicitario, graciosos o anodinos, las internetflags obligaban a pensar y a hablar sobre nuestra relación con Internet desde su presencia real (tan relacionada con la tradición de “exponer” enseñanzas y blasones en las fachadas y balcones de los edificios) y tan a la contra, por “low”, por cuestionar nuestra relación con lo que aparece/hacemos aparecer en las pantallas recurriendo al antecedente directo de éstas: el muro y el lienzo, y a la palabra, clara y contundente, en lugar de a la imagen. Fue curioso comprobar la relación con l@s vecin@s que prestaban sus balcones y el protocolo de información e intercambio de opiniones previo que tenía como objeto explicar el proyecto para que la internetflag pudiera ser representativa y asumida por la persona en cuyo balcón colgaría”

2_ “Fue una experiencia muy enriquecedora a la hora de contactar con los vecinos, contarles el proyecto, el sentido de cada una de las banderas, esto creo debate con el vecindario.”

3_ “Varios visitantes entraron a ver la exposición al ver la bandera en el exterior del edificio, fue un buen reclamo”

Las respuestas de agentes culturales apuntan a la calidad del proyecto y especialmente a su capacidad de establecer puentes entre vecinas, ciudadanas e instituciones culturales. El hecho de que este sea un aspecto coincidente en el global de las respuestas indica que el dispositivo de las banderas funciona como activador del diálogo en un primer nivel de comunicación. A partir de esta primera apertura comunicativa, se podrían activar diálogos más profundos sobre la vida digital, entre el espacio público, las ciudadanas y los espacios que promueven el arte. Otro hecho a destacar de tipo más práctico es el tema de las condiciones atmosféricas. Dado que las #internetflags se instalan en espacios exteriores, factores como el viento o la lluvia pueden causar contratiempos en los montajes o en las exposiciones. No obstante, este aspecto era más problemático en las primeras activaciones del proyecto, y progresivamente se han aplicado las mejoras técnicas y métodos pertinentes para reducir al mínimo las posibles incidencias.

Pregunta 5-A *Si participaste en el proyecto entre 2020 y 2021, ¿Crees que este promovió una perspectiva fértil respecto al acceso al arte, en un momento de restricciones sociales y uso de espacios cerrados? Si participaste entre 2021 y 2023, ¿Crees que este ofrece un enfoque del arte público, acorde con el momento actual? ¿Qué aportaciones consideras que ofrece al panorama cultural?*

1_ “Participé en el proyecto tanto en 2020 como en 2022. Considero que #internetflags en los primeros 2 años (20/21) ha seguramente ha sido un ejemplo de como promover y permitir un acceso diferente

del arte. Desde 2021 en cambio está “ocupando” espacios públicos y artísticos ofreciendo un ejemplo de como se puede exponer en forma diferente y hablar de forma directa al público.”

2_ “Fue en 2022 y sí, considero que tiene una presencia y un impacto muy interesante y actual como propuesta de arte público. Opino que la reflexión de calado sobre nuestra relación con los medios por un lado, y el contraste que supone el contenido frente a su formalización y montaje en el espacio público, son dos cuestiones muy relevantes que resignifican y actualizan el formato “pancarta””

3_ “Participamos en el proyecto en 2022. Las banderas, con la forma de lonas reivindicativas, ayudan a llamar la atención y a entablar el contacto directo con los ciudadanos (vecinos, transeúntes, público general), activando una respuesta inmediata fuera de las cuatro paredes de la galería.”

De manera unánime se considera que el proyecto ha conseguido promover una perspectiva fértil respecto al acceso al arte, tanto en el momento crítico de la pandemia y el confinamiento, como también posteriormente. Las principales aportaciones que ofrece el proyecto al panorama cultural son el planteamiento de un dispositivo artístico potente y capaz de activar el pensamiento crítico respecto a la vida digital y las circunstancias sociales del momento; ofrecer un modo de exponer arte innovador que habla directamente al público; activar una relación novedosa entre ciudadanas, arte y espacio urbano a través de un formato sencillo y cercano; reflexionar sobre el impacto de Internet siguiendo una tradición reivindicativa; y entablar contacto directo con las ciudadanas, activando una respuesta inmediata en exteriores cercanos a espacios de arte.

Respuestas y análisis de los BLOQUES A y C: proyecto #internetflags

Preguntas para el PERFIL 3 (#walks)

Pregunta 6-A *¿Crees que es interesante el diálogo que se activó en los #walks de #internetflags? ¿Cuáles son tus impresiones sobre haber participado en uno de ellos?*

1_ “Fue muy interesante poder reflexionar gracias a las obras mientras se da una vuelta por la calle, reúne un tipo de encuentro muy interesante, también a nivel social”.

Las cuatro personas encuestadas indican que resultó interesante combinar la visita expositiva con un tipo de coloquio abierto a la participación espontánea. Este formato es uno de los que nos interesa explorar de un modo más perfilado en *Imaginarios ContraInternet*.

Respuestas y análisis de los BLOQUES A y C: proyecto #internetflags

Preguntas para el PERFIL 4 (público general)

Pregunta 6-A *¿Destacarías algún suceso o anécdota en relación a ver las banderas expuestas en la calle, o a través de imágenes en redes?*

1_ “Como suceso destacaría el hecho de que algún vecino/vecina del edificio de la autora se quejó de que los balcones tuviesen vida propia y un discurso...”

2_ “mirando una bandera, me puse a hablar con un desconocido que también la estaba mirando”

3_ “Cada vez que veo las #internetflags en instagram por ejemplo me sacan una sonrisa y me hacen cuestionarme lo que estoy haciendo al asomarme un poco compulsivamente a las redes. #internetflags me han llevado en algún momento a interrogarme a mi misma a cerca de lo real, lo material, las nuevas realidades, las maneras de fugarme y también de conocer y descubrir cosas nuevas. Sobre lo positivo y lo negativo de las redes, como pueden ser un espacio informativo y una puerta de acceso, por ejemplo conocer la obra de un artista a través de las redes, seguir su perfil, enterarme que hay una exposición e ir a la inauguración en un espacio físico, conocer al artista y su obra en persona, que es absolutamente positivo y entablar una conversación más allá de la pantalla y el teclado. O ver el recordatorio semanal de las horas que he pasado “navegando” a diario y pegarme un buen susto y tener que aceptar la tendencia a ausentarme del mundo real y deambular sin rumbo por el “espacio” virtual... #Internetflags son como una especie de Pepito Grillo cada vez que me las encuentro y me invitan a reconectar con el aquí y el ahora.”

En este apartado las respuestas son muy variadas. Podemos extraer como característica común a todas ellas: las #internetflags provocan una reacción en el público. Esta puede ser tanto una llamada a la reflexión sobre las temáticas que las banderas tratan, una activación de diálogos en directo a partir de las obras entre personas conocidas o desconocidas o incluso una constatación de la necesidad de la protesta desde el espacio público y de los conflictos que puede ocasionar este cuando alberga un posicionamiento político.

5.3.5 Conclusiones del análisis de las encuestas

Aspectos generales sobre las respuestas del BLOQUE B “vida digital”

Ha resultado útil contar con los argumentos de 75 personas de distintas edades, contextos culturales, distinto nivel de conocimientos sobre los usos críticos de la tecnología, etc., para validar la relevancia del foco de estudio. En esta diversidad encontramos intereses e inquietudes sobre la vida digital y su influencia en nuestra cotidianeidad. Como hemos mostrado a lo largo de la tesis, este interés ya se da actualmente en ámbitos especializados de estudio como las humanidades digitales, la sociología, la antropología, la filosofía, entre otras disciplinas. Una de las finalidades de incluir en las encuestas un bloque de preguntas dedicado a la vida digital era localizar de qué manera ésta es también un ámbito de interés para el conjunto de la ciudadanía, esté especializada en tecnología o no. Hemos comprobado cómo la influencia de la vida digital en nuestro entorno cotidiano interesa al conjunto de usuarias de dichas tecnologías. Es cierto que la muestra que hemos tomado no abarca un espectro tan amplio de población como nos hubiera gustado. Por otro lado, el hecho de haber compartido las encuestas *online* puede haber dejado fuera la opción de participar a personas que no disponen de conexión a Internet o destrezas para su manejo, por motivos económicos, sociales u otros. Esta cuestión la tenemos en cuenta de cara al desarrollo futuro de nuestro proyecto *Imaginarios ContraInternet*.

Se ha detectado una voluntad por abrir diálogos ciudadanos que permitan a las usuarias tener una relación más sana con el uso de sus dispositivos digitales de conectividad, y también por conocer cuáles son las implicaciones y las problemáticas derivadas de, por ejemplo, el uso indebido que hacen las grandes compañías tecnológicas de los datos de navegación de las usuarias. Un gran número de respuestas apuntan a dependencia de los dispositivos, ansiedad o sentimientos de impotencia. En este sentido, comprobamos hasta qué punto nuestra relación con las tecnologías digitales de conectividad está entrelazada con la experiencia vital, relaciones sociales e íntimas. Respecto a la sensación generalizada de impotencia ante la dependencia de los dispositivos a pesar de las prácticas poco éticas que las compañías tecnológicas profesan, *#internetflags* contribuye al debate ciudadano en este sentido. Dar continuidad a dicho debate e incidir en activar herramientas capaces de promoverlo de un modo más efectivo, es otro de los objetivos de *Imaginarios Contrainternet*.

Aspectos generales sobre las respuestas del proyecto *#internetflags*

Tras estudiar las respuestas aportadas, podemos extraer las siguientes conclusiones:

1: Las *#internetflags* se perciben como obra de arte y soporte de protesta popular a la vez. Son también entendidas en tanto que dispositivo de creación que activa el pensamiento crítico. Las banderas se instalan, según lo expuesto en el apartado 4.5.1, en balcones y ventanas, a medio camino entre el espacio privado y el público, lugar liminal que posee la potencialidad discursiva de ambos espacios. Respecto al dispositivo de las banderas en sí, comprobamos que a nivel conceptual y formal consigue situarse en el intersticio de la obra de arte y la protesta popular, una vez más un lugar híbrido e intermedio, conectado con ambas esferas, que aprovecha el discurso del objeto artístico de un lado y la capacidad de formular acciones micropolíticas o protestas civiles por el otro. Por tanto, podríamos concluir que dadas las condiciones explicadas en este capítulo, el formato de las banderas funciona.

2: Tanto las personas que han expuesto una bandera en su balcón, como las entidades artísticas que han colaborado con el proyecto muestran una predisposición a dar continuidad futura al mismo. Adicionalmente, la mayoría del público que ha tenido acceso a la propuesta manifiesta un interés por vincularse a ella, sea colaborando en la exposición desde sus viviendas, sea implicándose en actividades, o simplemente siguiendo de cerca las futuras activaciones del proyecto. En este sentido, constatamos la pertinencia del formato, la metodología de trabajo y el lugar de exposición escogidos para llevar a cabo *#internetflags*, por lo que continuaremos avanzando en esta línea. Por tanto, el método con el que estas se exponen interpela al público y se vincula afectivamente al mismo.

3: El 97% de las personas encuestadas considera que las *#internetflags* pueden resultar útiles para hablar desde el arte de la transformación de la cotidianeidad debido a la vida digital. Al mismo tiempo, se aportan argumentos para una mayor eficacia de dicho discurso. Las banderas se presentan como un buen inicio del debate ciudadano sobre la vida digital y se apunta hacia cómo se podrían intensificar las líneas de diálogo con acciones complementarias. Por

tanto, pensamos que la propuesta cumple los objetivos, porque constituye un caso de estudio práctico que resuelve la hipótesis de investigación, sin dejar de lado nuevos retos de activación de proyectos por nuevas vías y medios.

4: Las encuestadas expresan su conformidad con la configuración actual del proyecto. También se aportan propuestas de mejora, algunas de las cuales ya se encontraban en nuestro horizonte futuro del proyecto, como la realización de talleres adaptados a barrios o grupos, una mayor difusión y alcance del proyecto, trabajar los mensajes y la confección colectiva de las piezas y creación de materiales adicionales como publicaciones u otros despliegues informativos para explicar el proyecto. Creemos que se confirma la orientación de la propuesta. El hecho de que se aporten mejoras nos lleva a pensar que el proyecto apela activamente a la aportación de ideas por parte del público. Es una propuesta receptiva al *feedback* que quiere vincularse de un modo activo con su entorno. **Por tanto, abre ideas de continuidad y nuevos horizontes.**

5: Trazar la nueva línea de trabajo que incluya realización de talleres, creación colectiva de mensajes, y de nuevas banderas es una vía de trabajo que se abre como posible. **Por tanto, el proyecto podría aún tornarse más colectivo y participativo.**

6: La posibilidad de realizar publicaciones editoriales sobre el proyecto parece tener buena acogida. Las personas encuestadas muestran su voluntad por conocer otros aspectos del proyecto a través de material editorial como referentes históricos y bibliográficos del proyecto, textos teóricos vinculados al ámbito de la vida digital, proceso y modo de elaboración de las banderas, opiniones de vecinas y personas vinculadas al proyecto, catálogo de las banderas, entre otras medidas. **Por tanto, podríamos amplificar el discurso de #internetflags con publicaciones editoriales.**

7: Los paseos comentados donde se establezca un diálogo a partir de las obras, que a su vez pueda abrir debates sobre la vida digital, confirma su interés en el público. Las pocas personas que pudieron participar en los #walks (#E02) lo han valorado como una experiencia enriquecedora. En respuestas de otras cuestiones de las encuestas, ha habido personas que apuntan a esta línea de trabajo como método potente para construir un diálogo más sólido. **Por tanto, los paseos comentados parecen ser percibidos como activadores de debate y diálogo sobre la vida digital.**

Estas conclusiones nos ayudarán a configurar el siguiente apartado 5.4, en el que estableceremos las bases para la continuidad futura de #internetflags: el proyecto, *Imaginarios ContraInternet*.

5.4 De #internetflags a Imaginarios ContraInternet.

In our dreams we have seen another network, an honest network, a network decidedly more fair than the one in which we now live.
—Zach Blas, after Subcomandante Marcos

5.4.1 Imaginarios ContraInternet: planteamiento del proyecto

En este apartado expondremos el planteamiento inicial de *Imaginarios ContraInternet* partiendo de las conclusiones extraídas de las encuestas sobre #internetflags. En primer lugar, transcribiremos un listado resumido de dichas conclusiones. Seguidamente, estableceremos la hoja de ruta a partir de la cual trazar la nueva propuesta. Por último, aportaremos una descripción de los modos de proceder para implementarla en un futuro próximo.

Resumen de conclusiones de las encuestas

A continuación resumimos los rasgos extraídos sobre #internetflags como propuesta artística capaz de abrir debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianidad por la vida digital:

1 _ Ámbito de investigación: La influencia de la vida digital en nuestro entorno cotidiano interesa al conjunto de las ciudadanas. Se ha detectado una voluntad por abrir diálogos ciudadanos que permitan a las usuarias tener una relación más sana con el uso de sus dispositivos digitales de conectividad.

2 _ Formato de las obras: Las #internetflags se perciben como obra de arte y soporte de protesta popular a la vez. Son también entendidas en tanto que dispositivo de creación capaz de activar el pensamiento crítico.

3 _ Modo de exposición: Las personas que han expuesto una bandera en su domicilio, las entidades artísticas que han colaborado con el proyecto y el público muestran interés por la continuidad futura del mismo. Constatamos la pertinencia del formato, el método de trabajo y el lugar de exposición escogidos para llevar a cabo el mismo.

4 _ Efectividad y retos: La propuesta como caso de estudio práctico, resuelve la hipótesis de investigación de la tesis. El 97% de las encuestadas entiende las *#internetflags* como un buen inicio del debate, y apuntan a cómo se podrían intensificar las líneas de diálogo.

5 _ Continuidad y nuevos horizontes: Las encuestadas expresan su conformidad con la configuración del proyecto. También aportan propuestas de mejora, las cuales ya se encontraban en nuestro horizonte, como la realización de talleres, mayor difusión y alcance del proyecto, mensajes y la confección colectiva de las piezas y publicaciones u otros.

6 _ Realización de talleres: Se consolida como apta la nueva línea de trabajo del proyecto que incluye la realización de talleres para reflexionar colectivamente sobre la vida digital, crear mensajes personales sobre la misma y/o poder elaborar nuevas banderas en grupo.

7 _ Elaboración de publicaciones editoriales: Las encuestadas muestran interés por conocer otros aspectos del proyecto a través de publicaciones editoriales: referentes, textos sobre la vida digital, proceso y modo de elaboración de las banderas, opiniones de vecinas y personas vinculadas al proyecto, catálogo de las banderas, entre otras iniciativas.

8 _ Organización de paseos comentados: Quienes participaron en los *#walks* lo han valorado como experiencia enriquecedora. Ha habido otras propuestas que también apuntan a esta línea de trabajo como método para construir un diálogo más sólido.

Elementos base de *Imaginarios ContraInternet*

Con lo expuesto, *Imaginarios ContraInternet* deberá partir de los elementos:

1 _ Continuará enfocada en el mismo ámbito de investigación y perseguirá los mismos objetivos que *#internetflags*, explorando la transformación de la cotidianeidad debida a la vida digital desde una apertura al debate y al diálogo ciudadano.

2 _ Utilizará el formato de banderas de tela con mensajes de texto sobre la vida digital y nuestra comunicación mediada por dispositivos digitales conectados a Internet.

3 _ Seguirá exponiéndose en fachadas de edificios y estando accesible desde el espacio público, así como también continuará incidiendo en las relaciones establecidas entre vecinas para tal efecto.

4 _ Incorporará elementos adicionales a las banderas expuestas para mejorar la eficacia de la propuesta y se enfocará en tener una mayor difusión y alcance.

5 _ Contará con la realización de talleres para reflexionar colectivamente sobre la vida digital, crear mensajes sobre la misma y/o poder elaborar nuevas banderas en grupo.

6 _ Establecerá una línea de publicaciones editoriales tipo fanzine o similares con contenidos que amplifiquen los conceptos, metodología y documentación de la propuesta.

7 _ Se enfocará en actividades como los paseos comentados en los que se podrán visitar las obras en el espacio público mientras se tejen diálogos a partir de las mismas.

