

**Lynda
Avendaño
Santana**

TOPONIMIAS DE LA RELACIÓN ENTRE ARTE Y NUEVOS MEDIOS COMO ARTE PÚBLICO EN EL CONTEXTO DEL CAPITALISMO COGNITIVO (1999-2016)

1. Preámbulo: art.hactivismo y prácticas artísticas como arte público, en el contexto la cultura digital

No es posible entender el arrojío de las prácticas artísticas contemporáneas en el espacio público, en tanto expresión de continuos gestos transdisciplinarios sin atender al tamiz que empapa el escenario colectivo desde hace más de dos décadas, el desarrollo de los nuevos medios que ha dado paso a la cultura digital, que ha permeado las clásicas nociones de público y privado en todos los ámbitos, desde la esfera personal a la colectiva, cambiando el escenario de las ciudades y de nuestras vidas.

Las ciudades actualmente viven simultáneamente y de manera natural en dos dimensiones que se superponen, como una ciudad visible y física y una ciudad virtual informatizada donde se desarrolla la “súper carretera de la

información"¹, de la cual Nam June Paik -pionero del arte público mediante nuevas tecnologías como se aprecia en Good Morning Mr. Orwell (1984)-, nos hablaba con optimismo y sin un afán economicista hacia 1974². Y es esa ciudad la que nos formatea expandiéndose ella virtualmente en nuestro actuar cotidiano, en nuestros cerebros, donde se exploya inexorable, laberíntica e impredeciblemente.

Ello ha provocado un arte otro, que pasa por la utilización de los nuevos medios como una herramienta en mayor o no menor medida normalizada y concientizada en la ejecución y difusión del arte público, cuyo significado en dicho contexto depende en gran medida del enfoque con que los artistas analizan y utilizan los nuevos medios, y de su remisión, o no, a la utilización dada por el net.art y más específicamente el art.hacktivismo³, o sus referencias a la utilización de las tecnologías en la historia del arte de los siglos XX y XXI, desde la posición musical de Luigi Russolo, o de las posturas de los constructivistas soviéticos como Aleksandr Ródchenko, de Nam June Paik; o de teóricos como Berthold Brecht, Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Jean-François Lyotard, Jacques Derrida, Cory Doctorov, entre otros.

Se ha de decir en general que aquellos artistas y colectivos que han trabajado en el espacio público desde los nuevos medios, más específicamente desde la herencia hacker y del net.art, como Luther Blissett Project (Italia) [1], 0100101110101101.org –Eva and Franco Mattes-

¹ Esta definición fue elaborada por Al Gore, bajo el gobierno de Bill Clinton, para instalar internet por todo U.S.A.

Véase: Robert, K., & Cerf, V. (s.f.). *Al Gore and the Internet*. Recuperado el 01 de Julio de 2015, de <http://web.eecs.umich.edu/~fessler/misc/funny/gore.net.txt>

² Paik, Nam June (1974). *Media Planning for the Postindustrial Society – The 21st Century is now only 26 years away, Media Art Net*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2015, de medienkunstnetz.de

³Esta terminología se utilizó por vez primera Jason Sack en alusión al trabajo de la artista multimedia Shu Lea Cheang: Sack, Jason (noviembre de 1995). The virtual underground. Take the skinheads. *InfoNation Magazine*, pp. 9-18.

(Italia), Daniel García Andújar (España), Electronic Disturbance Theater-EDT (U.S.A.), @TMark (U.S.A.), Marcell Mars (Croacia), Paolo Cirio & Alessandro Ludovico (Italia), entre otros, han operado a través de prácticas que han reflexionado sus potencialidades de actuación procediendo en coherencia con la nueva ecología informacional que puede entenderse como la utilización de los medios para construir un entorno integrado, afianzado en los flujos de información, “entendiendo que cada vez más, este ambiente es el lugar principal de la acción humana”⁴. En todos estos proyectos artísticos visualizamos la facultad de sobrepasar las concepciones clásicas de público y privado, que situaban como antagonistas estas acepciones, para hablar desde un espacio público donde están presentes los ámbitos público y privado de forma simultánea en dosis diversas, proceso que se articula a partir de experiencias cotidianas mediadas por las nuevas tecnologías, llámese WhatsApp, Twitter, etc.

⁴Stalder, Félix (1997). *Information Ecology*. Recuperado el 20 de Junio de 2015, de <http://felix.openflows.com/html/infoeco.htm>



Fig. 1. Luther Blissett, *Luther Blissett*, s.f. <http://www.lutherblissett.net/>

En este contexto, los artistas que ejecutan arte público en la actualidad han optando primordialmente por ejercicios democráticos de orden colectivo, que involucran un despliegue teórico-práctico, versado, diestro, lúdico y político de la mirada, apelando a las masas no en tanto meros espectadores, sino como ciudadanos y dejando a estos la responsabilidad y libertad de pensamiento crítico respecto del espacio público a través de sus proyectos. Sus obras pueden dividirse en dos grupos de arte público, de acuerdo al manejo conceptual implícito en sus proyectos y las estrategias puestas en juego en relación al sentido de lo público y los medios tecnológicos involucrados:

A.- Un primer grupo de obras apelan a la larga tradición del arte urbano, para lo cual trabajan sobre espacios-ciudad simbólicos como ejes políticos como la Plaza de Mayo en Buenos Aires-Argentina (Daniel García Andújar), las calles de Liverpool (Jill Magid) o el Estadio Maracanã (Frente 3 de Fevereiro). En estos casos, los artistas no sólo registran su accionar, sino que filman en formato digital el proceso creativo, para luego procesarlo y subirlo a la web, ya sea en sus propias páginas, o en plataformas populares como Youtube o Vimeo. En ciertos casos, mediante la web, se invita al público a participar del proceso de la obra.

B.- Un segundo grupo de obras corresponde a un nuevo tipo de arte público, donde las potencialidades de los nuevos medios les permiten a los net artistas y art-hacktivistas como 0100101110101101.org (Eva and Franco Mattes), Electronic Disturbance Theater (EDT), Daniel García Andújar, Paolo Cirio y Alessandro Ludovico o Marcell Mars efectuar un tipo de arte procesual cuyo desarrollo incluso dura varios años, llegando a millones de personas de todo el mundo mediante internet y la web 2.0, a lo cual se puede acceder mediante un simple ordenador desde casa o la oficina, o mediante una tablet, el móvil, etc. desde cualquier espacio como la calle. La dimensión social de este tipo de arte sobrepasa las posibilidades de participación y difusión hasta ahora conocidas. Se ha de entender justamente que ello es posible por la capacidad de los nuevos medios de entregar una cantidad infinita de información y de hacer circular el conocimiento de manera expedita en el espacio virtual, pese a las leyes de propiedad que a nivel internacional afectan a internet. Este tipo de arte público tiene dos líneas de acción: por una parte muchos proyectos involucran procesos colaborativos, como en obras de Electronic Disturbance Theater (EDT) tal cual “Zapatistas Tactical FlodNet” (1998), lo que incluye en variados casos a los espectadores como autores de las obras en una dinámica que entiende que ya no hay público pasivo, sino operadores de la

actividad artística y cultural, los que abordan “asuntos comunes”, sobre el cual deben ponerse de acuerdo, o simplemente discutir, exponiendo las obras, los procesos y posibles resultados, mediante prácticas artísticas que invocan en algunos casos el concepto de procomún, que implica “lo que es de todos y de nadie al mismo tiempo”⁵. Estos proyectos se convocan mediante la web, se ejecutan en ella y otro tanto en la ciudad y quedan registrados y expuestos en internet en páginas populares como YouTube o Vimeo. En estas propuestas presenciamos miradas que anulan la idea de sujeto individualista y por tanto autosuficiente, gestado por la teoría del consumo promovido por el capitalismo cognitivo, concepto que: “designa el desarrollo de una economía basada en la difusión del saber y en la que la producción del conocimiento pasa a ser la principal apuesta de la valorización del capital”⁶. Capitalismo que afianza su poder en la economía digital de la cual depende U.S.A.