Elementos adicionales de la propuesta

También pueden incluirse en la propuesta otros elementos que no han surgido en los datos recogidos en las encuestas, pero que consideramos pueden ser líneas interesantes de trabajo a incorporar de manera adicional. A continuación exponemos los mismos de manera sintetizada, pues se trata de opciones posibles todavía por desarrollar con detalle:

A _ Colectivización de la tipografía *Contraflag*

Se están barajando diversas opciones para poder colectivizar la tipografía *Contraflag*, diseñada originalmente para confeccionar los mensajes de las banderas. Esta podría ponerse a disposición de manera gratuita para su uso digital, y también se podrían distribuir plantillas de sus letras y caracteres para la realización por parte de distintas personas de nuevas banderas sobre la vida digital.

B _ Foro de debate online

Posibilidad de programar una plataforma online de participación ciudadana tipo foro donde se podrá tanto opinar sobre los mensajes de las banderas y la temática de *#internetflags*, como también construir mensajes nuevos a través de una *app* para generar nuevas banderas digitales de manera colaborativa con

una simulación digital de la tipografía original utilizada en las banderas pintadas.

C _ Investigación de nuevos materiales para las banderas

Por un lado, tras analizar la relación entre técnica textil con telares y código informático, se abre un interés personal por explorar la adaptación de las banderas a dicha técnica. De este modo, se investigaría un tipo de pieza textil con textos que en lugar de pintarse sobre el soporte de la tela, pudiesen estar tejidos gracias al uso de telares mecanizados o incluso de telares digitales.

Por otro lado, dada nuestra vinculación y manejo profesional de procesos de impresión y fabricación digital como la impresión 3D, el corte láser o la impresión UVI sobre distintos formatos, se plantea como opción posible explorar vías de fabricación digital para la confección de las banderas que permitan una producción mejorada y reproducción optimizada de las piezas.

Descripción de la propuesta *Imaginarlos Contrainternet*

Así pues, partiendo del planteamiento de *#internetflags* y basándonos en el concepto de Zach Blas sobre la estética contrainternet, entendida como un horizonte en el que imaginar alternativas disidentes al Internet del control y la vigilancia actual, planteamos un nuevo desarrollo del proyecto que trace modos sostenibles de relación con nuestra realidad híbrida -física y virtual. Trataremos las ideas de conectividad y red para generar diálogo ciudadano y participación en el espacio público, trabajando tanto desde la obra de arte como desde otras estrategias comunicativas y de conocimiento compartido.

Nuestra intención es conectar con el público de los barrios de Barcelona desde la calle. Desde allí, y en extensión con vías de futuro a otros núcleos urbanos, queremos proponer un enfoque abierto y accesible del arte actual, trabajar sobre la experiencia virtual desde soportes y espacios transitables físicos, pero con una óptica abierta a integrarse nuevamente en el espacio digital, para finalmente conseguir generar debate colectivo sobre el fenómeno de la vida digital como transformadora de nuestra cotidianeidad. Así pues, investigaremos sobre cómo se pueden entablar conversaciones sobre la vida digital, en el entorno urbano de los barrios, partiendo de soportes como las pancartas y banderolas de texto instaladas en exteriores de viviendas, pero también incluyendo en la propuesta workshops, publicaciones editoriales tipo fanzine con contenidos adicionales, paseos comentados y otras actividades grupales.

También podrán incluirse foros de participación o espacios de

conversación online, procesos compartidos de creación a partir de la tipografía *Contraflag*, e investigación de materiales digitales para la producción de las banderas. Estos procesos de apertura al arte y participación vecinal y ciudadana vendrán reforzados por la trayectoria previa en este ámbito, y tomarán el relevo de algunas piezas ya realizadas anteriormente que podrán utilizarse en *Imaginarios ContraInternet* para dar más fuerza y visibilidad al proyecto.

Perspectivas de futuro

Imaginarios ContraInternet es un proyecto que nace de manera situada en la ciudad de Barcelona. Una vez llevada a cabo su activación en la ciudad, la perspectiva de futuro próximo del proyecto es poder desplegarse también progresivamente en otros espacios urbanos y digitales ya que precisamente parece existir un gran interés por explorar y conocer las distintas acogidas, interpretaciones, aportaciones, retorno y posibilidades de sedimentación que se abrirían al ponerlo en funcionamiento en una ciudad o contexto digital u otro. Cada lugar y sus integrantes poseen una idiosincrasia distinta y pueden propiciar despliegues variados que a su vez abran nuevas vías de participación.

5.4.2 Primera activación de *Imaginarios ContraInternet*

Durante la fase de finalización de la presente tesis doctoral se ha tenido la ocasión de poner ya en práctica la que ha sido la primera activación de *Imaginarios ContraInternet*. En este caso la experiencia activa los cinco primeros puntos de los siete elementos base planteados en el apartado 5.4.1. Concretamente se trata de la realización de un taller conducido por mí para reflexionar colectivamente sobre la vida digital a través de la elaboración de banderas en grupo. En las siguientes líneas describiremos el planteamiento de la propuesta y cómo se llevó a cabo.

Coordenadas generales de la propuesta

Ni tan inteligente ni tan artificial

Taller de pancartas reivindicativas de dos horas de duración realizado el 18 de noviembre de 2023 en el CCCB.

Dentro del ciclo de actividades Ay, ay, ay, la IA, en la exposición IA: Inteligencia artificial (del 18 de octubre de 2023 al 17 de marzo de 2024).

Número de participantes: 24 personas

Materiales básicos: Tablets con ChatGPT, tela, stencils tipográficos, rotuladores de pintura.

Descripción de la propuesta para difundir el taller

Un taller práctico para pensar, desde la creación artística, las repercusiones que tiene la IA. Elaboraremos pancartas de tela con nuestras ideas sobre IA. Partiremos de una conversación con ChatGPT y una búsqueda de referentes para, después, elaborar las pancartas a mano, utilizando tipografías stencil, pintura y tela.

La evolución del ser humano ha estado siempre intrínsecamente relacionada con la tecnología; desde las primeras herramientas de piedra en el Paleolítico hasta las últimas innovaciones en inteligencia artificial, pasando por la imprenta. Cualquiera de estos avances tecnológicos ha tendido a provocar posturas tanto de fascinación como de rechazo. Actualmente existe un debate controvertido sobre la ética de la inteligencia artificial y su uso como herramienta de creación, así como también un cuestionamiento sobre los atributos de inteligencia y de artificialidad de la IA.

En este taller abriremos la caja negra de la IA para preguntarnos sobre estos aspectos y pensar colectivamente cuáles son sus repercusiones en la actualidad.

Conexión específica del taller con los contenidos de la tesis

Entre los retos que presenta la vida digital para la sociedad actual, uno de los más controvertidos actualmente es el debate sobre la Inteligencia Artificial. Como punto de partida para la reflexión colectiva a través de la práctica artística que pongo en funcionamiento en este taller, me centro en los siguientes aspectos:

- ¿Es la IA inteligente?
- ¿Es la IA ética?
- ¿Es la IA artificial
- ¿Tiene la IA poderes sobrenaturales?

Partiendo del texto de la investigadora Kate Crawford, mencionado en el apartado 1.4.4, sobre las cualidades materiales de la IA y de los planteamientos pioneros del siglo XX, mencionados en el apartado 1.1.2, desarrollamos la parte teórica del taller. Se aborda la problemática de la IA contextualizándola en relación con las protestas vinculadas a la tecnología expuestas en el apartado 4.2, y haciendo especial hincapié en los ejemplos tratados de Sócrates, el movimiento ludita, y las últimas reivindicaciones en el espacio público y en el digital vinculadas a las herramientas de creación de texto e imágenes que funcionan con Inteligencia Artificial.

Desarrollo del taller

El taller se estructuró en cuatro partes:

1_ Introducción - 15 minutos

Se comenzó exponiendo una introducción que sirvió para presentar mi línea de investigación actual, describir a grandes rasgos la propuesta #internetflags y ver de qué manera se relaciona y se activa a partir del taller planteado. Seguidamente se dio un marco teórico de los retos que presenta la Inteligencia Artificial para la vida digital en la actual sociedad hiperconectada.

2_ Brainstorming - 30 minutos

Se repartieron por grupos unas tablets con ChatGPT¹ instalado -una por cada mesa. Se propuso que durante unos minutos interactuasen con el chat para preguntar sobre los temas ya comentados que resultan controvertidos. En el proceso de interacción con el chat comenzaron a apuntarse ideas para la creación de eslóganes propios reivindicativos en torno a la IA. A partir de las ideas obtenidas se realizaron de manera individual los bocetos previos antes de pasar a la tela.

¹ Se han descrito las características de dicha herramienta en el apartado 4.2.4 de la tesis.

3_ Producción - 60 minutos

En un taller práctico como este era importante que hubiera margen suficiente para la elaboración de las pancartas. En este momento comenzó como tal el trabajo plástico. Se utilizaron las plantillas de la tipografía *Contraflag*², disponibles para las participantes, que ayudan en la confección gráfica de los mensajes de las pancartas. Se emplearon primero contorneando las letras con lápiz y posteriormente con los rotuladores de pintura textil. Una vez finalizadas las pancartas de tela, se añadieron ojales y remaches para permitir que posteriormente pudieran ser colgadas.

4_ Puesta en común - 15 minutos

En este tramo final se llamó a la acción colectiva tras la finalización del taller. Se plantearon dos posibilidades, pudiendo ponerse en marcha ambas consecutivamente. La primera fue posibilitar que las pancartas de las personas que así lo desearan quedasen expuestas en la entrada de la exposición IA en un plazo a definir mientras durase la muestra (hasta el 17 de marzo de 2024).

La segunda fue la propuesta de coordinarnos con todo el grupo asistente para, una vez fuesen descolgadas las banderas del museo, ponernos de acuerdo para hacer una colgada colectiva de las banderas en una misma fecha, cada persona desde su domicilio o desde algún lugar con visibilidad desde la calle al que tenga acceso.

Conclusiones de la primera práctica de *Imaginarios ContraInternet*

En términos globales podemos concluir que la propuesta ha podido llevarse a cabo exitosamente con la implicación activa de las participantes. A continuación, detallamos algunos puntos a destacar.

1- Duración del taller: En esta primera experiencia desde el CCCB se propuso realizar el taller en una duración total de dos horas. Consideramos que ha sido una temporización justa para poder completar todas las fases del planteamiento del taller, ya que se han cumplido los objetivos de cada fase pero de una manera un tanto comprimida. Entendemos que una propuesta práctica como esta, que también incluye una introducción teórica y se enfoca al mismo tiempo en poder abrir debate colectivo, sería más adecuada con una temporización de tres horas totales.

2- Introducción: Debido al poco tiempo disponible para esta fase, los contenidos expuestos en esta fase fueron suficientes para dar un

² Las plantillas de la tipografía *Contraflag* han sido producidas en el MakerLAB de la UOC (Barcelona), con el apoyo del grupo de investigación Mediaccions.

contexto fundamentado y crítico al taller. Hubiera sido deseable poder profundizar en los temas de interés tratados, lo cual no pudo hacerse por la justa temporalización. Por esta misma razón tampoco se pudo incluir un margen de tiempo para realizar un breve sondeo de ideas colectivo y un debate previo, que habría contribuido a un proceso de creación de ideas más compartido y sedimentado. Sin embargo, la percepción de las participantes pareció satisfactoria al respecto.

3- Fase de ideas: La decisión de contar con el ChatGPT, herramienta de generación de texto basada en Inteligencia Artificial, fue un acierto. Por un lado se pudo comprobar in situ tanto las limitaciones como las potencialidades de la misma. Dado que el propósito del uso del ChatGPT en nuestro caso no era la generación de los eslóganes de las banderas, sino ayudarnos a hacer una lluvia de ideas para construir los mismos, podemos decir que los resultados fueron provechosos.

4- Producción de las banderas: La fase de confección plástica de las banderas fue fluida y hubo mucha colaboración entre las participantes. Las plantillas con la tipografía Contraflag que se proporcionaron para facilitar el trabajo de composición de los mensajes fueron totalmente efectivas, hasta el punto que todas las participantes decidieron emplearlas para la construcción de sus mensajes, a pesar de que inicialmente se dio la posibilidad a las personas de crear sus propios estilos de letra en el momento de la composición.

5- Llamada a la acción final: Respecto a la efectividad final del taller, el total de las personas participantes no solo ha dado su consentimiento, sino que ha estado enérgicamente de acuerdo con las dos propuestas de activación una vez finalizado el taller: colgado de banderas en el CCCB dentro del periodo hábil de la exposición “Inteligencia Artificial”, y futura colgada colectiva desde cada vivienda.

Se ha podido crear una red con todos los contactos de las personas participantes. Todas han mostrado su entusiasmo ante la idea de realizar una acción colectiva -una vez las banderas sean descolgadas del CCCB- para llevar a cabo una colgada coordinada de la pieza de cada persona en su vivienda o en otra zona accesible para ellas con visibilidad desde la calle. Este último factor de éxito para nosotras es clave, pues supone la constatación de la efectividad de Imaginarios ContraInternet ya desde su comienzo. Dado que escribimos estas breves conclusiones pocos días después de la realización del taller, y la tesis ha de concluirse ya, queda para un futuro inmediato poder extraer conclusiones de la primera acción de colgado de banderas con mensajes colectivos....

Imágenes del proceso

Figuras 322, 323, 324, 325 y 326. Taller “Ni tan inteligente, ni tan artificial” con Irma Marco en el CCCB. CCCB 2023 / CC BY-SA-NC. Fotos: Pau Fabregat.





Figuras 327, 328, 329, 330 y 331. Taller “Ni tan inteligente, ni tan artificial” con Irma Marco en el CCCB. CCCB 2023 / CC BY-SA-NC. Fotos: Pau Fabregat.



Figuras 332 y 333. Taller “Ni tan inteligente, ni tan artificial” con Irma Marco en el CCCB. CCCB 2023 / CC BY-SA-NC.
Fotos: Pau Fabregat.

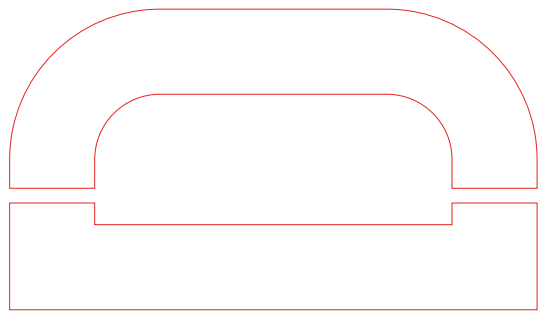
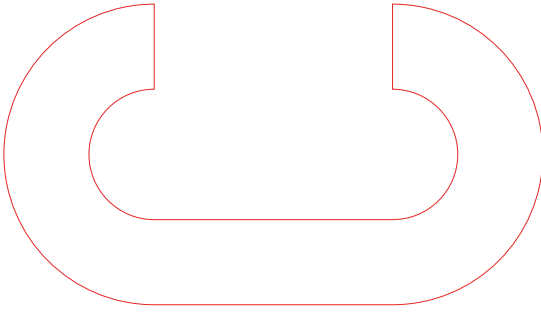
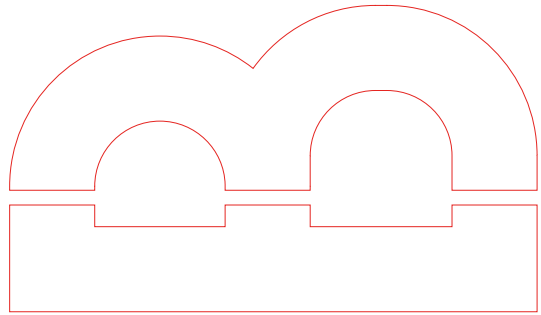
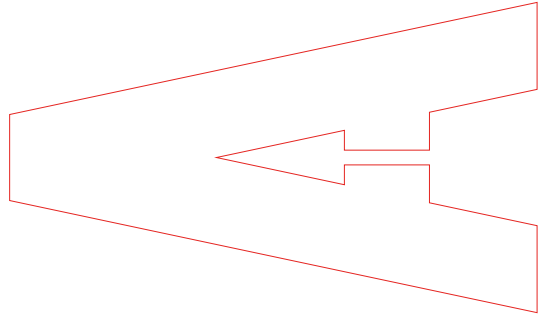
5.4.3 El formato de la tesis: kit para una acción micropolítica

Hemos trabajado el concepto gráfico de la tesis en tanto que objeto físico con el propósito de establecer una sintonía entre forma y contenido. El diseño editorial de la tesis pretende que el propio objeto sea un elemento funcional, no solo para ilustrar las ideas expuestas en el estudio presentado, sino también para que pueda ser utilizado creativamente por la persona que posee el ejemplar. Por ello, la sobrecubierta del libro es una bandera en blanco plegada y preparada para ser rotulada con nuevos mensajes sobre la vida digital, a la cual se adjuntan plantillas del abecedario de la tipografía *Contraflag*, para poder llevar a cabo la rotulación de manera fácil y sencilla. Debido a que la tirada impresa de la presente tesis doctoral es de pocos ejemplares, entendemos que esta vía abierta a la participación tiene un alcance limitado. Con todo, consideramos viable la posibilidad de editar una tirada más larga en la versión simplificada tipo kit, que permita una mayor distribución y, por tanto, mayor participación. Este enfoque encajaría con la iniciativa presente en *Imaginarios ContraInternet* de extender el proyecto a la creación colectiva, de manera que progresivamente las banderas de Internet puedan convertirse en una obra de autorías múltiples, sin estar necesariamente producidas por un individuo concreto. Esta propuesta constituiría en sí una aportación al desarrollo de la autoría colectiva, o al menos de la creatividad colectiva.

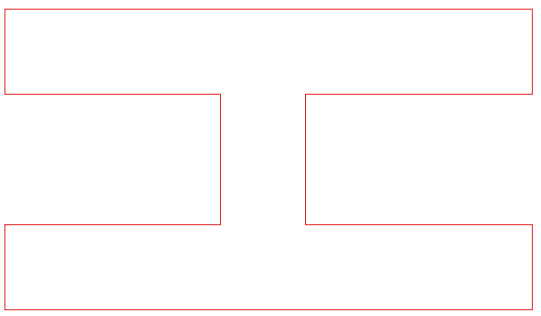
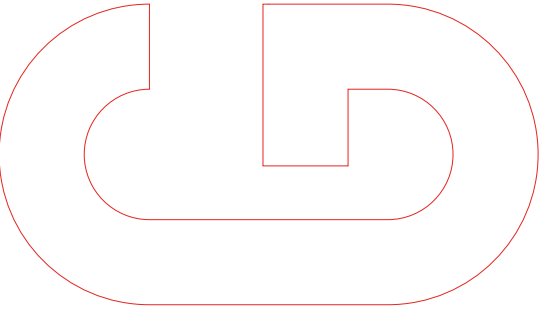
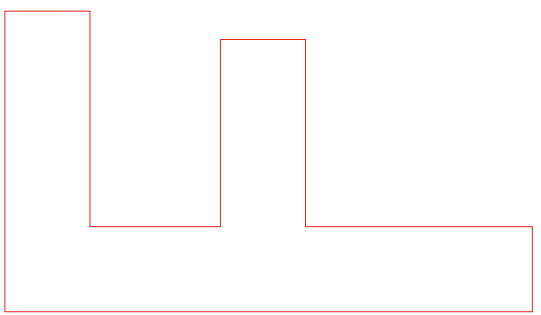
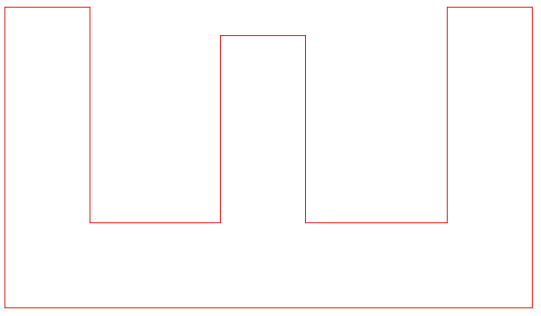
Figuras 334, 335, 336, 337 y 338. Imágenes del formato de la tesis y el kit de banderas.

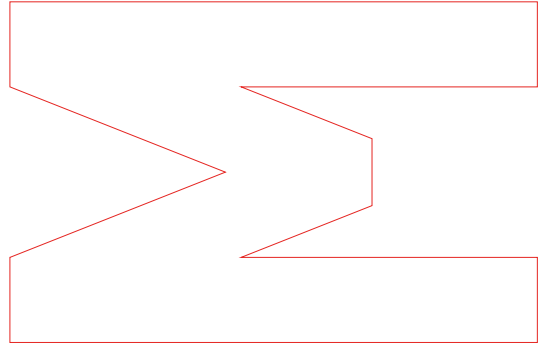
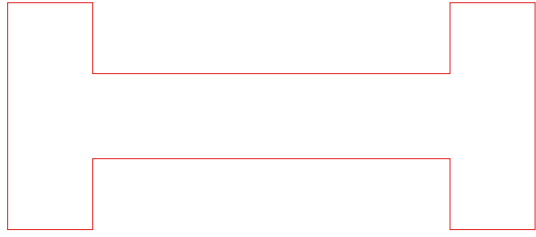
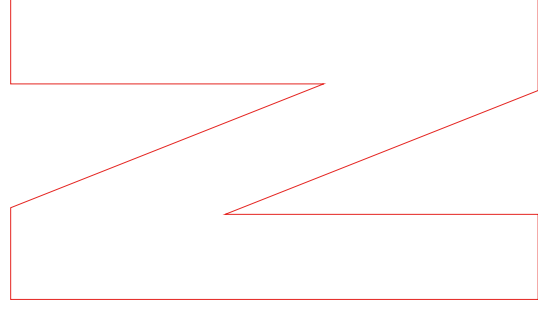
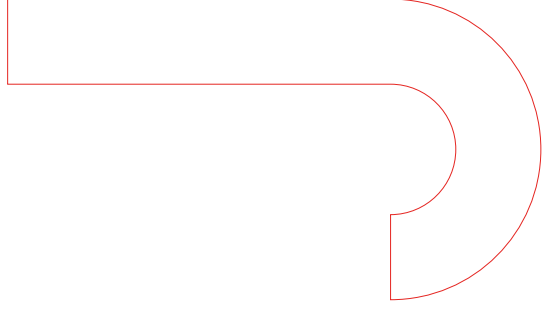
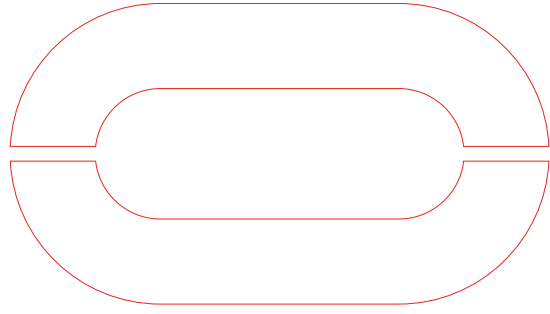
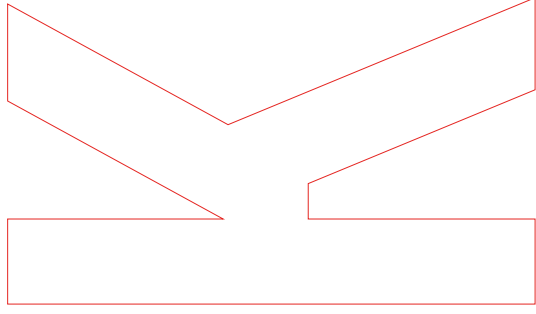
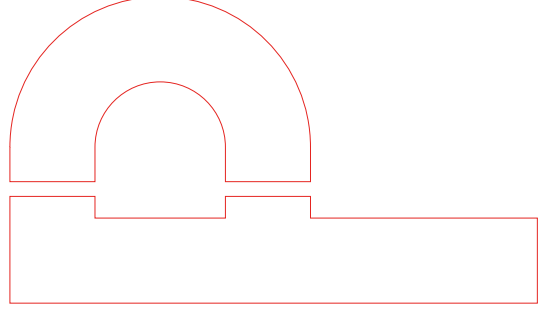
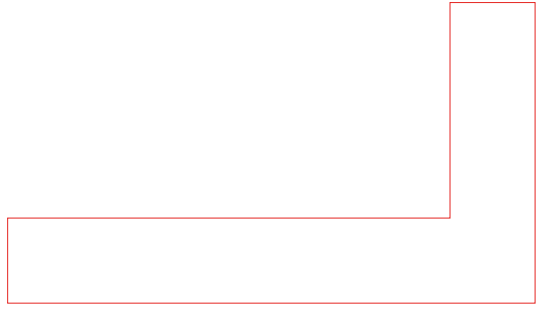




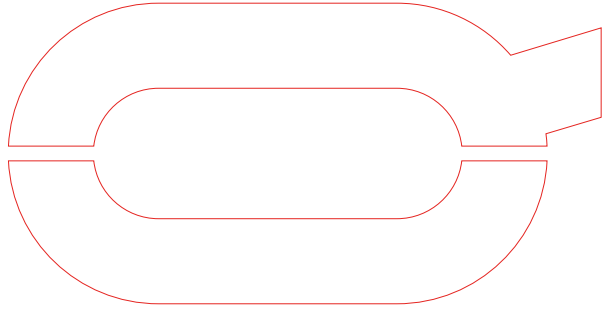
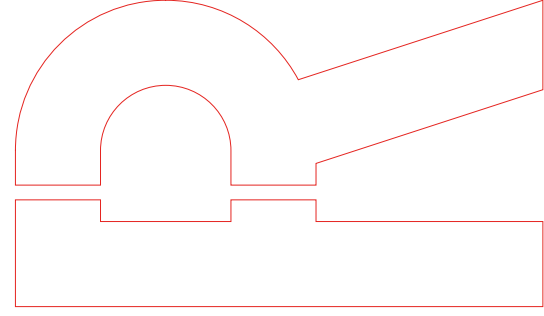
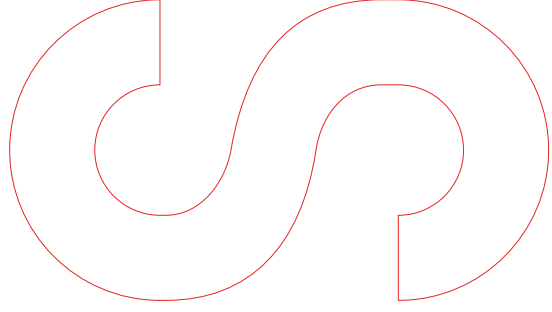
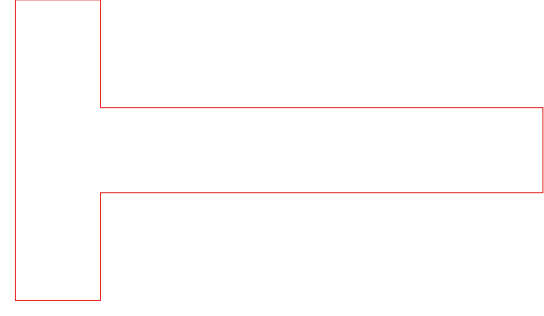


CONTRAFLAG 1/6

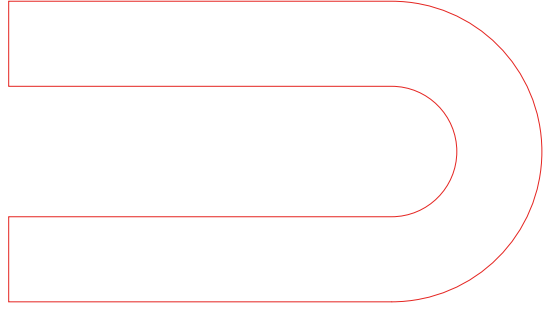
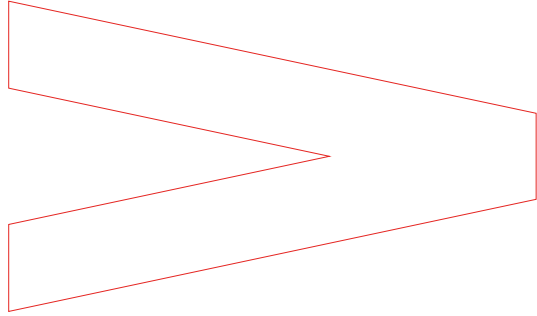
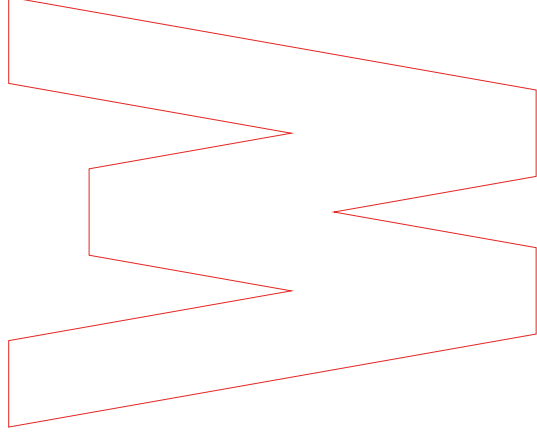
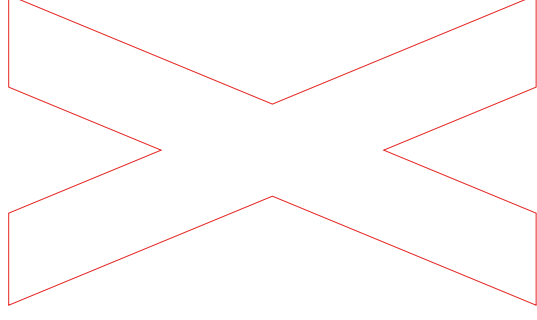


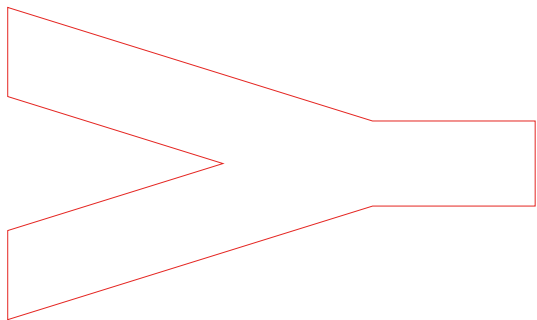
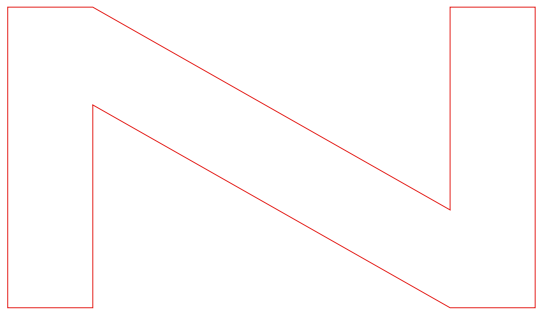
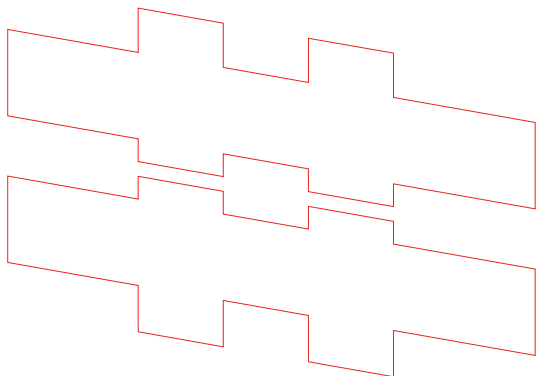
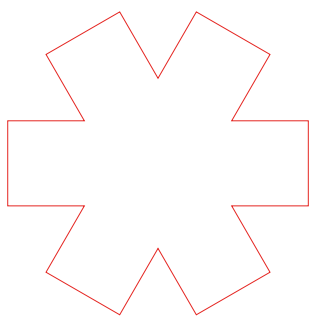


CONTRAFLAG 2/6

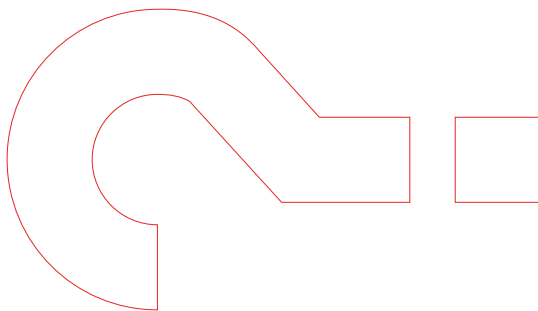
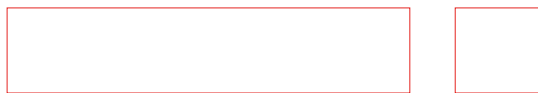
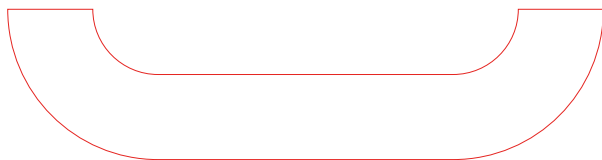
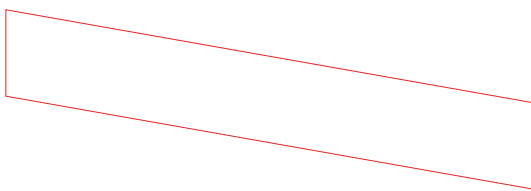


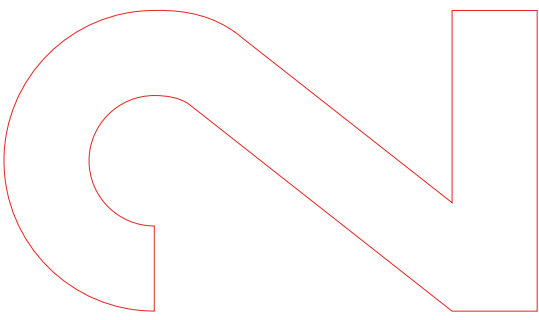
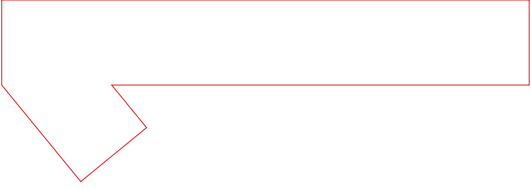
CONTRAFLAG 3/6



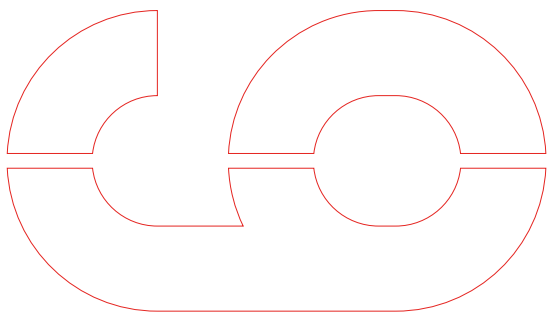
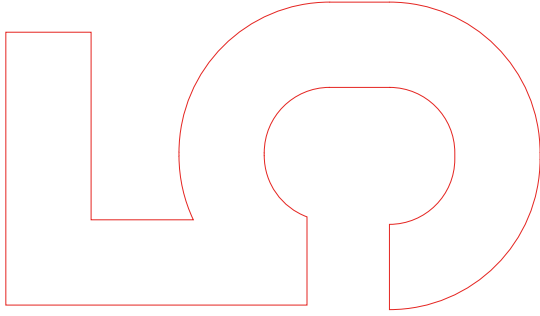
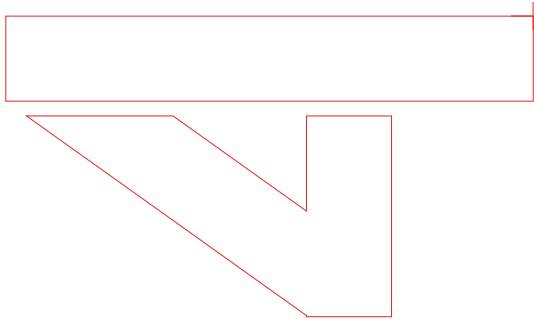
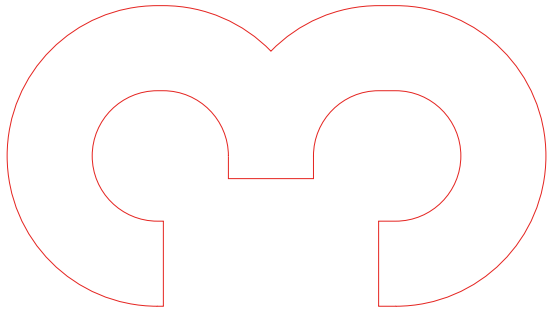


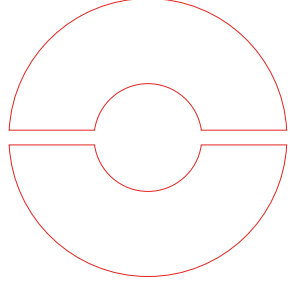
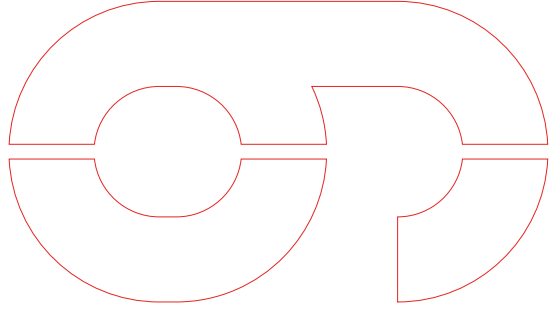
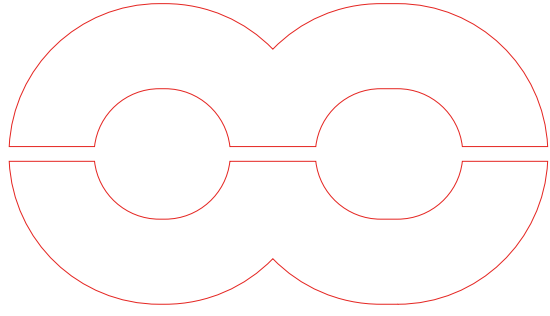
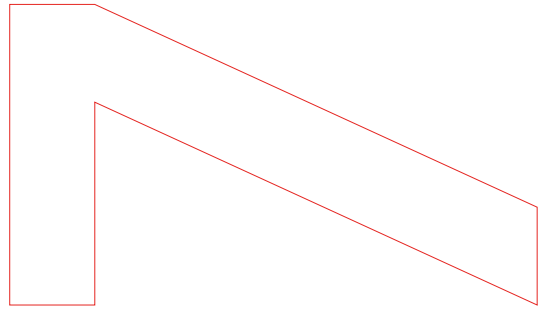
CONTRAFLAG 4/6





CONTRAFLAG 5/6





CONTRAFLAG 6/6





**CONCLUSIONES Y LÍNEAS DE FUTURO
DE LA INVESTIGACIÓN**



Conclusiones y líneas de futuro de la investigación

Nuestro entendimiento de la obra no radica en la verdad que propone, sino en su poder de persuasión y en la adecuación entre técnica, procesos, manejo de lenguaje, y contenidos conceptuales. Entendemos la obra, (la sentimos, la percibimos, la escrutamos) y la investigación es la constatación de ese entendimiento que trata de que el lector de la investigación genere su propia constatación haciendo más obra y más investigación. (Martínez Barragán, 2011, p. 61)

Pasamos finalmente a enunciar las conclusiones que darán por finalizado nuestro estudio, a la vez que abrirán nuevas vías futuras de análisis. Así pues, entendemos que las respuestas ofrecidas en este trabajo servirán como punto de partida a nuevas preguntas y vías de exploración dentro de nuestra investigación artística. Este apartado se estructura en dos partes: las conclusiones y las vías futuras de investigación.