La segunda línea de acción corresponde a prácticas que se proponen reflexionar de manera crítica y lúdica sobre el impacto de las nuevas tecnologías y las redes sociales como Instagram o Facebook, entre los significados de espacio público y privado. En este caso las obras, como la de Eva and Franco Mattes, “No Fun” (2010), o de Amalia Ulman, “Excellences & Perfections” (2014), se pueden experimentar desde un simple ordenador doméstico, y dejan ver explícitamente la vida privada de los artistas y de personas anónimas.

⁵ Lafuente, Antonio (05 de 04 de 2014). *Lo que es de todos (y no es de nadie)*. (Carlos Fresneda, Entrevistador) Madrid. Recuperado el 12 de 07 de 2015, de <http://www.elmundo.es/economia/2014/04/05/533e9be122601d9b1b8b457a.html>

⁶ Vercellone, Carlo (2004). Las Políticas de Desarrollo en Tiempos del Capitalismo Cognitivo. En Y. Moulier Boutang, A. Corsari, M. Lazzarato, & et al., *Capitalismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Creación Colectiva* (págs. 65-74). Madrid, España: Traficantes de Sueños, p. 66.

Dado la complejidad de las propuestas artísticas que se referirán, prioritariamente vinculadas al net.art y al art.hacktivismo, en primer lugar se efectuará una inflexión sobre las ciudades y el espacio público actual, para luego ingresar a las metodologías y praxis de los trabajos artísticos enunciados.

2. La ciudad y el espacio público permeado y modelado por el consumismo y las nuevas tecnologías

La ciudad actual, visible y físicamente es aún resabio de lo ocurrido durante la última parte del siglo XX. Lefebvre a finales de la década del 70` indicaba: “El capitalismo y el neocapitalismo han producido tanto nacional como internacionalmente un espacio abstracto reflejo del mundo de los negocios...”⁷.

Ello propició, hacia los 80`, un proceso de privatización de la vida social con un apoyo al individualismo. El Estado norteamericano y los inversionistas, en su afán por generar la ficción de un espacio urbano ordenado, unificado y seguro, permitieron que urbanistas progresivamente transformaran el espacio público en propiedad privada, cuestión coherente con sus intereses económicos y políticos como se puede comprobar sobre todo en los gobiernos de George H. W. Bush y George W. Bush (hijo). Lo cierto es que el nuevo modelo de manejo de capitales se abrió paso invocando la necesidad de dotar de una mayor apertura y accesibilidad de la ciudadanía a un tipo de espacio público mejorado y que, sin embargo por su estructura, sus ejes son “rascacielos, centros comerciales, autopistas, centros de compra, zonas suburbanas, zonas comerciales, aparcamientos, [donde]

⁷ Lefebvre, Henri (1979). Space: Social Product and Use Value *Critica Sociology*. En VV.AA., *Critica Sociology*. Nueva York, U.S.A.: J.W. Freiberg, pp. 285-95.

todo representa el lenguaje común del desarrollo especulativo del *real state*. Es decir, representa la producción del espacio como mercancía”⁸, dejando cercenados, e incluso excluidos, los derechos básicos de la población, de la ciudadanía, a que ese espacio público se constituya en un foco de comunicación, donde cualquier persona pueda generar un diálogo reflexivo de manera abierta y comunicativa, que permita aparecer el pluralismo como un valor cívico fundamental. Así los ejercicios democráticos de crítica al sistema no sólo se neutralizan en ese nuevo espacio ciudad, sino que se pretenden omitir raudamente.

En ello se aprecia la ciudad estructurada a partir del consumismo, que configura una nueva manera de socialización, que no reconoce límites fronterizos. Nuestra permeabilidad a este fenómeno se debe al desarrollo del capitalismo cognitivo y su economía digital que se sustenta en el trabajo inmaterial pauperizado y en el desarrollo de las nuevas tecnologías concebidas como meras mercancías. Frente a esto se han opuesto principalmente los conglomerados hacker, los net artistas, los art-hactivistas y artistas que trabajan en la línea de arte público comprometido que han generado otras formas de uso de los nuevos medios, más constructivas para la sociedad.

Cabe decir, que la utilización de las nuevas tecnologías han permeado todos los campos de nuestra vida y de la ciudad misma, generando un entramado de la ciudad física y la ciudad virtual informatizada, lo que ha provocado un nuevo sujeto y “otro” espacio público que es prolongación de una producción social, reflejo de millones de flujos de información y conocimiento, que llegan y se transmiten a una velocidad sin igual.

⁸ Hayden, D. (1986). *The American sense of place and the politics of space*. Ed. David G. de Long, pp. 184-197.

3. Art.hacktivismo como arte público

3.1. La herencia hacker en el arte, y la cultura digital

3. 1.1. La filosofía hacker que se hereda al arte

Hacia 1992 cuando el mercado informático norteamericano se liberaliza, debido a la implementación de la ley “High Performance Computing and Communications Act”, conocida comúnmente como "The Gore Bill-la ley Gore"⁹ (1991), cuestión generada luego de que el gobierno estadounidense lograra implantar internet en todo el país, y con ello la economía digital, el mundo hacker que había emergido y se había consolidado en entidades como el MIT, o University of California Berkeley, buscará salidas para mantener prácticas colaborativas para la creación de software libre con el propósito de que el conocimiento siguiera en definitiva circulando libremente entre los usuarios-colaboradores. Las alternativas propiciadas por ingenieros como Richard Stallman, serán los software libre como GNU/Linux, y las licencias libres como Copyleft¹⁰, las que posibilitarán un tipo de construcción, manejo y distribución de la información de forma libre de los parámetros impuestos por la economía digital que tiene su sustento en el las leyes de propiedad intelectual.

La herencia hacker se movilizará con gran agilidad al mundo del arte, a través del net.art, pero también será asumida posteriormente, en parte y de forma acomodaticia por empresas como Facebook, Google, YouTube y otros, quienes abrirán sus plataformas al desarrollo de acciones comunitarias con el fin de poder vender sus productos.