Conclusiones

A continuación procederemos a argumentar las conclusiones de nuestro estudio, respondiendo a las tres preguntas de investigación expuestas al inicio de la tesis.

1_ ¿Cómo puede el arte contribuir al debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianidad en la vida digital?

Tras haber realizado el presente estudio podemos concluir que el arte contemporáneo puede efectivamente contribuir al debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianidad debido a la vida digital. Como hemos mencionado, las contribuciones simbólicas del arte son en sí ya un aporte al pensamiento crítico y al diálogo colectivo sobre dichas temáticas. En el caso de las propuestas analizadas, aunque muchas de ellas funcionen en el terreno simbólico, consiguen igualmente abrir caminos de pensamiento crítico sobre la temática trabajada. No argumentamos que dichas propuestas sean una mera herramienta instrumental para solucionar una problemática de tal alcance como son las complejidades de la vida digital, pero sí que pueden no obstante abrir perspectivas, llamar a la participación y al

diálogo y acercar sus ideas a que las personas las asimilen de un modo mediado.

Algunas de las maneras en que hemos encontrado que el arte contemporáneo puede contribuir son en términos globales, exponiendo sus análisis de la sociedad hiperconectada a través de las obras. No se trata de análisis teóricos sino de análisis a través del discurso del arte, independientemente del lenguaje formal empleado y de si este se emite o recibe de manera física o digital. En los casos analizados, el discurso artístico no pretende ser objetivista o resolver directamente la realidad señalada, sino apuntarla desde el planteamiento conceptual o material de sus obras para llamar a la reflexión. En un sentido más concreto y desglosado, algunas estrategias o métodos serían:

- **1. Creación de situaciones controvertidas y uso de lenguaje crudo y directo para plantear una problemática.** Como ejemplos de este método destacaríamos obras como *Dark Content* (Eva y Franco Mattes) -sobre la invisibilización de las afectaciones laborales y emocionales de las moderadoras de contenido en Internet-, o *Especies Inanimadas* (Joana Moll) -acerca de la correspondencia entre mayor tecnologización del mundo y mayor extinción de especies naturales en el mismo. En ambos casos el contenido de las obras señala incisivamente y sin rodeos el problema tratado y lo aborda desde una perspectiva crítica, poniendo de manifiesto la gravedad de los hechos.
- **2. Uso de lenguaje ambiguo y sutil que señala también hacia ciertos aspectos específicos de la realidad explorada.** Para ejemplificar este método destacamos obras como *Airworld* (Jennifer y Kevin McCoy), *The Commons* (Gretta Louw) o *Punchcard Economy* (Sam Meech). Los textos que aparecen en estas obras, acompañados de la acción de las artistas, apuntan a problemáticas como el tecnocolonialismo o la crisis medioambiental y sus efectos en la calidad de vida humana actual.
- **3. Uso de lenguaje poético o alegórico que invita a imaginar vías alternativas o ficciones posibles.** En esta línea se encontrarían especialmente ubicadas obras como *Auto Sleep* (Mario Santamaría) o *Open Internet* (Aram Bartholl). En ambos casos los artistas ejecutan una acción propositiva de cara al público que consigue activar la imaginación de alternativas utópicas a la regulación y control excesivo de los propios ritmos de vida en la sociedad hiperconectada o al control

de las telecomunicaciones por parte de grandes compañías tecnológicas de naturaleza poco ética.

- **4. Invitación sutil a la participación ciudadana.** Destacaríamos las propuestas *Controlling Connectivity* (Gretta Louw) y *Dead Drops* (Aram Bartholl) como performances. Estas obras, aunque iniciadas por las artistas, requieren de la participación de otras personas para su completa activación -sea para aparecer en una acción de encierro online o para contribuir a crear una red mundial de dispositivos USB instalados en el espacio público. Al mismo tiempo, dicha participación puede ser puntual, autónoma y no requiere del público un compromiso político excesivo.
- **5. Apelación directa a la ciudadanía, asumiendo el espacio público como terreno de conflicto y no como consenso.** Partiendo del disenso como base de la acción democrática encontramos iniciativas más directas como *Democraticemos la democracia* (Daniel G. Andújar) que interpela al público solicitando una participación política comprometida; de hecho consigue trazar una red estratégica de microacciones locales que en su conjunto poseerán una fuerza capaz de propiciar algún tipo de cambio en la realidad.

2_ ¿Qué elementos comunes debe tener dicho arte para convertirse en herramienta micropolítica para el debate ciudadano?

En este caso, los elementos comunes que hemos encontrado en las manifestaciones artísticas analizadas que convierten a dichas propuestas en una posible herramienta micropolítica capaz de alentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones vinculada a aspectos de la vida digital son las siguientes:

- **Uso del lenguaje, que puede adoptar forma textual, sonora, visual o de acción.** Aunque los códigos del lenguaje escrito y oral dependen a su vez de una enunciación distinta que varía según el idioma empleado, y dependen de la comprensión lectora de las receptoras, emplean una serie de códigos que resultan ampliamente comprensibles de un modo rápido por parte de quien lo recibe. Por tanto, el uso del lenguaje en las obras de arte analizadas, aporta a las mismas la instauración de una vía comunicativa, tanto visual como conceptual. Aunque lo que es difícil de entender o claro de comprender puede ser una cuestión relativa que depende en muchos casos del

contexto o del bagaje personal de quien lo recibe, consideramos que dentro del contexto creativo, no son obras crípticas o sobrecodificadas. En obras, como *Airworld* (Jennifer y Kevin McCoy), *IFAPA* (Joana Moll y Eugenio Tisselli), *Dark Content* (Eva y Franco Mattes), *Auto Sleep* (Mario Santamaría), *Estamos vigilando. Cerrado. Ocup do* (Daniel G. Andújar y colectivo bajamar), *The Commons* (Gretta Louw), o *WoW* (Aram Bartholl) por poner una selección de ejemplos del conjunto analizado, hay una voluntad comunicativa que busca la comprensión por parte del mayor número de personas posible. Si el mensaje se comprende fácilmente, hay más probabilidades de que quien lo lee articule sus propias ideas y opiniones a raíz de ello.

- **Insertar las obras lo mínimo posible en circuitos cerrados de visualización y distribución, o no hacerlo de manera exclusiva.** Por ejemplo, intentar que aunque las piezas tengan presencia por ejemplo en museos de arte y galerías, que no se puedan encontrar solamente allí, ya que se trata de espacios especializados a los cuales la gran mayoría de público general no accede de un modo frecuente. Esta operación podría verse claramente reflejada en obras como *Democraticemos la Democracia* (Daniel G. Andújar), que por un lado se beneficia del apoyo económico e institucional recibido para la producción y difusión de la misma, pero que a su vez se vincula al circuito del arte y se dirige de manera directa a la ciudadanía.
- **Utilizar en la medida de lo posible espacios abiertos de tipo preferentemente público, ya sean espacios físicos como una plaza o la calle misma.** Estos serían los casos de *The Commons* (Gretta Louw) o *Internet Tour* (Mario Santamaría), como también espacios digitales como el ágora de Internet, visible en *Life Sharing* (Eva y Franco Mattes) o en la viralización de contenidos de *Dead Drops* (Aram Bartholl). En ambos casos -espacio físico y virtual-, somos conscientes de que en última instancia estos se encuentran también regulados y no son libres de estar adscritos a la propiedad por parte de gobiernos o grandes compañías tecnológicas, cuestión que continuaremos investigando en las vías de futuro de nuestro estudio. No obstante, el hecho de ser lugares de mayor afluencia que los circuitos museísticos o de galerías de arte, puede permitir una mayor difusión y una llamada a la organización colectiva para pensar en acciones que beneficien a la población o a pequeños grupos de personas.

- **Empleo de formatos y soportes para las obras con una voluntad informativa y divulgativa.** En este sentido, se emplearán códigos materiales, gráficos y escritos de los lenguajes de comunicación masivos. Aunque las interpretaciones de un formato pueden ser diversas en función de la persona, en las obras analizadas se usan soportes de comunicación no solo propios de los lenguajes plásticos del arte. De este modo se pretende difundir determinado discurso a un mayor número de personas, más allá del público habitual del mundo del arte. Este tipo de formatos empleados tanto para la comunicación y la publicidad como para la protesta civil podrían ser desde banderas (Daniel G. Andújar), a carteles en la calle (Guerrilla Girls, Greta Louw), a pancartas o murales (Aram Bartholl) o incluso también vídeos que puedan hacerse virales en plataformas como Youtube, Instagram o Tik Tok por ejemplo (Eva y Franco Mattes, Aram Bartholl). Un formato accesible permitirá una mayor comprensión del proyecto, sin que las receptoras hayan de tener conocimientos técnicos, ya sea de tecnologías digitales o del ámbito de las bellas artes.
- **Empleo de estrategias complementarias a la propia obra estática con procesos de acción y participación.** A través de la activación de acciones, se conseguirá, además de interpelar a la ciudadanía de un modo sutil, realizar de manera efectiva una llamada más directa a la participación. En este sentido encontramos desde *workshops* o talleres colectivos como *Wow* o *Forgot your password?* (Aram Bartholl) (Bartholl), hasta *tours*, paseos compartidos o performances como *Internet Tour* (Mario Santamaría), acciones que implican la participación colectiva como *Democraticemos la democracia* (Daniel G. Andújar) o espacios digitales compartidos como *Life Sharing* (Mattes, Louw) o *Controlling Connectivity* (Greta Louw).

3_ ¿Pueden ser aún más efectivas para el debate aquellas obras ubicadas en el espacio público, que utilizan formatos textiles y texto?

En las respuestas a la anterior pregunta de investigación hemos ya localizado algunos rasgos que nos llevan a responder dicha esta pregunta. No obstante, de un modo aún más perfilado, argumentaremos lo siguiente:

- **Respecto a las obras que utilizan texto en su formalización,** anteriormente hemos establecido que aquellas propuestas artísticas que emplean códigos de lenguaje escrito u oral resultan efectivas para establecer una comunicación no solo

con el público, sino por extensión con la ciudadanía. De un modo todavía más acotado, hemos podido comprobar que en las propuestas artísticas analizadas hay un alto porcentaje de piezas que emplean concretamente el lenguaje escrito. La manera plástica en la que el lenguaje escrito se manifiesta en estas obras desempeña una función comunicativa diferente, si lo comparamos con el texto tal y como se muestra en formatos tradicionales, ya sean físicos o digitales. Además del análisis acotado de aquellas obras que utilizan el texto específicamente para activar diálogos sobre la vida digital, hemos podido ampliar la investigación de referentes plásticos en el apartado 2.2.1 del segundo capítulo, con piezas como *One and three Chairs* (Joseph Kosuth), *Inflammatory Essays* (Jenny Holzer) *Capitalism Kills Love* (Claire Fontaine) o *Will-n-Testament* (Olga Lialina). En nuestro caso, y dado que se trata de lenguajes de tipo plástico, nos hemos centrado en la fuerza de los códigos tipográficos y el uso visual de las palabras. Por tanto hemos recorrido variaciones posibles de estos en sus versiones rotuladas, pintadas, o construidas con otros elementos de variada naturaleza. Pensamos, tal y como ya apuntábamos en nuestras primeras intuiciones, que el texto y su representación visual es un medio de expresión capaz de establecer una comunicación efectiva para interpelar de manera inmediata, contribuyendo así al surgimiento de diálogos y debates ciudadanos.

- **Sobre los soportes textiles como medio material para la obra de arte y la acción micropolítica**, hemos podido tratar analíticamente una serie de referentes diversos, tanto mencionados a lo largo de toda la tesis de manera puntual como de un modo más dedicado en el cuarto capítulo. Aunque hemos analizado piezas destacables como *Trabaje desde casa* o *Gobelino políptico franja magenta, aeropuerto* (Gabriel Kuri) que aprovechan las posibilidades plásticas del soporte textil y las exponen dentro del circuito museístico del arte, hemos terminado por enfocarnos en soportes de arte textil que articulan la protesta política. Tras recorrer trabajos como el de las Arpilleras, los estandartes de las Sufragistas a partir del siglo XIX, *Chile Vencerá* (John Dugger y Cecilia Vicuña), o *Manifesto Mães Também Gozam* (Bruna Alcântara), podemos constatar que el soporte textil es un medio idóneo para la efectividad en la reivindicación micropolítica. Estas serían comúnmente pancartas de tela, que pueden tanto transportarse en manifestaciones como colgarse en balcones, ventanas u otros lugares visibles para viandantes en el espacio

público. Consideramos que estos soportes sí que son capaces de una mayor eficacia para apelar al diálogo, pues su material es económico y es de fácil alcance, y su customización resulta enormemente sencilla incluso para personas que no reconocen tener destrezas manuales, artísticas o creativas.

- **En cuanto al empleo del espacio público como lugar donde emplazar las obras**, ha sido explorado en una doble vertiente, como lugar físico y como ágora digital. No obstante, nos hemos focalizado en aquello que sucede en el espacio físico, principalmente el entorno público del espacio urbano. En esta línea hemos analizado casos de distinta caracterización como *Sincita* (Fabricio Caiazza), o *Space Reading* (Laia Solé) que se presentan en obras artísticas, pero también en otras acciones micropolíticas de protesta que, aun poseyendo una cualidad plástica, no se presentan únicamente como obra de arte. En todos los casos hemos podido comprobar la efectividad reivindicativa de aquellos soportes que se emplazan en el espacio público. Estos no solo consiguen comunicar actitudes de protesta, sino que a su vez animan a un debate colectivo que eventualmente permitirá un mayor conocimiento por parte de la ciudadanía de las situaciones reivindicadas y consecuentemente activará un diálogo entre las partes interesadas que podrá estar más fundamentado y dar lugar a la construcción de pensamiento crítico en este sentido. Por tanto, el espacio público urbano es un lugar ideal en el que poder activar una reivindicación, o efectuar una acción micropolítica que puede ir desde la organización más o menos premeditada de una charla en el espacio público a otro tipo de acciones de carácter activista.

Habiendo dado respuesta concluyente de manera desglosada a las tres preguntas de investigación que daban inicio a nuestro estudio, procederemos a continuación a establecer de qué manera las conclusiones se ubican en nuestro caso de estudio práctico, expuesto en el quinto capítulo de la tesis. Los elementos clave de nuestro proyecto de investigación práctica artística *#internetflags* son precisamente una serie de obras textiles (banderas o pancartas de tela) que contienen mensajes de texto pintados a mano, y que se instalan en balcones y ventanas de la ciudad, visibles en el espacio público. Además de la efectividad de estos tres factores ya demostrada, el hecho de que en *#internetflags* las obras se encuentren ubicadas no solo en espacios institucionales de arte, sino también en entornos vecinales, lleva a que el tipo de relaciones que se produzcan durante las activaciones del proyecto sean más dialogadas. Este tipo de diálogos se activan por tanto no sólo a partir de los propios

mensajes en las obras, que poseen una voluntad interpelativa de cara a la ciudadanía, sino de un modo todavía más situado, en las propias relaciones que se tejen durante el proceso de activación: búsqueda previa de personas interesadas en participar, creación de redes de colaboración, recepción y *feedback* de opiniones vecinales y otras posibles luchas micropolíticas activas en su entorno, organización grupal para la selección de mensajes, diálogo y debate sobre la temática del proyecto o la convivencia puntual de la artista en los espacios privados de las participantes durante el montaje y el desmontaje. Este tipo de tejido social creado alrededor del proyecto, unido al tejido tecnológico que a nivel temático tratan y al tejido físico sobre el cual las mismas se materializan, nos acerca en última instancia a la creación de una red en sentido amplio de dispositivos móviles de comunicación analógicos. Por todo ello, podemos concluir que *#internetflags*, en tanto que propuesta artística, cumple los requisitos para contribuir al debate ciudadano sobre la transformación de la cotidianeidad debido a la vida digital.