⁹Congreso, U.S.A. (1991). *High-Performance Computing Act of 1991* . Recuperado el 03 de Julio de 2015, de https://www.nitrd.gov/Congressional/Laws/pl_102-194.aspx

¹⁰Stallman, R. (s.f.). *Richard Stallman's Personal Site*. Recuperado el 11 de Julio de 2015, de <https://www.stallman.org/>

3.2. Net.art y art.hacktivismo como arte público. Antecedentes (1999)

Hacia 1999, en pleno desarrollo del el net.art, se produce una escisión dentro del movimiento, propiciada por el grupo 0100101110101101.org, que llevaba tiempo efectuando obras de arte público a través de una conceptualización que partía de la utilización de los nuevos medios e internet, como se aprecia en su obra "Vaticano.org" (1998)¹¹. Ese año realizaron su proyecto "Copies" (1999), que consistió en una operación art-hacktivista –en clave benjaminiana y en un gesto claramente apropiacionista como el de Sherrie Levine respecto de las fotos de Walker Evans-, donde hackearon la página de pago Hell.com, la cual contenía una enorme cantidad de obras de net.art, que se ponían a la venta como si fueran piezas artísticas convencionales. 0100101110101101.org copió esta página y la de art.teleportacia.org, y dichas copias las puso en su propia web -con ciertas modificaciones y basura de la red- a disposición del público de manera gratuita, enunciando la problemática entre original y copia, al tiempo que a través de un "manifiesto" que apareció bajo la firma de Luther Blissett y que luego fue reivindicado por 0100101110101101.org¹², criticaban a los artistas que eran partes de las páginas que clonaron. Con sus acciones 0100101110101101.org señalaba que el nuevo arte no podía tener ningún límite como el que imponían las instituciones clásicas del arte, el mundo del coleccionismo y las leyes de propiedad intelectual, las cuales habían marcado el devenir del arte y de nuestra sociedad, pues los nuevos medios e internet eran instrumentos posibilitadores de nuevas formas de creatividad

¹¹0100101110101101.org. (1998). *Vaticano.org*. Recuperado el 04 de Julio de 2015, de <http://0100101110101101.org/vaticano-org/>

¹² Arts, Aleph;. (1999). Luther Blissett. *0100101110101101.ORG--art.hacktivism Luther Blissett*. Recuperado el 09 de Junio de 2015, de Luther Blissett. 0100101110101101.ORG--art.hacktivism Luther Blissett. (1999). Recuperado el 09 de junio de 2015, de <http://aleph-arts.org/pens/01001.html>: <http://aleph-arts.org/pens/01001.html>

susceptibles de ser reproducidas y llevadas a las vidas de millones de personas.

Con ello 0100101110101101.org consolida un nuevo arte público —que trabajan con fuerza y radicalidad otros colectivos como @TMark, tal cual se aprecia en “The Archimedes Project”, 2001, realizado para la cumbre del G8 en Génova¹³—, que desde la red opera activamente movilizándolo las conciencias. Su lógica fue devolver el arte a la sociedad, dejando atrás definitivamente el concepto de bien exclusivo, que ya Duchamp había puesto en jaque con obras como sus “ready made”, que se articulaban a través de objetos producidos por la industria, los cuales por tal, eran susceptibles de ser reproducidos infinitas veces.

El proyecto de 0100101110101101.org generó la molestia de muchos net artistas y dividió inevitablemente el movimiento en dos, entre aquellos que seguirían arraigados al tradicional método de producción y de administración de las obras de arte por parte del sistema arte, y por otro lado, los que asumieron las posibilidades que otorgan las nuevas tecnologías y su utilización de manera libre, como es el caso de los art-hactivistas, que siguen operando actualmente, pese a las restrictivas leyes de propiedad intelectual, como la española que coarta el derecho libre de cita, por tanto entre otros, sanciona el arte apropiacionista, etc.

La postura de 0100101110101101.org, y de grupos como Luther Blissett Project- LBP¹⁴, @TMark, Public Netbase¹⁵, son los antecedentes y las bases del artivismo¹⁶ que ha desarrollado sus prácticas propiciando un nuevo

¹³ @Tmark. (15 de Julio de 2015). @TMark. Recuperado el 09 de Junio de 2015, de <http://www.rtmark.com/>

¹⁴ Blissett, Luther.(s.f.). Recuperado el 08 de Junio de 2015, de Luther Blissett: www.lutherblissett.net/

¹⁵Netbase. (2015). *Public Netbase*. Recuperado el 08 de Junio de 2015, de <http://www.netbase.org/t0/intro>

¹⁶ Arte y activismo.

espacio público, desde producciones artísticas instituyentes, difícilmente a cabalidad aceptada totalmente por la institución arte, por sus perfiles transgresores, transmediales y transdisciplinares donde los colectivos sociales contemporáneos son incluidos como autores de las obras.

Ello ocurre con Electronic Disturbance Theater (EDT) -Ricardo Domínguez, Brett Stalbaum, Stefan Wray, y Carmin Karasic¹⁷ (U.S.A.), quienes utilizando una estrategia análoga a la del Movimiento Estadounidense en Defensa de los Derechos Civiles de los 60`, que realizaba sentadas para bloquear la entrada a edificios públicos significativos¹⁸, efectuó "Zapatistas Tactical FlodNet" (1998) [2], <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>, en apoyo a Movimiento Zapatista, ejecutando una acción de desobediencia civil electrónica al atacar junto a cientos de personas las páginas del ex presidente mexicano Ernesto Zedillo, del ex presidente estadounidense Bill Clinton y las páginas web del Chase Manhattan Bank y la Bolsa de México, para lo cual pidieron por su web que quienes lo deseasen eligieran palabras para estructurar direcciones URL equívocas, o mejor dicho, direcciones de internet para páginas web inexistentes en el servidor atacado, provocando que se devuelva desde la URL de los políticos, los nombres de los zapatistas asesinados por el ejército mexicano en los ataques a la aldea autónoma de Acteal en Chiapas, el 22 de diciembre de 1998. Así, llegaban los datos de los muertos a sus responsables: políticos, banco y bolsa de comercio de México.

¹⁷Tribe, M. (s.f.). *Electronic+Disturbance+Theater*. Recuperado el 02 de Julio de 2015, de <http://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Electronic+Disturbance+Theater>

¹⁸ Wikipedia. (s.f.). *Wikipedia. African-American Civil Rights Movement (1954–68)*. Recuperado el 02 de Julio de 2015, de [https://en.wikipedia.org/wiki/African-American_Civil_Rights_Movement_\(1954%E2%80%9368\)](https://en.wikipedia.org/wiki/African-American_Civil_Rights_Movement_(1954%E2%80%9368))



Fig. 2. The Electronic Disturbance Theater, *Zapatistas Tactical FloodNet*, 1998, <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>

4. Net.art y art.hacktivismo. Redefiniciones del arte público a partir de la reconceptualizaciones de las esferas pública y privada (2000-2016)

4.1. Eva and Franco Mattes (0100101110101101.org). “Nosotros tornamos nuestra vida privada en una obra pública”¹⁹

Los net artistas y art-hacktivistas Eva and Franco Mattes, que mantuvieron su anonimato como parte de Luther Blissett Project (LBP) y se reconocen como 0100101110101101.org, iniciaron en el año 2000 su proyecto “Glasnost”, que consistió en vigilar y hacer pública en tiempo real toda la información más personal posible, poniendo de relieve cómo actualmente los nuevos agentes de control tienen más acceso a información personal que

¹⁹ 0100101110101101.org/. (2002-2003). *Life-sharing*. Recuperado el 05 de Julio de 2015, de <http://0100101110101101.org/life-sharing>

la policía y los servicios secretos de antaño, como nos lo ha hecho ver WikiLeaks y Edward Snowden. Como parte de *Glasnot*, desarrollaron dos proyectos, "Life-sharing" (2002-2003) -<http://0100101110101101.org/life-sharing/>-, y "Vopos" (2002)²⁰, <http://www.medienkunstnetz.de/works/vopos/>, convirtiendo su vida privada en pública, en arte público, como los señalan ellos mismos: "nosotros tornamos nuestra vida privada en una obra pública"²¹, transgrediendo todos los códigos sobre las implicancias de estas nociones, al redefinirlas. "Life-sharing" -Compartir la Vida- [3], que en inglés es una anagrama de File Sharing -Compartir archivos-, fue realizada a pedido del Walter Art Center²² y consistió en exponer su vida privada al público por medio de la web. Los visitantes convertidos en voyeurs podían acceder a sus archivos, incluidos sus correos personales, postulaciones a becas, a los trabajos artísticos que estaba realizando, etc. Al tiempo 0100101110101101.org, mediante esta obra ingresaba en una reflexión sobre la importancia de los archivos de código abierto, al utilizar como plataforma de la obra, el programa Linux, mediante el cual crearon directorios que articulaban una representación gráfica del proyecto.

Con ello, dieron cuenta como los nuevos tiempos nos hablan de otro tipo de esfera privada articulada por los medios, un nuevo concepto de vida que enlaza irremediabilmente lo privado con lo público. Así "Life-sharing" [4] nos interroga sobre los códigos de este fenómeno y su presencia cotidiana. Al tiempo que los artistas toman partido por los software libres oponiéndose a las leyes de propiedad intelectual.

²⁰Tribe, M. (s.f.). *0100101110101101.org/*. Recuperado el 05 de Julio de 2015, de <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/0100101110101101.org>

²¹ *0100101110101101.org/*, *Life-sharing*

²² *0100101110101101.org/*, *Life-sharing*

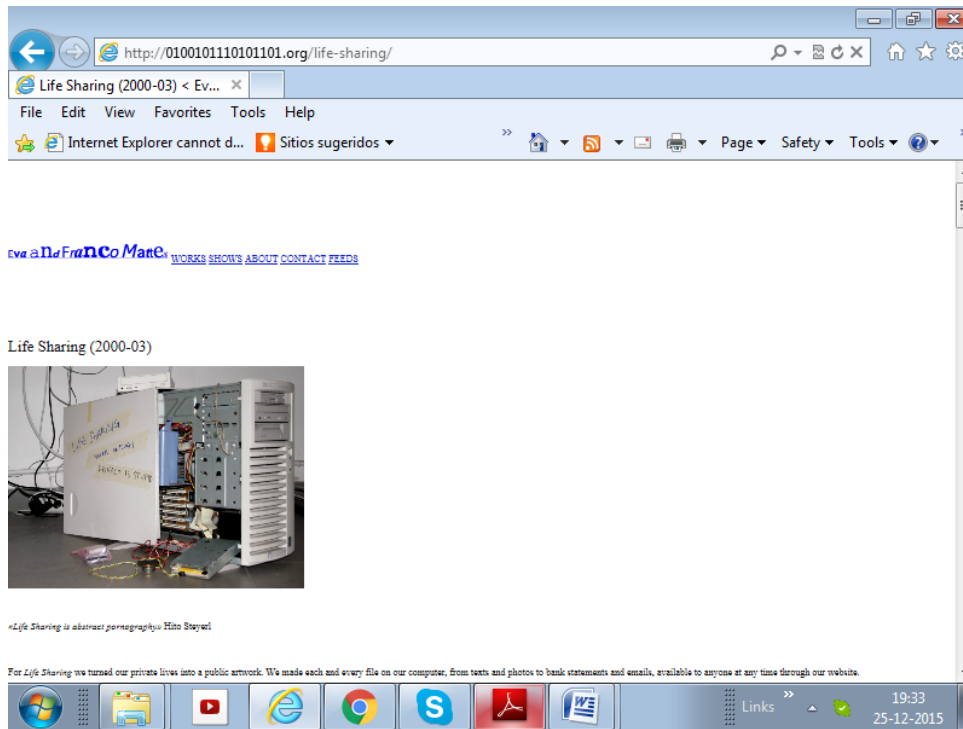


Fig.3. 0100101110101101.org, *Life-sharing*, 2000-03, 2000-03.
<http://0100101110101101.org/life-sharing/>. Cortesía de Eva and Franco Mattes.

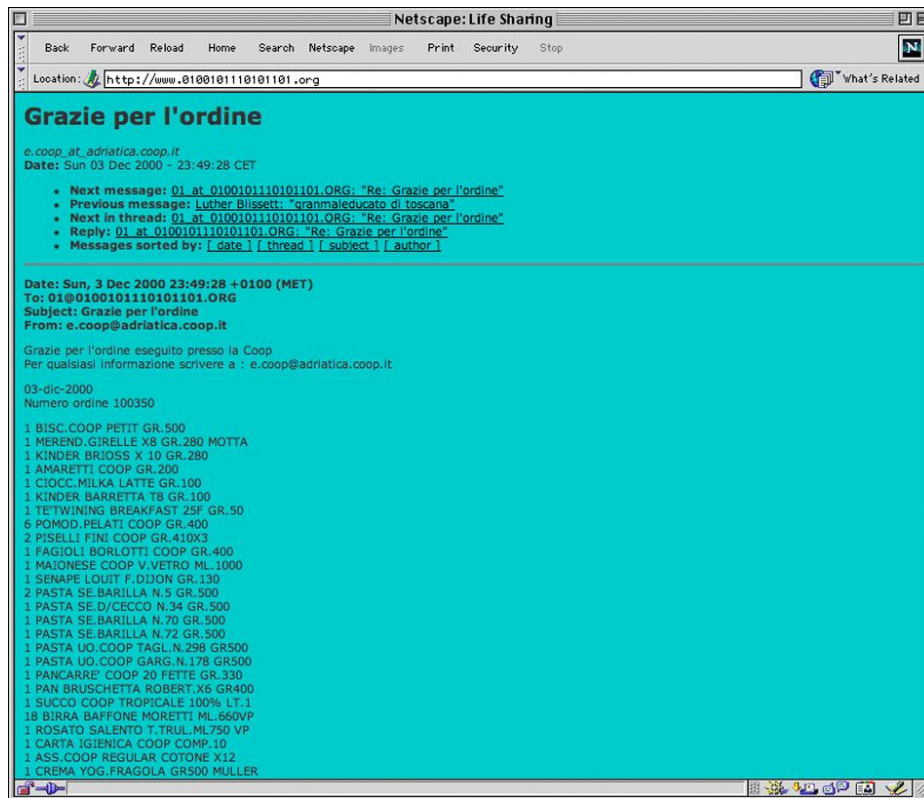


Fig.4. 0100101110101101.org, Life-sharing, 2000-03, 2000-03. <http://0100101110101101.org/life-sharing/>. Cortesía de Eva and Franco Mattes.