Líneas de futuro de la investigación

Respecto a las vías de futuro de nuestra investigación a corto y medio plazo, tenemos la voluntad de continuar una línea de investigación artística basada en la práctica, que pueda combinar el estudio de fuentes de información provenientes de distintas disciplinas con una aproximación práctica a los conceptos tratados. Para ello procederemos en primer lugar a poner en funcionamiento el planteamiento expuesto en el apartado 5.4 de la tesis, dedicado a proyectar la propuesta propia futura *Imaginarios ContraInternet*, expuesta en tanto que segunda parte del proyecto *#internetflags*. Aunque ya se han descrito anteriormente, resumiremos a continuación los aspectos clave que contemplaremos en nuestra investigación futura. De este modo, continuaremos enfocadas en el ámbito de investigación de la vida digital en la sociedad hiperconectada; daremos continuidad a la producción de banderas de tela con mensajes de texto referidos a dicha temática; haremos uso del espacio público para instalar las obras, así como también continuaremos incidiendo en las relaciones institucionales y culturales que puedan apoyar la investigación; tendremos en cuenta un horizonte para una mayor difusión y alcance de la propuesta; y ampliaremos el foco de actuación no solo a las obras y a su instalación pública sino también a la realización de talleres, publicaciones editoriales, debates, paseos comentados o foros de participación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Libros y capítulos de libros.

A

- Abbate, J. (1999). *Inventing the Internet*. Massachusetts Institute of Technology.
- Alexander, A. (2020). El manifiesto plagiarista. En P. Sastre (Ed.), *Manifiestos sobre el arte y la red (1990-1999)* (pp. 269-270). Exit.
- Aranda, J., Kuan Wood, B. y Vidokle, A. (2015). Introduction. En J. Aranda, B. Kuan Wood y A. Vidokle, A. (Eds.), *The Internet Does Not Exist* (pp. 5-9). Sternberg Press.
- Arendt, H. (2008). *Eichmann en Jerusalén*. DeBOLS!LLO.
- Avedaño Santana, L. (2020). *Arte y Copyright. Del arte moderno al arte post-Internet*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

B

- Baigorri, L. y Cilleruelo, L. (2005). *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*. Brumaria.
https://www.academia.edu/9917780/NET_ART_Pr%C3%A1cticas_est%C3%A9ticas_y_pol%C3%ADticas_en_la_Red
- Barthes, R. (1993). *El placer del texto, seguido por Lección Inaugural*. Siglo XXI.
- Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Paidós.
- Baudrillard, J. (2016). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Bäumgartel, T. (2001). *[net.art 2.0] New Materials towards Net art*. Verlag Moderne Kunst.
- Beirak, J. (2022). *Cultura ingobernable*. Planeta.
- Bell, J. (2021). *Atención radical*. Barcelona: Alpha Decay.
- Benjamin, W. (1971). *Iluminaciones 1*. Taurus.
- Benjamin, W. (1975). *Tentativas sobre Brecht. Iluminaciones 3*. Taurus.
- Berners-Lee, M. (2019). *There is no planet B*. Cambridge University Press.
- Bey, H. (1996). *T.A.Z. Zona Temporalmente Autónoma*. Talasa.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells. Participatory Art, and the Politics of Spectatorship*. Verso.
- Blas, Z. (2017). Contra-Internet Aesthetics. En O. Kholeif (Ed.), *You Are Here. Art After the Internet* (pp. 86-96). Home, Space.
- Braidotti, R. (2020). *El conocimiento posthumano*. Gedisa.
- Brea, J.L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. CASA. <https://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2012/07/Jose-Luis-Brea-2002-La-Era-Postmedia.pdf>
- Brecht, G. y Filliou, R. (1967). *Games at the Cedilla, or the Cedilla Takes Off*. Something Else Press.

Broadbent, S. y Lobet-Maris, C. (2015). Towards a Grey Ecology. En L. Floridi (Ed.), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era* (pp. 111-124). Springer Open.

Brusadin, V. (2021). *The Fog of Systems. Art as Reorientation and Resistance in a Planetary-Scale System Disposed Towards Invisibility*. Aksioma.

Bryan-Wilson, J. (2017). *Fray. Art + Textile Politics*. The University of Chicago Press.

Butler, J. (2004). *Lenguaje, poder e identidad*. Editorial Síntesis.

C

Calinescu, M. (1991). *Cinco caras de la modernidad*. Tecnos.

Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide. CCS Report*. University of Technology. <https://www.creativityandcognition.com/resources/PBR%20Guide-1.1-2006.pdf>

Carrión, J et al. (2023). *Los campos electromagnéticos. Teorías y prácticas de la escritura artificial*. Caja Negra.

Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Gedisa.

Castells, M. (2001). *La era de la información. Vol. 1. La Sociedad Red*. Alianza.

Castells, M. (2004). *The Network Society: a Cross-cultural Perspective*. Edward Elgar.

Chaffee, L. G. (1993). *Political Protest and Street Art. Popular Tools for Democratization in Hispanic Countries*. Greenwood Press.

Chan, J. (2017). Notes on Post-Internet. En O. Kholeif (Ed.), *You Are Here. Art After the Internet* (pp. 106-123). Home, Space.

Chandler, A. y Neumark, N. (2005). Mini-FM: Performing Microscopic Distance (An E-Mail Interview with Tetsuo Kogawa). En A. Chandler y N. Neumark (Eds.), *At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet*. (pp. 191-209). The MIT Press.

Christianson, S. (2012). *100 diagrams that changed the world*. A Plume Book.

Christy, A.E. (1949): The Sense of Past. En A.E. Christy (Ed.), *The Asian Legacy and American Life* (pp. 1-55). Asia Press; Inc. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.215403/page/n29/mode/2up>

Coleman, G. (2016). *Las mil caras de Anonymous. Hackers, activistas, espías y bromistas*. Arpa.

Comité Invisible. (2015). *A nuestros amigos*. Pepitas de calabaza.

Connor, M. (2017). Post-Internet: What It Is and What It Was. En O. Kholeif (Ed.), *You Are Here. Art After the Internet* (pp. 56-64). Home, Space.

Constant (2021). *Nueva Babilonia. La utopía de la ciudad ideal en el siglo XX*. Cátedra.

Coupland, D. (2016). *Machines Will Make Better Choices Than Humans*. V2_Publishing.

Crawford, K. (2023). *Atlas de la IA*. Ned.

Creswell, J.W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design. Choosing Among Five Approaches*. SAGE. <http://www.ceil-conicet.gov.ar/wp-content/uploads/2018/04/CRESWELLQualitative-Inquiry-and-Research-Design-Creswell.pdf>

Critical Art Ensemble, (1994). *The Electronic Disturbance*. Autonomedia. <http://www.critical-art.net/books/ted>

D

Dainow, E. (2017). *A Concise History of Computers, Smartphones, and the Internet*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Daniels D. (2009). The Art of Communication: Form Mail Art to E-mail. En M. Meixnerová (Ed.), *#mm net art. Internet Art in the Virtual and Physical Space of Its Presentation* (pp. 36-40). PAF, Link Editions. https://www.academia.edu/39916786/Marie_Meixnerov%C3%A1_Edited_by_mm_Net_Art_Internet_Art_in_the_Virtual_and_Physical_Space_of_Its_Presentation_Link_Editions_Brescia_PAF_Olomouc_2019

Danto, A. (2011). *Qué es el arte*. Paidós.

De La Cueva, J. (2015). *Manuel del ciberactivista. Teoría y práctica de las acciones micropolíticas*. Bandaàparte Editores.

De Landa, M. (1991). *War in the Age of Intelligent Machine*. Urzone Inc.

Debord, G. (1999). La teoría de la deriva. En L. Navarro, L. (Coord.), *Internacional Situacionista. La realización del arte, 1* (1), pp. 50-53. Literatura Gris. https://monoskop.org/images/d/da/Internacional_Situacionista_Vol_1.pdf

Deleuze, G. (2002). *Diferencia y repetición*. Amorrortu.

Delgado, A. (2018). *La sociedad hiperdigital. Las 10 fuerzas que cambiarán nuestras vidas*. Libros de cabecera.

Descartes, R. (1977). *Meditaciones metafísicas con objeciones y respuestas*. Alfaguara.

Dery, M. (2020). *Culture Jamming: hackeando, remezclando y disparando en el Imperio de los Signos*. En P. Sastre (Ed.), *Manifiestos sobre el arte y la red (1990-1999)* (pp. 31-58). Exit.

Dourish, P y Bell, G. (2011). *Divining a Digital Future: Mess and Mythology in Ubiquitous Computing*. The MIT Press.

Dressler, I. (2014). Democratizemos la democracia. Sobre la formación de espacios políticos en los proyectos de Daniel G. Andújar / Technologies To The People. En M. Pineda (Coord.), *Sistema operativo. Daniel G. Andújar. Technologies To The People*. (pp. 53-80). Museo Reina Sofía.

Drucker, J. (2005). Interactive, Algorithmic, Networked: Aesthetics of New Media Art. En A. Chandler y N. Neumark (Eds.), *At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet*. (pp. 35-59). The MIT Press.

Duncombe, S. (2008). *Notes from Underground. Zines and the Politics of Alternative Culture*. Microcosm Publishing.

E

Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Lumen.

Eco, U. (1995). *Apocalípticos e integrados*. Lumen.

Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Lumen.

Elliot, P y Schnabel, J. (2008). *Tracey Emin 20 años*. Centro de Arte Contemporáneo de Málaga.

F

Floridi, L. (Ed.) (2015a). *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer Open.

Floridi, L. (2015b). Hyperhistory and the Philosophy of Information Policies. En L. Floridi, (Ed.), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era* (pp. 51-63). Springer Open.

Floridi, L. (2015c). Introduction. En L. Floridi, (Ed.), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era* (pp. 1-3). Springer Open.

Foglia, E. (2017). Cambio. En J. Fàbregas (Coord.), *Deconstruyendo el Manifiesto Maker* (pp.46-49). Trànsit Projectes.

Foglia, E. (2022). The Internet Hijacked by Big Tech - Platformization in Today's Hyper-connected World. En E. Hodžić O. Majcen Linn, J. Mlinarec y L. Šimunović L. (Eds.), *Arc-hive: Case Studies* (pp. 89-97). KONTEJNER.

Foucault, M. (2012). *Vigilar y castigar*. Biblioteca Nueva.

Frank, T. (1998). *The Conquest of the Cool. Business Culture, Counterculture, and the Rise of Hip Consumerism*. The University of Chicago Press.

Frank, T. (2020). La conquista de lo cool. *El negocio de la cultura y la contracultura y el nacimiento del consumismo moderno*. Alpha Decay.

Friedman, K. (1995). The Early Days of Mail Art. En Welch, C. (ed.) *Eternal Network. A Mail Art Anthology* (pp. 3-16). University of Calgary Press.

Fry, H. (2019). *Hola mundo: Cómo seguir siendo humanos en la era de los algoritmos*. Blackie Books.

G

Gadamer, H.G. (1998). *El giro hermenéutico*. Cátedra.

Galaxina, A. (2017). *¡Puedo decir lo que quieras! ¡Puedo hacer lo que quiera!*. Bombas para desayunar.

Galloway, A.R. (2021). *Uncomputable. Play and Politics in the Long Digital Age*. Versus.

Ganascia, J.G. (2015). Views and Exemples on Hyper-Connectivity. En L. Floridi /Ed.), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era* (pp. 65-86). Springer Open.

Gansing, K. (2020). Introduction: Network Means and Ends. En K. Gansing e I. Luchs (Eds.), *The Eternal Network. The Ends and Becomings of Network Culture* (pp. 7-13). Institute of Network Cultures, Amsterdam, and transmediale e.V.

Gardiner, M-E. (2020). The Situationist' Revolution of Everyday Life. En A. Hemmens y G. Zacarias G. (Eds.), *The Situationist International. A Critical Handbook* (pp. 236-251). Pluto Press.

Geduld, H.M. (1978). Genesis II: The Evolution of Synthetic Man. En H.M. Geduld y R. Gottesman, R. (Eds.), *Robots* (pp. 3-37).. New York Graphic Society.

Geduld, H.M. y Gottesman, R. (Eds.). (1978). *Robots*. New York Graphic Society.

Gibson, W. (2001). *Neuromante*. Minotauro.

Godin, S. (2009). *All Marketers Are Liars. The Power of Telling Authentic Stories in a Low-Trust World*. Portfolio. https://www.academia.edu/9099922/ALL_MARKETERS_ARE_LIARS_THE_POWER_OF_TELLING_AUTHENTIC_STORIES_IN_A_LOW_TRUST_WORLD

Referencias bibliográficas

- Gómez García, M. (2007). *Diccionario del teatro*. Akal.
- Guasch, A.M. (2005). *El arte último del siglo XX. del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza.
- Guattari, F. y Rolnik, S. (2006). *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Traficantes de sueños.
- Guerrilla Girls. (2020). *Guerrilla Girls. The Art of Behaving Badly*. Chronicle Books.
- Gurevich, A. (2021). *La vida digital. Intersubjetividad en tiempos de plataformas sociales*. La Crujía.

H

- Han, B-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder.
- Han, B-C. (2018). *Hiperculturalidad*. Herder.
- Haraway, D.J., (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Cátedra.
- Haraway, D.J., (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni.
- Hayles, K. (1999). *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Higgins, D. (2019). Intermedia. En M. Mayer (Ed.), *Fluxus escrito. Actos textuales antes y después de Fluxus* (pp. 73-83). Caja Negra.
- Hu, T-C. (2015). *A Prehistory of the Cloud*. Massachusetts Institute of Technology.

I

- Internacional Situacionista. (1999a). Definiciones. En Navarro, L. (coord.). *Internacional Situacionista. La realización del arte, 1* (1), pp. 17-18. Literatura Gris. https://monoskop.org/images/d/da/Internacional_Situacionista_Vol_1.pdf
- Internacional Situacionista. (1999b). El desvío como negación y preludio. En Navarro, L. (coord.). *Internacional Situacionista. La realización del arte, 1* (1), pp. 73-74. Literatura Gris. https://monoskop.org/images/d/da/Internacional_Situacionista_Vol_1.pdf

J

- Jameson, F. (1999). *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el postmodernismo 1983-1998*. Manantial.
- Jefferies, J. (2016). Editorial Introduction. En J. Jefferies, D. Wood Conroy y H. Clark, H. (Eds.), *The Handbook of Textile Culture* (3-15). Bloomsbury.
- Joyce, D. (2005). An Unsuspected Future in Broadcasting: Negativland. En A. Chandler, A. y N. Neumark (Eds.), *At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet* (pp. 177-189). The MIT Press.

K

- Kholeif, O. (2018). *Goodbye, World! Looking at Art in the Digital Age*. Stenberg Press.
- Kholeif, O. (2023). *Internet Art*. Phaidon.
- Klein, N. (2007). *No Logo. El poder de las marcas*. Paidós.

Klein, N. (2015). *Esto lo cambia todo: el capitalismo contra el clima*. Planeta.

L

Land, N. (2020). *Hiperstición. Una ficción de futuro*. Caja negra.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos.

Levy, S. (2010). *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. O'Reilly.

Lillemose, J. (2014). Proyectos. En M. Pineda (Coord.), *Sistema operativo. Daniel G. Andújar. Technologies To The People* (pp. 12-52). Museo Reina Sofía.

López Cuenca, A. (2014). Technologies To The People. En M. Pineda (Coord.), *Sistema operativo. Daniel G. Andújar. Technologies To The People* (pp. 111-149). Museo Reina Sofía.

Lovink, G. (2019). *Tristes por diseño: las redes sociales como ideología*. Consonni.

Löwgren, J. (2004). Cultura(s) hacker. En C. Gradín C. (Comp.), *Internet, hackers y software libre* (pp. 135-151). Editora fantasma. <https://libros.metabiblioteca.org/items/8eb1dd6b-9cc7-4cc3-86b6-ed456be45616>

M

Markham, M. (2020). *Digital Life*. Polity Press.

Márquez, I. (2018). *Móviles 24/7. El teléfono móvil en la era de hiperconectividad*. UOC.

Marzal, M.M. (1996). *Historia de la antropología. Volumen II: Antropología cultural*. Abya-Yala.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós

Mina, A.X. (2019). *Memes to Movements. How the World's Most Viral Media is Changing Social Protest and Power*. Beacon Press.

Mitcham, C. (1989). *¿Qué es la filosofía de la tecnología?*. Anthropos.

Morton, T. (2018). *Hiperobjetos. Filosofía y ecología después del fin del mundo*. Adriana Hidalgo Editora.

Moss, C. (2019). *Expanded Internet Art. Twenty-First-Century Artistic Practice and the Informational Milieu*. Bloomsbury Academics.

Moure, T. (2021). *Lingüística se escribe con A. La perspectiva de género en las ideas sobre el lenguaje*. Editorial CATARATA.

Mumford, L. (2017). *El mito de la máquina. Técnica y evolución humana*. Pepitas de calabaza.

N

Neumark, N. (2005). Introduction: Relays, Delays, and Distance Art/Activism. En A. Chandler y N. Neumark (Eds.), *At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet* (pp. 3-24). The MIT Press.

O

O'Neill, C. (2018). *Armas de destrucción matemática*. Capitán Swing.

Ortega y Gasset, J. (2014). *Ensimismamiento y alteración. Meditación de la técnica y otros ensayos*. Alianza.

Osthoff, S. (2005). From Mail Art to Telepresence: Communication at a Distance in the Works of Paulo Bruscky and Eduardo Kac. En A. Chandler y N. Neumark, N. (Eds.), *At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet*. (pp. 260-280). The MIT Press.

P

Parikka, J. (2018). El futuro cercano, o hay quien dice que no hay que preocuparse por el aire. En J. Laia (Ed.), *Ahogarse en un mar de datos/ Drowning in a s Sea of Data* (pp.31-40). La Casa Encendida.

Peran, M. (2015). *Assaig sobre la fatiga*. Ajuntament de Barcelona.

Pérez Rubí, A. (2021). *ARTivismo. El poder de los lenguajes artísticos para la comunicación política y el activismo*. UOC.

Pineda, M. (Coord.). (2014). *Sistema operativo. Daniel G. Andújar. Technologies To The People*. Museo Reina Sofía.

Pineda, M. y Villén, I. (Coord.). (2021). *Charlotte Johannessson. Llévame a otro mundo*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. https://monoskop.org/images/e/e5/Charlotte_Johannessson_Llevame_a_otro_mundo_2021.pdf

Platón. (1988). *Diálogos III*. Gredos.

Popper, F. (1983). *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Akal.

Prada, J.M. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal.