En "Vopos" (2002) [5], presentado en Manifesta 4²³, Eva and Franco Mattes, realizaron un trabajo que refiere a los procesos cotidianos configurando un tipo de arte público donde los nuevos medios jugaron una importancia radical, como lo hacen actualmente en nuestra vida cotidiana. Los artistas se proveyeron de GPS de forma permanente, así los interesados podían visualizar en la página de los artistas el sitio exacto donde se encontraban en cada momento, y más aún, podían escuchar lo que hablaban por sus móviles. Por otra parte, los artistas se registraban fotográficamente y

²³Medienkunstnetz.de. (s.f.). *0100101110101101.org/ Vopos*. Recuperado el 25 de Junio de 2015, de <http://www.medienkunstnetz.de/works/vopos/> 0100101110101101.ORG

filmaban el proceso de la obra. Este proyecto se desarrolló en distintos lugares como Barcelona y Ámsterdam.

La grabación de las conversaciones telefónicas fueron luego procesadas y remezcladas con autorización de los artistas por el colectivo Negativland²⁴, que convirtió un mes de llamadas en arte sonoro, desarrollando: “What's this noise?” (“¿Qué es ese ruido?”), que puso a disposición en línea, en Mp3 y Wav²⁵. Si bien este no fue el caso, por este tipo de operaciones Negativland ha tenido muchas demandas por copyright.

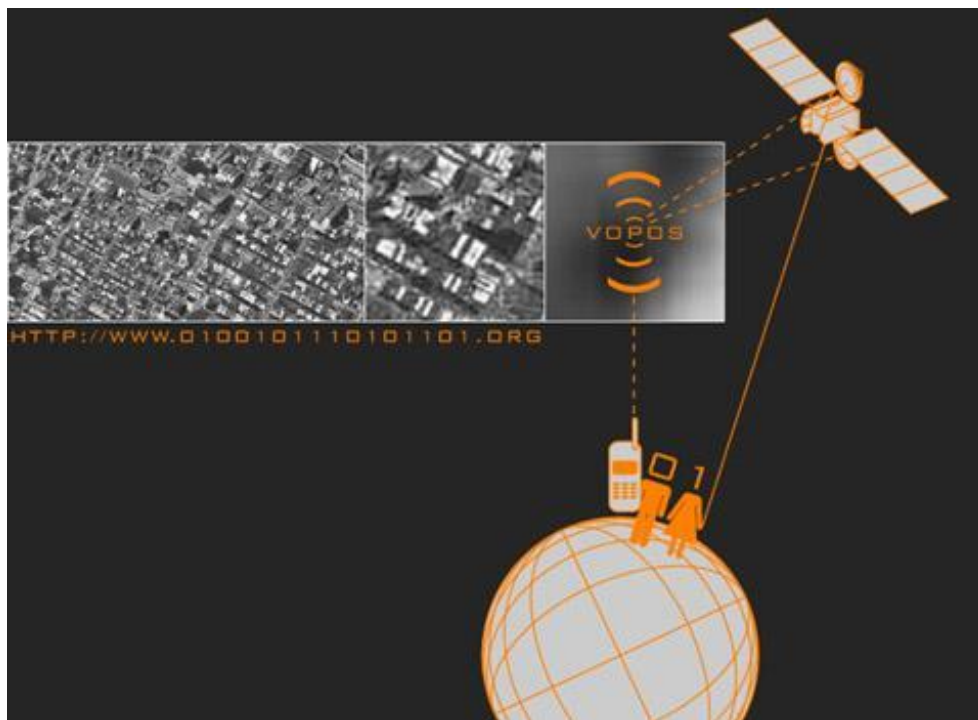


Fig.5. 0100101110101101.org, 0100101110101101.org. Vopos, 2002, <http://www.medienkunstnetz.de/works/vopos/>

²⁴ Negativland. (s.f.). *Negativland*. Recuperado el 13 de Junio de 2015, de <http://www.negativland.com/news/>

²⁵ Negativland. (s.f.). *Negativland*. Recuperado el 13 de Junio de 2015, de <http://www.negativland.com/news/>

4.2.- Paolo Cirio & Alessandro Ludovico: “Face to Facebook” (2011)

Paolo Cirio, net artista, y Alessandro Ludovico, artista y crítico de nuevos medios y editor del “Neural Magazine” (Italia), en una acción art-hacktivist y como la tercera parte de su proyecto: “The Hacking Monopolism Trilogy” efectuaron el proyecto “Face to Facebook” (2011) [6], <http://www.face-to-facebook.net/face-to-facebook.php>, una ácida, lúdica e inquietante crítica hacia el gigante de las redes sociales: Facebook. Para lo cual trabajaron los conceptos de privado y público en una acción que residió en hacerse de un millón de perfiles de Facebook sin autorización, los cuales fueron reorganizados por tipologías para luego filtrarlos mediante un programa de reconocimiento facial -programa similar al que Facebook colocaba a disposición del público-, para luego crear y publicar estas nuevas identidades virtuales en lovely-faces.com, una página de citas para personas que buscan parejas. La página rompía con las limitaciones impuestas por Facebook y era mucho más lúdica, y mediante ella los usuarios podían conectar de manera más libre con quienes quisiesen de acuerdo a cuestiones faciales, y datos complementarios.

La obra, como era predecible y estaba considerado por los artistas, tuvo problemas legales con Facebook, con lo cual los creadores tuvieron que contratar un abogado para que llevara el caso. El abogado de Paolo Cirio y Alessandro Ludovico alegó que Facebook posibilitaba la operación artística al permitir que la acción fuese realizada, pues no tenía una estructura adecuada de protección de datos. Ello se hizo patente mediante la página del proyecto: <http://www.face-to-facebook.net/legal.php>. En paralelo Facebook era acusado por la UE de no utilizar mecanismos adecuados de protección de datos de los usuarios.

En esta misma línea de acción sobre las implicancias de lo público y lo privado en la actualidad mediatizada, Paolo Cirio realiza “Street Ghosts” (2012), <http://streetghosts.net/>, proyecto que pone en evidencia como Google Street View expone datos y a personas de forma indebida al fotografiar a sujetos en la calle y exhibirlos sin sus consentimientos mediante su programa que llega a millones de seres humanos en el mundo. Para dar cuenta de aquello, Cirio generó un proyecto en la web que utiliza la propia Google Street View, instancia que efectuó en paralelo a una intervención urbana que utiliza la idea de la postfotografía. Paolo Cirio a partir del callejero de Google revisa las imágenes de las paredes de las principales ciudades del mundo, en las que aparecen personas involuntariamente retratadas, al tiempo que sitúa en la misma revisión de Google las paredes reales en las que está permitido efectuar intervenciones artísticas. Teniendo esto presente, selecciona los retratos digitales de personas retratadas en Google Street View, y los imprime a tamaño real en las paredes en que aparecen fotografiados, devolviendo los retratos que visualizamos en la web a la realidad física, al espacio público.



Fig. 6. Paolo Cirio & Alessandro Ludovico, *Face to Facebook*, 2011. <http://www.face-to-facebook.net/face-to-facebook.php>. Cortesía de Paolo Cirio.

5. Arte público en la época de la primacía de las leyes de propiedad intelectual y de los sistemas de vigilancia online (1996-2016)

Como bien lo señala Cory Doctorov, en los últimos 20 años de política de internet, un elemento clave para la vida cotidiana actual, como en general los nuevos medios, estos “han estado dominados por la guerra de autor, [que] en la actualidad, esta conllevando una [...], guerra contra el ordenador de propósito general, y lo que está en juego es la libertad, la riqueza y la privacidad de toda la raza humana.”²⁶ Cuestión que ha sido propiciada por los “Tratados de Internet” de 1996 de la OMPI

²⁶ Doctorov, Cory. (2001). *The Coming War on General Purpose*. *Comunicación presentada en Congress Chaos (Chaos Computer Club)*. Berlín, Alemania.

(Organización Mundial de la Propiedad Intelectual), organismo que mediante estos tratados “decidió que [...] internet estaba estropeada porque hacía que copiar fuera demasiado fácil, demasiado barato, demasiado rápido²⁷”, criminalizando su potencialidades, generándose con ello una dinámica propia del capitalismo cognitivo²⁸ en que los derechos comerciales se encumbran online y sustentan la economía digital, en detrimento de los derechos civiles, y diremos también, de la libertad de expresión artística y cultural, lo que atraviesa por las implicaciones de los derechos de propiedad intelectual, que hace casi inviable los derechos de cita de manera libre, el gesto apropiacionista y la libre circulación del conocimiento a partir de la utilización de las nuevas tecnologías (que por su estructura si lo hacen viable).

En este difícil contexto, una serie de prácticas culturales y artísticas que desarrollan su trabajo a partir de los nuevos medios en el espacio público, han mantenido el espíritu de los hacker, definido este por Daniel García Andújar como “un sabio de la tecnología que se infiltra en el sistema engañándolo”²⁹, ejecutando procesos colaborativos, como opción al modelo de sociedad capitalista, promotora del individualismo, la autosuficiencia y ajena al trabajo colectivo y a la solidaridad.

Se ha de tener presente que desde las revelaciones de WikiLeaks y Edward Snowden sobre los sofisticados sistemas de vigilancia actuales que pueden acceden a millones de ordenadores personales, móviles, etc., en un brevísimo tiempo, adquiriendo toda la información privada que tenemos ahí,

²⁷ Doctorov, C. (2008). De cómo los derechos de autor deberían cambiar para ajustarse a la tecnología. *Revista Minerva, IV época*(09), 55.

²⁸ Moulner Boutang, Y., Corsari, A., Maurizio, L., & al., e. (2004). *Capitalismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Creación Colectiva*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.

²⁹ García Andújar, D. (14 de Marzo de 2015). *Vivimos en un caos de información*. (N. Vaquero, Entrevistador) España. Recuperado el Vaquero, Natalia (2015, 14 de marzo). Entrevista a Daniel García Andújar – Vivimos en un caos de información. Julio de 2015, de <http://www.lne.es/sociedad-cultura/2015/03/14/vivimos-caos-informacion/1727019.html>

las implicancias de las leyes que mantienen los Estados para proteger nuestra privacidad quedan en entredicho. Lo cierto es que nuestros derechos civiles están siendo atacados. Frente a esto el arte ha respondido reflexivamente, usando estrategias que van desde operaciones art-hacktivistas, hasta el trabajo directo con los sistemas de vigilancia en las calles para reflexionar sobre los profundos cambios sobre el control social.

5.1. Art.hacktivismo como arte público, en la época de la primacía de las leyes de propiedad intelectual

5.1.1. Marcell Mars: "Public library. Memory of the World" (2012-2016)

La complejidad que arrastran los derechos de autor -que parecen a veces invisibles a la sociedad-, que exigen una reflexión profunda de cómo afrontarlos, lo cual ha hecho el art-hacktivista Marcell Mars (Nenad Romić) co-creador del Multimedia Institut [mi2] en Zagreb³⁰, quien ha sido uno de los fundadores del repositorio abierto de conocimiento compartido "Public Library. Memory of the World" (2012-2016) [7], <http://library.memoryoftheworld/#>, proyecto artístico, social, democrático y solidario cuya filosofía es: "Hagamos unos catálogos de todos los libros que ya hemos descargado y compartámoslos!"³¹, que nació en 2012 y consiste en la creación de una biblioteca virtual que se desarrolla mediante las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías, llámese los software libre, el código abierto, la web 2.0 e internet, etc., a través de diversas plataformas manejadas por art-hacktivistas, y bibliotecarios amateurs.

³⁰Medialab Prado. (s.f.). *A coffee with... Marcell Mars*. Recuperado el 08 de Julio de 2015, de <http://medialab-prado.es/article/uncafeconmarcellmars2>

³¹Memory of the world.org. (2015). *Memory of the world.org*. Recuperado el 10 de Junio de 2015, de [Memory of the world.org. Memory of the world.org. Memory of the world.org. Memory of the world.org.](http://www.memoryoftheworld.org/es/2015/05/08/memoria-del-mundo-objetivos/)

Su obra presenta como característica ser una plataforma abierta cuyo fin es compilar, compartir y preservar el conocimiento mediante la agrupación de todos los libros interesantes que se encuentren disponibles en el mundo, sobre todo los de lengua inglesa, pues la mayoría de los integrantes del grupo utilizan esta lengua, textos que más allá de si tienen o no copyright son colocados a disposición de los usuarios.

Se ha de señalar que “Public Library. Memory of the World”, es una colección de colecciones, que se inspira y se sustenta en los esfuerzos de profesionales de la cultura que en un gesto antisistema comparten libros para crear una infraestructura de red de acceso universal al conocimiento, entre ellos “Aaaaarg” (<http://monoskop.org/Aaaaarg>), creado por el artista Sean Dockray, “Library Génesis” (que cuenta con múltiples sitios espejos y diferentes dominios para ellos: libgen.org, libgen.in elibgen.org, etc.) y “UbuWeb” (ubu.com). La elaboración del proyecto como el propio Mars lo definió en una de sus obras exhibidas en el MNCARS: “The Public Library: Art as Infrastructure” (La biblioteca pública: el arte como infraestructura),³² es artístico, diremos también transdisciplinar, mediático y social, basado en la filosofía del software libre.