Price, S. (2010). Dispersión. Murmur. <http://murmur-print.org/pdf/dispersion-20100821.pdf>

Puig Punyent, E. (2016). *La gran adicción: apagar Internet para lograr una vida plena*. Arpa.

Q

Quesada Sanz, F. (2007). Estandartes militares en el mundo antiguo. Signifier. https://www.researchgate.net/publication/258032716_Estandartes_militares_en_el_mundo_antiguo

Quan-Haase, A. y Wellman, B. (2005). Local Virtuality in an Organization: Implications for Community of Practice. En P. Van den Besselaar, G. De Michelis, J. Preece y C. Simone (Eds.), *Communities and Technologies 2005*. (pp. 215-238). https://doi.org/10.1007/1-4020-3591-8_12

R

Raymond, E.S. (2001). *The Cathedral and the Bazaar. Musing on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. O'Reilly.

Rovira Sancho, G. (2017). *Activismo en red y multitudes conectadas. Comunicación y acción en la era de Internet*. Icaria.

Ryan, J. (2010). *A History of the Internet and the Digital Future*. Reaktion Books Ltd.

S

Sadler, S. (1999). *The Situationist City*. The MIT Press. https://situationistlibrary.files.wordpress.com/2019/08/sadler_simon_the_situationist_city_1998.pdf

- Sainz Peña, R.M. (Coord.). (2012). *La sociedad de la información en España 2011*. Ariel, Fundación Telefónica.
- Sartori, G. (2013). *La política. Lógica y método en las ciencias sociales*. Fondo de Cultura Económica.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa.
- Shiner, L. (2004). *La invención del arte. Una historia cultural*. Paidós.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Stallman, R. (1999). *Software libre para una sociedad libre*. Traficantes de sueños.
- Stancanelli, P. (2020). *El Atlas de la revolución digital. Del sueño libertario al capitalismo de vigilancia*. Clave Intelectual.
- Standage, T. (2007). *Victorian Internet: The Remarkable Story of Telegraph and the Nineteenth Century's On-line Pioneers*. Walker Publishing Company.
- Starosielski, N. (2015). *The undersea network*. Duke University Press.
- Suárez-Villa, L. (2009). *Technocapitalism: A Critical Perspective on Technological Innovation and Corporatism*. Temple University Press. https://www.academia.edu/77801614/Technocapitalism_A_Critical_Perspective_on_Technological_Innovation_and_Corporatism

T

- Tabucchi, A. (2002). *Pequeños equívocos sin importancia*. Anagrama.
- Tanner, G. (2019). *The Circle of the Snake. Nostalgia and Utopia in the Age of Big Tech*. Zer0 Books.
- Tatarkiewicz, W. (1995). *Historia de seis ideas*. Tecnos.
- The Onlife Initiative. (2015). The Online Manifiesto. En L. Floridi (Ed.), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era* (pp. 7-13). Springer Open.
- Tiqqun. (2015). *La hipótesis cibernética*. Antonio Machado.
- Tribe, M. y Jana, R. (2008). *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen.
- Turkle, S. (2005). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. The MIT Press.

V

- Vallejo, I. (2021). *El infinito en un junco. La invención de los libros en el mundo antiguo*. Siruela.
- Van Dijk, J. (2006). *The Network Society. Social Aspects of New Media*. Sage.
- Vega Cantor, R. (2014). *La rebelión de los luditas*. Omegalfa. <https://omegalfa.es/downloadfile.php?file=libros/la-rebelion-de-los-luditas.pdf>
- Virilio, P. (1999). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra.

W

- Waxman, L. (2017). *Keep Walking Intently. The Ambulatory Art of the Surrealists, the Situationist International, and Fluxus*. Sternberg Press.

Referencias bibliográficas

- White, D. y Hartle, S. (2021). Introduction to the Anthology. En D. White y S. Hartle. *Visual Activism in the 21st. Century. Art, Protest and Resistance in an Uncertain World* (1-27). Bloomsbury.
- Wiener, N. (1985). *Cybernetics or the Control and Communication in the Animal in the Machine*. The MIT Press.
- Wiener, N. (1988). *Cibernética y sociedad*. Editorial Sudamericana.
- Williams, A. y Srnicek, N. (2017). Manifiesto por una política aceleracionista. En A. Avanessian y M. Reis (Eds.), *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo* (pp. 33-48). Caja Negra.
- Wittgenstein, L. (2009). *Tractatus Logico-philosophicus. Investigaciones filosóficas. Sobre la certeza*. Gredos.

Z

- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado: (ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Forcola.
- Zafra, R. (2017). *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Anagrama.
- Zelevansky, L. (1993). *Projects 41 : Gabriel Orozco : the Museum of Modern Art, New York, Museum of Modern Art, New York, September 3-October 19, 1993 September 3-Oct.* MOMA. https://assets.moma.org/documents/moma_catalogue_403_300063096.pdf

Trabajos académicos

- López Gabrielidis, A. (2020). *Datificación e individuación. Estudio sobre la corporalidad digital en las prácticas artísticas contemporáneas*. [Tesis de doctorado, Universitat de Barcelona, Université Rennes 2]. TDX. <https://www.tdx.cat/handle/10803/669634>
- Suárez, M. (2014). *Los espacios intermedios como tema y estructura de proyecto en la arquitectura moderna*. [Trabajo de grado, Universidad Central de Venezuela]. https://www.academia.edu/21516416/Los_espacios_intermedios_como_tema_y_estrategia_de_proyecto_en_la_arquitectura_moderna
- Whitney Samuel, A. (2004). *Hacktivism and the Future of Political Participation* [Tesis doctoral, Harvard University]. <https://www.alexandrasamuel.com/dissertation/pdfs/Samuel-Hacktivism-entire.pdf>

Revistas y publicaciones

A

- Attali, J. (1998). Hypermonde et géopolitique. *I2D. Information, données & documents (Documentaliste, Sciences de l'information)*, 35(3), 139-143.
- Ayala Pérez, T.C. (2015). Redes sociales e hiperconectividad en futuros profesores de la generación digital. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 26(51), 244-270. <https://www.redalyc.org/pdf/145/14542676011.pdf>

B

- Banerjee, S.B. (2008). *Necrocapitalism*. *Organization Studies*, 29(12), 1541-1563. https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/6088/1/Necrocapitalism_OS2008FINAL2.pdf

Benavides, F.G. y Silva-Peñaherrera, M. (2022). Datos y evidencias del teletrabajo, antes y durante la pandemia por COVID-19. *Archivos de Prevención de Riesgos Laborales* 2022.25(2), 133-146. <https://archivosdeprevencion.eu/index.php/aprl/article/view/198/123>

Brecht, B. (2003). Teorías de la radio (1927-1932). *Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación*, V(2), 5-16. <https://archive.org/details/teoriasdelaradio19271932berttoldbrecht/Teor%C3%ADas%20de%20la%20radio%20%281927-1932%29-Bertold%20Brecht/page/n11/mode/2up>

Brubaker, R. (2020). Digital Hyperconnectivity and the self. *Theory and Society* 49, 771-801. Doi: <https://doi.org/10.1007/s11186-020-09405-1>

C

Caeyenberghs, K., Powell, H.W.R., Thomas, R.H., Brindley, L., Church, Evans, J., Muthukumaraswamy, S.D., Jones, D.K. y Hamandi, K. (2014). Hyperconnectivity in juvenile myoclonic epilepsy: A network analysis. *Science Direct* (7), 98-104. <https://doi.org/10.1016/j.nicl.2014.11.018>

Cao, H., Ingvar, M. Hultman, C.M. y Cannon, T. (2019). Evidence for cerebello-thalamo-cortical hyperconnectivity as a heritable trait for schizophrenia. *Translational Psychiatry* (9). <https://www.nature.com/articles/s41398-019-0531-5>

Castells, M. (2003). *La dimensión cultural de Internet*. *Andalucía Educativa*, 36, 7-10. https://www.ceipmarismasdelintinto.es/escuela_tic20/mochila_digital/didactica/Castells_dimension_cultural_internet.pdf

Conde, L. (2018). Els carrers seran sempre nostres. *BCN Més*, 75, 10-11. <https://bcnmes.com/pdf/bcnmes75.pdf>

D

D'Agosto Forteza, S. (2015). Repensar la función social del arte en la era digital: Fabricio Caiazza. *Opción, Especial 1*, 963-973. https://fabriciocaiazza.com.ar/web/repensar_la_funcion_social_del_arte_en_1/

Dourish, P. y Bell, G. (2007). The infrastructure of experience and the experience of infrastructure: meaning and structure in everyday encounters with space. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 34(3), 414-430. <https://doi.org/10.1068/b32035t>

H

Hallquist, M.N. y Hillary G. F. (2018). Graph theory approaches to functional network organization in brain disorders: A critique for a brave new small-world. *Netw Neurosci* (3), 1-26. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6326733/>

K

Kozak, C. (2019). Poéticas/políticas de la materialidad en la poesía digital latinoamericana. *Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, 10(20), 71-93. <http://dx.doi.org/10.25025/perifrasis201910.20.04>

L

Lessig, L. (2002). Las leyes del ciberespacio. *THEMIS Revista de Derecho* (44), 171-179. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5110282.pdf>

Llorca Abad, G. (2008). La “Ecología gris” o la contaminación del espacio-tiempo. *Alkaid* 2, 38-41. https://www.researchgate.net/profile/German-Llorca-Abad/publication/280235078_La_ecologia_gris_o_la_contaminacion_del_espacio-tiempo/links/55ae683108ae98e661a6e62a/La-ecologia-gris-o-la-contaminacion-del-espacio-tiempo.pdf

M

Mallea Toledo, F. (2021). La imagen-objeto: La arpillera del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos de Chile como dispositivo de registro político y comercial. *Iberoforum. Revista de Ciencias Sociales* 1(1), 1-32. <https://doi.org/10.48102/if.2021.v1.n1.143>

Martín Hernández, R. (2022). Diálogos entre pandemias a través del arte. Imaginarios del VIH/Sida y de la COVID-19. Cuidados y afectos. *Quintana: Revista Do Departamento De Historia Da Arte* (21). <https://doi.org/10.15304/quintana.21.8423>

Martínez Barragán, C. (2011). Metodología cualitativa aplicada a las Bellas Artes. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, 1. 46-62.

Martínez Matías, P. (2008). Técnica y realidad: hacia una comprensión de lo virtual. *Ontology Studies*, 8, 199-208.

Molina Alarcón, M. (2008). El Arte Sonoro. *Itamar. Revista de investigación musical: territorios para el arte* 1, 235-257. <https://ojs.uv.es/index.php/ITAMAR/article/view/14028>

N

Neuman, N. (2006). La gobernanza regional metropolitana. Grandes redes institucionales y fenómenos multiescala. *Urban* 11, 6-23. <http://polired.upm.es/index.php/urban/article/view/437>

P

Parrilla, E.A. (2008). Alteraciones del lenguaje en la era digital. *Comunicar* XV, 131-136. <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=30&articulo=30-2008-21>

Plant, S. (1995). The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics. *Body and Society* 1(3-4), 45-64. SAGE. https://monoskop.org/images/1/13/Plant_Sadie_1995_The_Future_Looms_Weaving_Women_and_Cybernetics.pdf

R

Rocha, M. (2022). Hacia un radioarte expandido. *Revista Nodo*, 33(17), 45-54. <https://doi.org/10.54104/nodo.v17n33.1366>

S

San Cornelio, G. (Coord.). (2008). Nodo “Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno”. *Art Nodes Revista de arte, ciencia y tecnología* 1-4. <http://dx.doi.org/10.7238/issn.1695-5951>

T

Turing, A.M. (1950). Computer Machinery and Intelligence. *Mind New Series* 59 (236) , 433-460. <http://xamanek.izt.uam.mx/map/cursos/TuringComputing.pdf>

W

Walther, J. (1996). Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction. *Communication Research*, 23 (1) 3-43.

Weiser, M. (1991). The Computer for the 21st Century. *Scientific American*, 265(3), 94-104.
<https://www.lri.fr/~mbl/Stanford/CS477/papers/Weiser-SciAm.pdf>

Hemeroteca: Artículos de periódico

A

Amat, A. (26 de enero de 2022). ¿Qué es el FOMO y cómo puedo identificar que sufro esta patología?. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/formacion/20220126/8011237/que-es-fomo-como-puedo-identificar-patologia-fear-of-missing-out.html>

Arthur, W.B. (1996). Increasing Returns and the New World of Business. *Harvard Business Review*.
<https://hbr.org/1996/07/increasing-returns-and-the-new-world-of-business>

B

Bernaus, L. (6 de febrero de 2019). La historia desconocida de las letras de Hollywood. *La Vanguardia*.
<https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20190206/46233012068/historia-desconocida-letras-hollywood.html>

Boglione, R. (14 de diciembre de 2018). El urinario de la baronesa: Elsa von Freytag-Loringhoven, la mujer detrás de la “Fuente” de Duchamp. *La Diaria*. <https://ladiaria.com.uy/cultura/articulo/2018/12/el-urinario-de-la-baronesa-elsa-von-freytag-loringhoven-la-mujer-detras-de-la-fuente-de-duchamp>

Bourton, W. (26 de septiembre de 2022). Daniel Cohen: “La vie numérique a contribué à mettre tout le monde en compétition”. *Le Soir*. <https://www.lesoir.be/467750/article/2022-09-26/daniel-cohen-la-vie-numerique-contribue-mettre-tout-le-monde-en-competition>

C

Castan, P. (31 de marzo de 2021). Barcelona afronta la recta final de reforma de mercados históricos y su digitalización. *El Periódico*. <https://www.elperiodico.com/es/barcelona/20210331/barcelona-recta-final-reforma-grandes-mercados-abaceria-sant-andreu-horta-11628665>

Cedó, F. (21 de febrero de 2014). Multas de hasta 750 euros por tender la ropa en los balcones de Ripoll. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/local/girona/20140221/54401555056/ripoll-multas-tender-ropa-balcones-ventanas.html>

Cerrillo, A. (24 de marzo 2020). La fauna recoloniza la ciudad ante el confinamiento por el coronavirus. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/natural/20200324/4874402309/animales-ciudades-confinamiento-imagenes-curiosas.html>

D

De Rivera, L. G. (3 de septiembre de 2022). Internet contamina más que la industria de la aviación global. *Público*. <https://www.publico.es/ciencias/internet-contamina-industria-aviacion-global.html>

Delgado, P. (19 de noviembre de 2018). Entrevista a Laura Meseguer, diseñadora gráfica. *ABC*. <https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/otros-temas/entrevista-a-laura-meseguer-disenadora.html>
Díaz, R. (15 de diciembre de 2022). Miles de artistas protestan en ArtStation contra las imágenes generadas por inteligencia artificial. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/tecnologia/creadores/2022/12/16/639c4306fdddff37f8b4595.html>

Domínguez, L. (23 de diciembre de 2022). Qué es la ecoansiedad y cuáles son sus formas. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/magazine/psicologia/20221223/8645081/que-ecoansiedad-cuales-son-sintomas-pvlv.html>

E

El Roto (13 de octubre de 2011). Gracias a las nuevas tecnologías me informo al segundo y lo olvido al instante [Ilustración]. *El País*. https://elpais.com/diario/2011/10/13/vinetas/1318456803_850215.html

F

Faraldo Jarillo, J.M. (26 de junio de 2023). Guerra entre Rusia y Ucrania: el conflicto explicado de manera sencilla. *National Geographic Spain*. https://www.nationalgeographic.com.es/mundo-ng/guerra-entre-rusia-y-ucrania-conflicto-explicado-manera-sencilla_17909

Flores, J. (18 de enero de 2023). La basura electrónica y su peligro para el medio ambiente. *National Geographic*. https://www.nationalgeographic.com.es/mundo-ng/peligros-basura-electronica_13239

G

Gimeno, J. (9 de julio de 2023). La Cullera que se inspiró en Hollywood. *Levante*. <https://www.levante-emv.com/ribera/2023/07/09/cullera-inspiro-hollywood-letrero-montana-cartel-playa-la-ribera-urbanismo-culebra-turismo-antonio-torres-pintado-50-aniversario-89627792.html>

González Reyes, M. (8 de enero de 2023). Ropa tendida. *El Salto*. <https://www.elsaltodiario.com/vida-ya/ropa-tendida>

Granados, O. (2023, 23 de abril). Tecnologías que cierran el círculo. *El País*. <https://elpais.com/tecnologia/digitalizacion/2023-04-28/tecnologias-que-cierran-el-circulo.html>

H

Hidalgo Pérez, M. (15 de febrero de 2020). Si Internet quiere ser sostenible necesita adelgazar. *El País*. https://elpais.com/retina/2020/02/14/tendencias/1581676543_075092.html

Huang, K. (2022). Chau, Twitter. Hola, Mastodon. Todo sobre la plataforma a la que migran muchos usuarios. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/es/2022/11/14/espanol/mastodon-que-es-twitter.html>

I

Incardona, J.I. (11 de mayo de 2023). Agbogloblosphie: ¿qué fue de uno de los mayores vertederos electrónicos del mundo?. *El País*. <https://elpais.com/planeta-futuro/2023-05-11/agboglobloshie-uno-de-los-vertederos-electronicos-mas-grandes-del-mundo.html>

Inzillo, H. (19 de octubre de 2022). Rosalía y la apropiación cultural, ¿tienen dueños los géneros musicales?. *Rolling Stone*. <https://es.rollingstone.com/rosalia-y-la-apropiacion-cultural-tienen-duenos-los-generos-musicales-arg>

K

Kaczynski, T. (1997). Industrial Society and its Future. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/national/longterm/unabomber/manifesto.text.htm>

Kelly, K. (1 de septiembre de 1997). New Rules for the New Economy. *Wired*. <https://www.wired.com/1997/09/newrules>

Konnikova, M. (12 de junio de 2015). The Real Lesson of the Stanford Prison Experiment. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/science/maria-konnikova/the-real-lesson-of-the-stanford-prison-experiment>

Kuo, L. (9 de marzo de 2020). La vigilancia extrema de ciudadanos en China, un efecto colateral del coronavirus que ha venido para quedarse. *El Diario*. https://www.eldiario.es/internacional/theyguardian/vigilancia-ciudadanos-china-colateral-coronavirus_1_1034939.html

L

L.C. (14 de abril de 2023). El barrio de Los Remedios decora sus balcones con letras de sevillanas para la Feria de Abril. *Diario de Sevilla*. https://www.diariodesevilla.es/feria_de_abril/Remedios-decora-balcones-sevillanas-Feria-Abril_0_1783922574.html