El proyecto de Mars se desarrollada en la era en que compartir conocimiento a través de la red es ilegal, tal cual lo plantea por ejemplo la Ley de propiedad Intelectual española de 2015³³ que sanciona incluso a quienes comparten libros con licencia Creative Commons. Interesante es señalar que Marcell Mars ha efectuado una serie de acciones en el espacio público entre ellas la perpetrada por invitación de Kiberpipe (Cyberpipe) que es un espacio hacker en Ljubljana, Eslovenia, establecido en 2001 como

³² WHW (What, How and for Whom): Ivet Ćurlin, Ana Dević, Nataša Ilić y Sabina Sabolović (comisarios). (2014). *Un saber realmente útil (exposición)*. Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía MNCARS.

³³ Ministerio de la Presidencia. Gobierno de España. (05 de noviembre de 2014). Ley 21/2014 de Propiedad Intelectual. Madrid, España: BOE Boletín Oficial del Estado.

parte de la / 4 Instituto K6 que se dedica prioritariamente a la programación de código abierto y el reciclaje de dispositivos informáticos. Kiberpipe³⁴ invitó a Marcell Mars por su proyecto "Public Library. Memory of the World" en 2012 a curar el bianual Festival HAIP de Ljubljana, donde Mars organizó un evento al aire libre, mostrándose diversos proyectos de bibliotecas públicas como receptáculos del conocimiento³⁵, al tiempo que se discutió sobre las implicancias de ellas en la actualidad y el frágil momento que vivían debido a las amenazas de cierre de muchas de ellas por las medidas de austeridad que se estaban aplicando por la crisis económica europea, abordándose también la caída, bajo crecientes amenazas de clausura, de las infraestructuras de intercambio de material digital³⁶.

El festival duró unos pocos días, debido como el propio Mars lo relata, al miedo de que la policía llegara y los detuviera por la utilización de software libre que permitan compartir libros con derecho de autor.³⁷

³⁴Kiberpipa. (09 de Junio de 2015). *kiberpipa*. Obtenido de <https://www.kiberpipa.org/sl/>

³⁵Medak, Tomislav, & Mars, Marcell (2015). *Public Library / Javna knjižnica*. Ljubljana: WHW.

³⁶Kiberpipa. *kiberpipa*.

³⁷ Mars, Marcell. (2015). Conferencia: Una biblioteca pública. Seminario: Código abierto. El sistema del arte tras la red. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, de <http://www.museoreinasofia.es/actividades/codigo-abierto-sistema-arte-t>

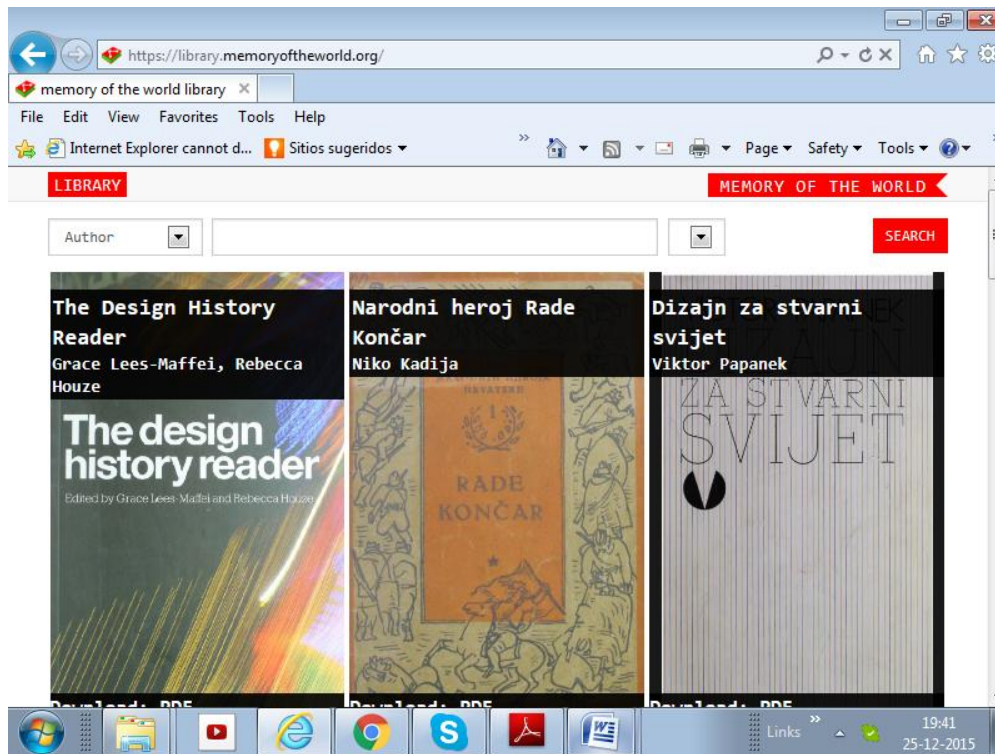


Fig. 7. Marcell Mars, *Public library. Memory of the world*, 2011. <https://library.memoryoftheworld.org/>. Cortesía del artista.

5.1.2. Daniel García Andújar (Technologies to the People®). Democratizar la democracia (1996-2015)

Desde 1996, Daniel García Andújar, pionero a nivel internacional del art.hacktivism, a través de su proyecto Technologies to the People®³⁸, que abarca más de cincuenta proyectos artísticos ha ampliado el concepto de arte público. Ello desde sus obras donde aparecía como empresa de servicios en la web cuyo aparente objetivo era incorporar a los más desfavorecidos en el mundo de las tecnologías de la información, cuestión que en definitiva llevaba a los usuarios a una serie de sitios donde en vez de satisfacer sus

³⁸ En su comienzo se asoció al proyecto Irational.org, propiciado por Heath Bunti: <http://www.irational.org/>

afanes de lograr un producto propio del mercado capitalista, se encontraban con cuestionarios interminables, advertencias de peligro, requerimientos monetarios, etc.

En proyectos como "e-valencia.org"³⁹ (2000) y "ebarcelona.org"⁴⁰ (2004) realiza una serie de operaciones donde pone la red y sus amplias posibilidades de comunicación masiva a disposición de los artistas de las ciudades que enuncian respectivamente ambas páginas web, para el desarrollo de foros generales, en una dinámica de construcción de plataformas ciudadanas cooperativas, por tanto de acciones sociales directas donde los participantes son los responsables de generar los contenidos. Se ha de decir que *e-valencia.org*, fue un espacio de discusión de la política cultural valenciana, a través de debates abiertos, que se difundían en la red. En *ebarcelona.org*, el portal fue orientado a la discusión de las necesidades culturales de la ciudad de Barcelona. En este segundo caso, la página lleva como subtítulo "Fòrum de Cultura, democratitzem la democràcia", designación que juega en su nominación a oponerse al evento cultural que se promovía oficialmente por entonces, el "Forum 2004 de las Culturas".