La Vanguardia (6 de diciembre de 2022). Un mes después del terremoto... casi nadie ha dejado Twitter por Mastodon. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20221206/8634216/nadie-dejado-twitter-mastodon.html>

M

Martín Cantero, N. (2014, 25 de diciembre). JOMO, cuando perderse algo es un placer. *El País*. <https://smoda.elpais.com/belleza/jomo-cuando-perderse-algo-es-un-placer>

Martínez, S. (12 de junio de 2023). Los Veintisiete pactan una 'ley rider' europea con la abstención de España. *El Periódico*. <https://www.elperiodico.com/es/economia/20230612/veintisiete-pactan-nueva-ley-rider-88603000>

Mas, A. (31 de mayo de 2022). Qué es un NFT y cómo funciona. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/como/2022/03/10/6229eb5c21efa072618b4578.html>

Micó, J.L. (13 de diciembre de 2021). El sentido de la vida (digital) para los jóvenes. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20211213/7920336/sentido-vida-digital-jovenes.html>

N

Navarro, T. (29 de agosto de 2021). Los filtros de Instagram que ayudan a escapar de los límites del mundo físico. *El País*. <https://elpais.com/ideas/2021-08-29/los-filtros-de-instagram-que-ayudan-a-escapar-de-los-limites-del-mundo-fisico.html>

O

Otix, J. (10 de abril de 2023). Falsas indicaciones desvían a los turistas desde el Park Güell hasta el Tibidabo. *El Periódico*. <https://www.elperiodico.com/es/fotos/barcelona/falsas-indicaciones-desvian-turistas-park-guell-tibidabo-fotos-85832611/85833934>

Ovide, S. (2021, 8 de julio). A New Digital Life, Same Old Problems. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2021/07/08/technology/digital-gatekeepers.html>

P

Pick, R. (12 de octubre de 2015). Public Blue Screens of Death Remind Us That Life Is a Farce. *Vice*. <https://www.vice.com/en/article/ae35pe/public-blue-screens-of-death-remind-us-that-life-is-a-farce>

Pont, E. (2021). Vivir sin acceso a Internet. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190513/462140060359/brecha-digital-desigualdad-acceso-internet.html>

R

Ramos, J. (8 de septiembre de 2006). Prohibido tender la ropa en las terrazas o los balcones. *20 Minutos*. <https://www.20minutos.es/noticia/150344/0/Prohibido/tender/ropa>

Roca Guerrero, J. (18 de marzo de 2021). Manifest de la roba estesa. *La Directa*. <https://directa.cat/manifest-de-la-roba-estesa>

Rodríguez, C. (15 de julio de 2023). Retirada de amianto en tu finca: esto es lo que debes saber. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/magazine/casa/20230715/9110105/retirada-amianto-finca-esto-debes-pvlv.html>

Rodríguez, H. (12 de mayo de 2023). Stanley Milgram, el psicólogo que mostró al ser humano su lado más horrendo. *National Geographic* https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/stanley-milgram-el-psicologo-que-mostro-al-ser-humano-su-lado-mas-horrendo_19878

S

Sánchez-Cuenca, I. (20 de mayo de 2011). Democracia real y formal. *Público*. <https://blogs.publico.es/dominiopublico/3407/democracia-real-y-formal/>

Sánchez Hidalgo, E. (8 de diciembre de 2018). Testigo desde un restaurante de comida rápida: la foto viral de las protestas en Francia. *El País*. https://verne.elpais.com/verne/2018/12/08/articulo/1544264850_084195.html

Steiner, R. (5 de julio de 1993). On the Internet, Nobody Knows You're a Dog. *The New Yorker* <https://web.archive.org/web/20051029045942/http://www.unc.edu/depts/jomc/academics/dri/idog.html>

Suárez, G. (4 de diciembre de 2018). La profecía de Evgeny Morozov, el hereje de Internet: “Todo va a ir mucho peor”. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/papel/futuro/2018/12/04/5c0578c7fdddf92bb8b479f.html>

T

Terrassa, R. (18 de septiembre de 2018). La polémica de la apropiación cultural: ¿Es el éxito de Rosalía un robo a los gitanos?. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/papel/cultura/2018/09/17/5b9e799be2704ea8af8b465b.html>

V

Victor, D. (9 de febrero de 2021). ‘I’m Not a Cat,’ Says Lawyer Having Zoom Difficulties. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2021/02/09/style/cat-lawyer-zoom.html>

W

Wade, L. (21 de noviembre de 2019). The 8-Hour Workday Is a Counterproductive Lie. *Wired*. <https://www.wired.com/story/eight-hour-workday-is-a-lie/>

Webgrafía y redes sociales

A

Agencia Española de Protección de Datos. (26 de julio de 2022). *Empleo de datos biométricos: Evaluación desde la perspectiva de protección de datos*. <https://www.aepd.es/prensa-y-comunicacion/blog/datos-biometricos-evaluacion-perspectiva-proteccion-datos>

Ajuntament de Barcelona (s.f.a). *Joseph Beuys "Pedagogía radical, democracia directa y plástica social". Visita guiada con Valetín Roma*. <https://ajuntament.barcelona.cat/lavirreina/es/recursos/joseph-beuys-pedagogia-radical-democracia-directa-y-plastica-social/521>

Ajuntament de Barcelona (s.f.b). *Promoción de ciudad y de la marca Barcelona*. <https://ajuntament.barcelona.cat/economiatreball/es/que-hacemos/turismo-y-promocion-de-la-ciudad/promocion-de-ciudad-y-de-la-marca-barcelona>

Andújar, D. (14 de julio de 2020). *Los artistas toman el cielo... contra Trump*. Daniel Andújar Archive. <https://danielandujar.org/2020/07/14/los-artistas-toman-el-cielo-contra-trump>

Ar@m B@rtholl [@arambartholl]. (s.f.). *Publicaciones* [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 1 de noviembre de 2023, de <https://www.instagram.com/arambartholl>

Aram Bartholl. (s.f.a). *Info*. <https://arambartholl.com/info>

Aram Bartholl. (s.f.b). *Wow*. <https://arambartholl.com/wow>

Arquitectura y diseño. (s.f.). *Anni Albers*. <https://www.arquitecturaydiseno.es/creadores/anni-albers>

Art Globalization Interculturality. (s.f.). *Arte y futuros especulativos*. <https://artglobalizationinterculturality.com/es/conferencias/arte-y-futuros-especulativos>

Artischock. (6 de noviembre de 2020). *Anni Albers en México*. <https://artishockrevista.com/2020/11/06/anni-albers-en-mexico>

Asociación de Amigos del Telégrafo de España. (s.f.). *Goya y el telégrafo óptico*. <https://telegrafistas.es/telegrafia-optica/resena-historica/955-goya-y-el-telegrafo-optico>

Auteri, S. (22 de junio de 2020). *Educate & Activate: Cultural Appropriation*. Feminist Book Club. <https://www.feministbookclub.com/educate-activate-cultural-appropriation>

B

Banc Expropiat de Gràcia (s.f.). *Breu història del Banc Expropiat*. <https://bancexpropiatgracia.wordpress.com/breu-historia-del-banc-expropiat>

Barlow, J.P. (8 de febrero de 1996). *A Declaration of the Independence of Cyberspace*. Electronic Frontier Foundation. <https://www EFF.org/es/cyberspace-independence>

Bennaton, P. y Raiter, L. (2020). *Desconfinar rastros procesuales de un teatro hecho en confinamiento pero aún también hecho en las calles: Balcons de Brossa*. Interartive. <https://interartive.org/2020/08/balcons-de-brossa>

Berners-Lee, T. (1996). *The World Wide Web: Past, Present and Future*. W3C. <https://www.w3.org/People/Berners-Lee/1996/ppf.html>

Billboard Liberation Front. (s.f.). *Clients*. <http://www.billboardliberation.com>

Bril, M. (s.f.). *Out of Office This isn't working for us (IMPAKT)*. Marijn Bril. <https://www.marijnbril.work/OutofOffice.html>

Buckley, M. F. (27 de noviembre de 2022). *Content may be King, but Design is Queen*. UX Collective. <https://uxdesign.cc/content-may-be-king-but-design-is-queen-baac9c39de12>

Bullfeet. (s.f.). *There is No Planet B*. <https://www.bullfeet.com/es/blog/there-is-no-planet-b>

C

Catlow, R. (2020). An Artwork with and for the Publics on the Pandemic. En Gretta Louw. (s.f.d). *The Commons Catalogue Website*. (11). Gretta Louw. http://grettalouw.com/files/TheCommons_catalogue_website.pdf

CCCB (s.f.). *Constant Dullaart*. <https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/constant-dullaart/40237>

Centre d'Arts Santa Mònica. (s.f.). *La irrupción*. <https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/La-irrupcio>

Centro de Arte Dos de Mayo. (s.f.). *Colección XVIII: Textil*. <https://ca2m.org/exposiciones/coleccion-xviii-textil>

Church of Euthanasia. (s.f.). *Save the Planet, Kill Yourself*. <https://www.churchofeuthanasia.org/catalog/stpky.html>

Club de l'hypermonde. (s.f.). *Club de l'hypermonde*. <http://www.hypermonde.net>

Club Rusakov (febrero de 2019). World Monument Fund. <https://www.wmf.org/project/rusakov-club>

Commoners. (s.f.). *A definition of 'the Commons'*. <https://www.commoners.coop/a-definition-of-the-commons>

Cordova, R.C. (28 de noviembre de 2021). *Taking it to the Street: the Guerrilla Girls' Struggle for Diversity*. Glasstire. <https://glasstire.com/2021/11/28/taking-it-to-the-street-the-guerrilla-girls-struggle-for-diversity>

Costa Usher, M. (30 de noviembre de 2020). *Banderas en balcones fronterizos: #internetflags - una exposición personal de Irma Marco*. Asociación aragonesa de críticos de arte. <https://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=1768>

Creative Commons. (s.f.). *About CC Licenses*. <https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses>

D

disnovation. (s.f.a). *About*. <https://disnovation.org/about.php>

disnovation. (s.f.b). *Predictive Art Bot*. <https://disnovation.org/pab.php>

Donestech. (s.f.). *manifiesto*. <https://donestech.net/manifiesto>

E

Electronic Café. (s.f.). *A Manifesto For the Original 1984 Electronic Cafe Network Project*. http://www.ecafe.com/museum/about_festo/84manifesto.html

Electronic Frontier Foundation (s.f.). *Acerca de EFF* <https://www EFF.org/es/pages/acerca-de-eff>

Elias, J.J. (25 de septiembre de 2021). *The real story behind Afghanistan's war rugs*. Fast Company. <https://www.fastcompany.com/90678962/the-real-story-behind-afghanistans-war-rug-industry>

Espinoza Wang, F. (2023). *Profesor predice que el internet se acabará pronto*. DW. <https://www.dw.com/es/profesor-predice-que-el-internet-se-acabar%C3%A1-pronto-ya-que-se-dirige-hacia-un-punto-de-no-retorno/a-64277013>

Esposito, A. y Tondello, M. (2020). *#internetflags. Banderas de Irma Marco*. Interartive. <https://interartive.org/2020/11/internetflags-banderas-de-irma-marco-arianna-esposito-marco-tondello>

EVhAck. (2006). *Hactivismo I: Desde Mururoa hasta Chiapas, pasando por Tejas*. <https://skat.ihmc.us/rid=1NJ1KR92F-213K6GF-2BQX/Sobre%20hactivismo.pdf>

Exonemo, (s.f.). *Internet Yami-ichi*. <https://exonemo.com/works/yami-ichi/>

F

Fernández Aparicio, C. (s.f.). *One and Three Chairs (Una y tres sillas)*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/one-and-three-chairs-tres-sillas>

Festival d'arquitectures de Barcelona. (s.f.). *Festa de la roba estesa*. <https://www.model.barcelona/edicio2023/ca/activitats/festa-de-la-roba-estesa>

Flago [@flago.flago]. (s.f.). *Publicaciones* [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 1 de noviembre de 2023, de <https://www.instagram.com/flago.flago>

Frieze. (4 de marzo de 2007). *Claire Fontaine*. <https://www.frieze.com/article/claire-fontaine>

Fung, B. (20 de diciembre de 2022). *As Twitter backlash grows, rival Mastodon reaches 2,5 millions monthly users*. CNN. <https://edition.cnn.com/2022/12/20/tech/mastodon-twitter-usage/index.html>

G

Galeano, S. (27 de enero de 2023). *Cuáles son las redes sociales con más usuarios del mundo (2023)*. Marketing4ecommerce. <https://marketing4ecommerce.net/cuales-redes-sociales-con-mas-usuarios-mundo-ranking>

Garcés, M. (19 de julio de 2016). *Visión periférica. Ojos para un mundo común. Desocupar la pieza*. <https://desocuparlapieza.wordpress.com/2016/07/19/vision-periferica-ojos-para-un-mundo-comun>

García Guerrero, V. (24 de enero de 2019). *Fuck off Google: revolución analógica contra la máquina - 21 de enero*. La Soga. <https://lasoga.org/fuck-off-google-revolucion-analogica-contr-la-maquina-21-de-enero/>

Gasca, J. (s.f.). *Content is King - Original Bill Gates Essay & how it applies today*. Three Steps Business. <https://threestepsbusiness.com/content-is-king-bill-gates>

Gat, O. (18 de octubre de 2011). *Performance, Public, and Online Presence: Gretta Louw's Controlling Connectivity*. Rhizome. <https://rhizome.org/editorial/2011/oct/18/performance-public-and-online-presence-gretta-louw>

Glover, I. (24 de agosto de 2011). *Artist Profile: Aram Bartholl*. Rhizome. <https://rhizome.org/editorial/2011/aug/24/artist-profile-aram-bartholl>

Gobierno de España. (5 de julio de 2023). *Crisis sanitaria COVID-19: Normativa e información útil*. https://administracion.gob.es/pag_Home/atencionCiudadana/Crisis-sanitaria-COVID-19.html

Gregory Chatonsky (2015). *Post-Internet: time, ontology and style*. <http://chatonsky.net/post-internet-time/>

Gretta Louw. (s.f.a). *Controlling Connectivity*. <http://grettalouw.com/works/conconn.php>

Gretta Louw. (s.f.b). *Tentacular Objects*. <http://grettalouw.com/works/tentacular-objects.php>

Gretta Louw. (s.f.c). *The Commons*. <http://grettalouw.com/works/the-commons.php>

Gretta Louw. (s.f.d). The Commons Catalogue Website. http://grettalouw.com/files/TheCommons_catalogue_website.pdf

Gretta Louw [@grettalouw]. (19 de diciembre de 2022). *This is not an artwork but it's been hanging on the wall of my studio for the last couple of years*. [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CmWgsPAogzj/>

Guggenheim Bilbao. (s.f.). *Código (code), 1962*. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/codigo-code-1962>

H

Harman. G. (2012). *Keynote Graham Harman: Everything Is Not Connected*. Transmediale. <https://archive.transmediale.de/content/keynote-graham-harman-everything-not-connected>

Hidalgo, I. (20 de junio de 2019). *El contenido es el rey y la experiencia del usuario es la reina*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/el-contenido-es-rey-y-la-experiencia-del-usuario-reina-isabel-hidalgo>

Hope Sandrow. (s.f.) *Art for Change: The Artist & Homeless Collaborative*. [https://hopesandrow.com/AHC/Art for Change The Artist %26 Homeless Collaborative.html](https://hopesandrow.com/AHC/Art%20for%20Change%20The%20Artist%20Homeless%20Collaborative.html)

I

IFAPA. (s.f.). + *WHAT* + *WHY* + *HOW*. <http://ifapa.me>

Internet Tour (s.f.). <https://internettour.com>

ISEA. (s.f.). *History*. <http://www.isea-web.org/about/history/>

J

Jurgenson, N. (24 de febrero de 2011). *Digital Dualism versus Augmented Reality*. The Society Pages. <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality>

K

Kinsta. (s.f.). <https://kinsta.com/es/cuota-mercado-buscadores>

Kleinman, Z. (2022, 6 de noviembre). *Twitter users jump to Mastodon - but what is it?*. BBC. <https://www.bbc.com/news/technology-63534240>

Krisher, T. y O'Brien, M. (2022, 25 de abril). *Elon Musk compra Twitter por 44.000 millones de dólares y privatizará la empresa*. Tampa Bay Times. <https://www.tampabay.com/centro/2022/04/25/elon-musk-compra-twitter-por-44000-millones-de-dolares-y-privatizara-la-empresa>

Kurimanzutto. (s.f.). *gabriel kuri*. <https://www.kurimanzutto.com/es/artistas/gabriel-kuri#tab:slideshow>

L

Lamarca Lapuente, M.J. (29 de julio de 2018). *Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Hipertexto. <http://www.hipertexto.info/documentos/definic.htm>

Les Hypermondes. (14 de marzo de 2022). En *Wikipedia*. https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Les_Hypermondes&oldid=191898706

Lialina, O. (2005). *El indígena y los bárbaros*. Teleportacia. <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/laweb.pdf>

Lizana, J.A. (23 de diciembre de 2022). *Con los artistas en pie de guerra contra la inteligencia artificial, ArtStation ha decidido censurar sus protestas*. Genbeta. <https://www.genbeta.com/actualidad/artistas-pie-guerra-inteligencia-artificial-artstation-ha-decidido-censurar-sus-protestas>

Lleó, R. (25 de abril de 2016). *Entrevista a Anna Pahissa*. Desk Critical Thinking. <https://a-desk.org/magazine/entrevista-a-anna-pahissa>

Lonngi, S. (19 de mayo de 2008). *Los wikis: una opción para la difusión del conocimiento*. Universo. <https://www.uv.mx/universo-hemeroteca/310/infgral/infgral09.htm>

M

Manovich, L. (26 de octubre de 2001). *Lev Manovich Analyzes the Post-Media Age*. Art Margins. <https://artmargins.com/lev-manovich-analyzes-the-post-media-age/>

Marzo, J.L. (1 de mayo de 2020). *El fracaso del oráculo*. Soy Menos. <https://soymenos.net/el%20fracaso%20del%20oraculo.pdf>

Metahaven (21 de julio de 2023). *Sky Trash: A Glass Half-Empty, half-Full*. Zora Zine. <https://zine.zora.co/sky-trash-a-glass-half-empty-half-full>

Molina, A (29 de octubre de 2020). *"#Internetflags", les banderes confinades d'Irma Marco*. Betevé. <https://beteve.cat/cultura/internetflags-banderes-irma-marco>

Moll, J. (s.f.). DEFOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOREST. https://www.janavirgin.com/CO2/DEFOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOREST_about.html

Morozov, E. (19 de abril de 2022). *El coste de la utopía digital*. CCCBLab. <https://lab.cccb.org/es/el-coste-de-la-utopia-digital/>

Museu Nacional d'Art de Catalunya. (s.f.). *William Morris y el movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña*. <https://www.museunacional.cat/es/william-morris-y-las-arts-crafts-en-gran-brete%C3%B1a>

O

O2. (s.f.). <https://o2online.es>

Olson, M. (3 de abril de 2018). *Monitor tracings...* Are.na. <https://www.are.na/block/1992574>

Oral Memories. (2023). Daniel García Andújar [Vídeo]. <https://oralmemories.com/daniel-garcia-andujar>

Organiser. (3 de nayo de 2023). *ChatGPT Row: Hollywood writers protest against Artificial Intelligence*

claiming it's taking away their jobs. <https://organiser.org/2023/05/03/172138/world/chatgpt-row-hollywood-writers-protest-against-artificial-intelligence-claiming-its-taking-away-their-jobs/>

Organización de las Naciones Unidas (23 de marzo de 2020). *La cuarentena por el coronavirus mejora la calidad del aire, pero no sustituye la acción climática*. <https://news.un.org/es/story/2020/03/1471562>

P

Pacheco, R. (5 de octubre de 2020). Fotogalería: Hierbas y plantas invaden las calles de Barcelona. *Metrópoli Abierta*. https://metropoliabierta.elespanol.com/el-pulso-de-la-ciudad/hierbas-plantas-barcelona_31572_102.html

Partido Interdimensional Pirata. (5 de noviembre de 2019). *Recordando a Aaron Swartz - Declaración del Partido Interdimensional Pirata para el Aaron Swartz day*. *Utopía Pirata*. https://utopia.partidopirata.com.ar/zines/recordando_a_aaron.html#si-no-torrenteamos-la-cultura-la-cultura-se-netflixea

Pasquali, M. (1 de marzo de 2023). *¿Cuántas horas al día pasamos conectados a Internet?*. *Diario abierto*. es. <https://www.diarioabierto.es/649967/cuantas-horas-al-dia-pasamos-conectados-a-internet>

Pérez Sarmentí, I. (23 de diciembre de 2019). *Hay más de 16.000 personas viviendo en sus autos en Los Angeles*. *CNN*. <https://cnnespanol.cnn.com/video/sin-hogar-vive-carro-autos-vehiculos-perosnas-no-casa-portafolio-global-cnnee>

Pinakothek Beuys Multiples. (s.f.). *Telephone T-R*. <https://pinakothek-beuys-multiples.de/product/telephone-t/?lang=en>

Poyo, P. (17 de enero de 2023). *El negocio del coltán*. *Capital*. <https://capital.es/2023/01/17/coltan-negocio-mineral-capital/>

R

Real Academia Española. (s.f.). Conexión. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 4 de octubre de 2023, de <https://dle.rae.es/conexi%C3%B3n>

Real Academia Española. (s.f.). Dispersión. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 4 de octubre de 2023, de <https://dle.rae.es/dispersi%C3%B3n>

Real Academia Española. (s.f.). Contrabando. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 4 de octubre de 2023, de <https://dle.rae.es/contrabando>

Real Academia Española. (s.f.). Digital. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 4 de octubre de 2023, de <https://dle.rae.es/digital>

Real Academia Española. (s.f.). Hiper. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 4 de octubre de 2023, de <https://dle.rae.es/hiper>

Real Academia Española. (s.f.). Nube. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 4 de octubre de 2023, de <https://dle.rae.es/nube>

Real Academia Española. (s.f.). Sabotaje. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 4 de octubre de 2023, de <https://dle.rae.es/sabotaje>

Real Life Mag. (s.f.). *About*. <https://reallifemag.com/about>

Recinos, A. (23 de junio de 2017). *A Detoured Office Space. An Interview with Jennifer and Kevin McCoy*. *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2017/jun/23/airworld>

Rhizome (s.f.a). *Contra-Internet Inversión Practice #1: Constituting an Outside (Utopian Plagiarism)*. <https://anthology.rhizome.org/contra-internet>

Rhizome. (s.f.b). *Dispersion*. <https://anthology.rhizome.org/dispersion>

Rhizome (s.f.c). *Airworld*. <https://anthology.rhizome.org/airworld>

Rhizome (s.f.d). *Life Sharing*. <https://anthology.rhizome.org/life-sharing>

Ríos, D.A. (2017). *El Ejército Zapatista de Liberación Nacional en el ciberespacio*. [Anti]Materia. <https://anti-materia.org/el-ezln-en-el-ciberespacio>

S

Sam Meech. (s.f.). *Punchcard Economy*. <http://portfolio.smeech.co.uk/punchcard-economy>

Sandford, D. (2012). *Pussy Riot, las punks que desafían a la iglesia rusa y a Putin*. BBC. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/07/120730_punkeras_pussy_riot_iglesia_ortodoxa_rusia_putin_jr

Sharjah Art Foundation (s.f.). *Art in the Age of Anxiety*. <https://sharjahart.org/sharjah-art-foundation/exhibitions/art-in-the-age-of-anxiety>

Siegmund, J. (2011). *¿Saber versus creatividad? Sobre las modalidades de descripción del arte y su relación con los contextos económicos y sociales*. Transversal. <https://transversal.at/transversal/0311/siegmund/es>

Silva, R. (23 de abril de 2023). *Brasil, Argentina y Colombia, entre los países que pasan mas tiempo en el celular*. Infobae. <https://www.infobae.com/tecnologia/2023/04/19/brasil-argentina-colombia-y-chile-los-paises-que-pasan-mas-tiempo-en-el-celular/>

Sotheby's (29 de junio de 2019). *Notes from Art History: Protest, Power, Disruption*. <https://www.sothebys.com/en/articles/notes-from-art-history-protest-power-disruption>

Soulellis, P. (10 de abril de 2017). *Merging with the Network. Eva and Franco Mattes discuss 'Life Sharing'*. Rhizome. <https://rhizome.org/editorial/2017/oct/04/merging-with-the-network/>

Stackscale (22 de mayo de 2023). *Navegadores más usados: comparativa (2023)*. <https://www.stackscale.com/es/blog/top-navegadores-caracteristicas-comparativa-estadisticas>

Steyerl, H. (2010a). *¿Una estética de la resistencia? La investigación artística como disciplina y conflicto*. Transversal. <https://transversal.at/transversal/0311/steyerl/es>

Steyerl, H. (2010b). *Politics of Art: Contemporary Art and the Transition to Post-Democracy*. E-Flux. <https://www.e-flux.com/journal/21/67696/politics-of-art-contemporary-art-and-the-transition-to-post-democracy/>

Stop Killer Robots. (s.f.a). *La historia hasta ahora*. <https://www.stopkillerrobots.org/es/la-historia-hasta-ahora>

Stop Killer Robots. (s.f.b). *Problemas con las armas autónomas*. <https://www.stopkillerrobots.org/es/detener-robots-asesinos/hechos-sobre-armas-aut%C3%B3nomas>

Stop Violència Masclistes Online [@stopVMO]. (s.f.). *Posts* [Perfil de X]. Recuperado el 29 de octubre de 2021 de <https://twitter.com/stopVMO>

T

Talk: Jacquard_machine. (2 de mayo de 2022). En *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Jacquard_machine

Taller Estampa. (s.f.). *Auspicious*. <https://tallerestampa.com/es/estampa/auspicious>

Tarquis, P. (17 de septiembre de 2018). *El 'Cerro de la Biblia' aspira a 4 récord Guinness*. Protestante Digital. https://protestantedigital.com/print/45526/El_Cerro_de_la_Biblia_aspira_a_4_record_Guinness

Teixeira, T. (23 de abril de 2010). *Meet Marty Cooper - the inventor of the mobile phone*. BBC News. http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/8639590.stm

The Korea Herald. (21 de julio de 2014). *Mosaico de imágenes de la instalación de 1984 "Good Morning Mr. Orwell" de Nam June Paik (Parik NJP Art Center)* [Fotografía]. The Korea Herald. <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140721000858>

The Open Data Institute (s.f.). *Sam Meech*. <https://culture.theodi.org/sam-meech>

The Opte Project (s.f.). <https://www.opte.org/about>

The Technolawgist. (22 de abril de 2021). *Datos biométricos: ¿qué son y por qué su recopilación pone en jaque a algunos países?*. <https://www.thetechnolawgist.com/2021/04/22/datos-biometricos-que-son-y-por-que-su-recopilacion-pone-en-jaque-a-algunos-paises>

tinapaterson. (25 de febrero de 2010). *El polémico hackeo de las cámaras de vigilancia de Lavapiés*. Un Barrio Feliz. <https://unbarriofeliz.wordpress.com/2010/02/25/el-polemico-hackeo-de-las-camaras-de-vigilancia-de-lavapiés>

Tondello, M. (1 de febrero de 2021). *Intervista a Irma Marco in occasione del progetto #internetflags*. Formeuniche. <http://formeuniche.org/intervista-irma-marco-internetflags>

U

Universitat Autònoma De Barcelona (17 de mayo de 2021). *La façana del Campus UAB Sabadell acull una obra artística d'Irma Marco*. <https://www.uab.cat/web/sala-de-premsa/detall-noticia/la-facana-del-campus-uab-sabadell-acull-una-obra-artistica-d-irma-marco-1345829508832.html?detid=1345843321915>

Upstream Gallery. (14 de junio de 2019). *Constant Dullaart in Abn Amro Circl.art Exhibition Profile Wars*. <https://www.upstreamgallery.nl/news/586/constant-dullaart-in-abn-amro-circlart-exhibition-profile-wars>

V

Valdatti, B. (2 de junio de 2022). *¿Sabes cuánta gente usa en realidad navegadores como Chrome, Safari i Firefox?*. Tu Experto. <https://www.tuexperto.com/2022/06/02/cuanta-gente-usa-navegadores-como-chrome-safari-edge-firefox>

Vaquerizo, I. (s.f.). *La crisis de los microchips, un desafío mundial para la sociedad de consumo*. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20211031/informe-semanal-tesis-microchips-materias-primas/2209060.shtml>

Vitares, S. (12 de marzo de 2019). *Sabotaje*. Cadena Ser. https://cadenaser.com/programa/2019/03/12/hora_25/1552418965_927519.html

Volpicelli, G. (24 de mayo de 2023). *The rag-tag group trying to pause AI in Brussels*. Político. <https://www.politico.eu/article/microsoft-brussels-elon-musk-anti-ai-protesters-well-five-of-them-descend-on-brussels/>

W

Web 4.0: El internet de las cosas y la IA. (s.f.). *ITpedia*. <https://es.itpedia.nl/2018/11/12/web-4-0-the-internet-of-things-en-ai/>

Wes Wilson. (s.f.). *Are We Next?*. <https://www.wes-wilson.com/ww-writings/are-we-next>

Y

yami-ichi. (s.f.). <http://yami-ichi.biz>

Z

Zafra, J.M. (2021, 5 de octubre). *Roger Bartra: "Somos seres esencialmente artificiales"*. The Conversation. <https://theconversation.com/roger-bartra-somos-seres-esencialmente-artificiales-169109>

Filmografía y vídeos: Vídeos insertados, Youtube, series y películas.

A

A C. [Nombre de usuario de Youtube] (16 de mayo de 2011). *Nokia Connecting People* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=2TnFN8zXpEs>

À Punt. (24 de octubre de 2022). *El cartell de Cullera va ser modificat amb el nom de 'Culebra' tal dia com hui en 2004* [Vídeo]. https://www.apuntmedia.es/alacarta/articles/cartell-cullera-va-modificat-nom-culebra-tal-dia-hui-2004_1_1556081.html

Aram Bartholl [Nombre de usuario de Youtube] (16 de noviembre de 2020). *Daten am Ort [Bits on location] 2001 - Video Tour* [Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=-QUAh_CAUmE&t=9s

Atalla, A., Schlesinger, D., Boden, R., Glazebrook, J. y Rolph, J. (productoras ejecutivas). (2006-2013). *The IT Crowd* [Serie de televisión]. Talkback Thames; Delightful Industries.

Atalla, A., Barwell, S., Collins, G., Demetriou, J., Perkins, N. y Petri J. (Productoras ejecutivas). (2018-2021). *Alquila como puedas* [Serie de televisión]. Roughcut TV.

B

Brian J. Hall. [Nombre de usuario de Youtube] (26 de abril de 2019). *Silicon Valley - Making the World a Better Place*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=B8C5sjjhss0&t=10s>

C

Cameron, J. (Director). (1984). *Terminator* [Película]. Orion Pictures; Hemdale Film Corporation; Pacific Western Productions; Cinema 84; Euro Film Funding.

Carpenter, J. (Director). (1988). *Están vivos* [Película]. Alive Films; Larry Franco Productions.

cervantesvirtual [Nombre de usuario de Youtube] (29 de febrero de 2016). *La vida nueva de Raúl Zurita. Escritos en el cielo, Nueva York, 2 de junio, 1982 [Fragmento]*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=l9WvE9aeJ4o>

Cronenberg, D. (Director). (1983). *Videodrome* [Película]. Canadian Film Development Corporation.

Cronenberg, D. (Director). (1996). *Crash* [Película]. Crave; Canadian Film Development Corporation.

CuriosoOMG [Nombre de usuario de Youtube] (20 de mayo de 2017). *Así es una granja de "likes"*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=5picjg1fdj8>

D

Ducournau, J. (Directora). (2021). *Titane*. [Película]. Kazak Productions.

E

Eriksen, O.L., Eymundsson, I, Golimo, S., Hitland, C. Kristiansen K.M., Rydbacken, C. y Zein, H. (Productoras ejecutivas). (2023). *The Architect* [Serie de televisión]. Nordisk Film Production.

F

Fermín Jiménez Landa [Nombre de usuario de Youtube] (22 de diciembre de 2008). *A partir de aquí*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VymLuUerUAE>

Fielder, N., Hacker, S., Koman, M., Locke-Norton, A., Marinou, L., McBride, W., McHugh, B., Pinkham, J., Reinking, C. y Wilson, J. (productoras). (2020-2023). *How to with to John Wilson* [Serie de Televisión]. HBO Entertainment; Blow Out Productions; John's Movies; Atlantic Pictures.

G

Grogan, M. [Director]. (2020). *En palabras de Unabomber*. [Película]. Netflix.

Guardian News [Nombre de usuario de Youtube] (9 de febrero de 2021). *'I'm not a cat': lawyer gets stuck on Zoom kitten filter during court case*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=lGOofzZOyl8>

J

Jonze, S. (Director). (2013). *Her* [Película]. Annapurna Pictures.

Judge, M, Berg, A., Altschuler, J., Krinsky, D., Rotenberg, M y Lassally T. (Productoras ejecutivos). (2014-2019). *Silicon Valley* [Serie de televisión]. HBO; 3 Arts Entertainment; Judgemental Films Inc.

L

La Virreina Centre de la Imatge [Nombre de usuario de Youtube] (30 de abril de 2021). *Joseph Beuys "Pedagogía radical, democràcia directa i plàstica social"* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=B3wteQOHd90>

Linehan. G. (Guionista y director). (2008). *The Speech* (Temporada 3 Episodio 4) [Episodio de programa de televisión]. En Atalla, A., Ballance, I., Boden, R. y Schlesinger, D. (productoras), *The IT Crowd*. Talkback Thames.

luismiger. [Nombre de usuario de Youtube] (12 de octubre de 2010). *Anuncio Evax Salvaslip-¿A que huelen las nubes? (1999)*. [Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=d-p8FxFS1_M

M

MACBA Barcelona Oficial. [Nombre de usuario de Youtube] (29 de abril de 2022). *El que pot un llibre #21. Amb Muntades* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rElu0C7oZL8>

MetaEstruch Sabadell [Nombre de usuario de Youtube] (14 de mayo de 2021). *Súperdivendres 30 d'abril de 2021* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qgjbdkmB36E>

Movieclips [Nombre de usuario de Youtube] (27 de mayo de 2011). *Blue Pill or Red Pill - The Matrix (2/9) Movie CLIP (1999) HD*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zE7PKRjrid4>

O

O2 España. [Nombre de usuario de Youtube] (12 de enero de 2022). *Fibra, móvil y sencillez* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=cJIP48FG7Po>

P

PERFORMANCELOGIA Performance Art Archive. [Nombre de usuario de Youtube] (3 de junio de 2012). *Douglas Davis: "Write with me on your tv screen" (1979)* [Vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rXWvSEXflag>

Poitras, L. (Directora) (2022). *La belleza y el dolor* [Película]. Participant Media.

Prêmio PIPA [Nombre de usuario de Youtube] (16 de mayo de 2023). *PIPA 2023 | Bruna Alcantara* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=a6o8r9HbExU>

S

Stone, T. (Director) (2021). *Unamomber terrorista* [Película]. Heathen Films; Hideo Pictures; Verisimilitude Films; In Your Face Entertainment.

T

The IT Crowd [Nombre de usuario de Youtube] (17 de marzo de 2009). *Moss Introduces Jen To The Internet | The IT Crowd Series 3 Episode 4: The Internet* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=iDbyYGrswtg>

The IT Crowd. [Nombre de usuario de Youtube] (27 de agosto de 2015). *The Internet Speech The IT Crowd | Series 3 Episode 4* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Vywf48Dhyns>

Tsukamoto, S. (Director) (1989). *Tetsuo: The Iron Man* [Película]. Kaijyu Theater.

V

Vuusteri [Nombre de usuario de Youtube] (15 de abril de 2021). *Windows 98 presentation fail [HQ]* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=yeUyxjLhAxU>

W

Wachowski, L. y Wachowski, L. (Directoras) (1999). *The Matrix*. [Película]. Village Roadshow Pictures; Silver Pictures.

Conferencias

Nelson, T. H. (1965, 24 de agosto). *A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate* [Conferencia]. Association for Computing Machinery, New York, EEUU. https://monoskop.org/images/7/73/Nelson_Ted_1965_A_File_Structure_for_the_Complex_the_Changing_and_the_Indeterminate.pdf

Documentos de archivo

Costa E., Escari, R. y Jacoby, R. (1966). Un arte de los medios de comunicación. Archivo personal de Roberto Jacoby. https://monoskop.org/images/2/20/Costa_Escari_Jacoby_1966_Un_arte_de_los_medios_de_comunicacion_manifiesto.pdf