Cabe decir, que desde temprano García Andújar ha efectuado proyectos e intervenciones directas en espacios físicos públicos, como lo apreciamos en su obra *Estamos vigilando*⁴¹ (julio de 1994) [8], trabajo performático - generado a partir de una iniciativa de Muntadas-, que consistió en escribir mediante la utilización de rastrillos sobre la arena de la playa La Concha de San Sebastián un eslogan a escala macro con la frase: "Estamos Vigilando". El artista documenta mediante grabación las reacciones de la opinión

³⁹ Technologies to the People®;. (s.f.). *e-valencia.org*. Recuperado el 20 de Junio de 2015, de <http://www.e-valencia.org/>

⁴⁰ Technologies to the People®. (s.f.). *e-barcelona.org*. Recuperado el 21 de Junio de 2015, de <http://www.e-barcelona.org/>

⁴¹ Véase: García Andújar, D. (04 de Octubre de 2010). *Grupo baja mar. Giving form to the impatience of liberty*. . Obtenido de Andujar Archive: <http://www.danielandujar.org/tag/stuttgart/>

pública respecto de la leyenda, que de por sí nos habla de exponer lo que no se nombra con claridad: que más que nunca estamos vigilados.



Fig. 8. Daniel García Andújar, *Estamos Vigilando*, 1994. Intervención en espacio público. Imagen de la playa de la Concha, San Sebastián, España. Cortesía del artista.

Este tipo de obras de desobediencia civil, se inscriben dentro de su reflexión sobre la vigilancia, que junto a las tecnologías y el exceso de información, serán temas centrales de su producción que aborda el problema de la democracia contemporánea en la cultura digital. Recordemos que querámoslo o no, cámaras de vigilancia, dispositivos móviles, internet y redes sociales son parte del sistema panóptico contemporáneo que opera de manera selectiva en la rizomática red, imposible de abordar a cabalidad. El panóptico como lo estable con claridad Foucault, fue diseñado como un

modelo carcelario, dándose que hoy este se manifiesta mediante mecanismos tecnológicos enormemente sofisticados como nos hizo ver Snowden, aprisionándonos,... Juan Antonio Ramírez nos dice: “La hipervigilancia se apoya en la coartada de la seguridad, pero no debemos descartar la posibilidad de que ésta sea una mera cortina de humo, inconsciente, para disimular la gratuidad “artística” de esta gigantesca proliferación de dispositivos de control. Quizá estemos siendo dominados sin saberlo por una pulsión más oscura y ancestral: la que empuja al ser humano hacia la “visión total”, a la mítica ubicuidad característica de la divinidad”⁴², si ello es así, serán unos pocos, como los gobiernos de U.S.A., China, los que controlarán la circulación de la información y los medios de seguridad, obteniendo el privilegio de tener esa visión total.

En coherencia con los proyectos antes nombrados, García Andújar desarrolla entre 2011 y 2015 su proyecto “Democraticemos la democracia” [9], en diversas ciudades del mundo, donde el artista bate un cartel con dicha frase. El escrito ha sobrevolado los cielos de Murcia, y ha sido mostrado por el propio artista en la Plaza de Mayo en Buenos Aires-Argentina (2015). Este proyecto, del cual pueden visionarse algunas intervenciones en YouTube de manera gratuita, responde a la necesidad de democratizar efectivamente los espacios ciudadanos y los nuevos medios tecnológicos que son parte de la nueva realidad contemporánea, desde una reflexión crítica sobre las verdaderas potencialidades y complicaciones que las tecnologías ponen en escena.

⁴² Ramírez, Juan Antonio (2009). *El objeto y el aura. (Des) orden visual de la modernidad*. Madrid, España: Akal.



Fig. 9. Daniel García Andújar, *Democraticemos la democracia*, 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=r7kip8nSmOo>. Cortesía del artista.

García Andújar como prolongación de su producción, participa en continuas charlas y debates –estrategia común a muchos net artistas y art-hactivistas– como en el *Hic Et Nunc Sobre paradojas democráticas* (Asunción Paraguay), en junio de 2015. Muchos debates los organiza el mismo, invitando a relevantes artistas y pensadores en torno al tema arte, nuevos medios y ciudadanía como ocurrió con el Seminario: “Código abierto. El sistema del arte tras la red” realizado en el MNCARS (2015).⁴³ Instancia que, al igual que sus obras, registra o permite que otras personas lo hagan y el material se difunde gratuitamente por la web, la radio o la televisión.

⁴³ Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía-MNCARS. (2015). Seminario: Código abierto. El sistema del arte tras la red. Madrid, España. Recuperado el 20 de Junio de 2015, de <http://www.museoreinasofia.es/actividades/codigo-abierto-sistema-arte-tras-red>

García Andújar es uno de los artistas que se alinea, por su sentido apropiacionista del arte, contra las leyes de propiedad intelectual en la forma en que están configuradas actualmente.

Podemos decir replicando las propias palabras del artista que en sus proyectos se visualiza: "el valor de la creatividad, como valor social, establecido en el libre acceso a la información, [lo que] produce una transparente generación de conocimiento basado en el esfuerzo y los recursos obtenidos de forma colectiva."⁴⁴

5.2. Prácticas artísticas en la cultura digital

5.2.1. Frente 3 de Fevereiro. Los nuevos medios a disposición de una praxis artística decolonial (2006-2012)

En proyectos de intervención urbana como "Zumbi somos nós" (Sao Paulo-Berlín, 2006) y "Arquitetura da Exclusão SPAN" (Río de Janeiro-2010) del Frente 3 de Fevereiro -Daniel Lima, Felipe Teixeira, Felipe Brait, Maurinete Lima, Pedro Guimarães y Will Robson-, encontramos un acucioso y complejo trabajo sobre las implicancias de la negritud en la actualidad en Brasil, desde una mirada decolonial⁴⁵, que hace frente a esta problemática desde una investigación que revela el racismo y la colonialidad que afecta a la población afrodescendiente, cuestión que no sólo se vive en dicho país, sino a nivel global, como el colectivo mismo nos lo hace notar en su intervención en Berlín, "Know go area" (2006) donde extienden una inmensa pancarta con dicha frase para la inauguración del

⁴⁴ García Andújar, D. (2003). Prólogo. En D. Casacuberta Sevilla, *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Editorial Gedisa.

⁴⁵ Véase: Avendaño, L. (2014). Decolonisation: Women and the Politics of Authenticity: between Sirens, Witches and Human Zoos...: Subverting the Labyrinth of Solitude, and Bringing Sincerity and Humour—Black and Exhilarating— from Santiago of Chile to Long Island. En A. M. Guasch , & N. Jiménez , *Critical Cartography of Art and Visuality in the Global Age* (pp. 195-214). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Mundial de Fútbol que se festejaba en la zona de Lichtenberg, un lugar “no go area” para inmigrantes, al estar poblada por neonazis.

Las obras del Frente 3 de Fevereiro, <http://www.frente3defevereiro.com.br/>, se constituyen a partir de la realización de intervenciones artísticas, que filman en lugares públicos de relevancia social, como el Estadio Maracanã donde, para la final de la Copa Libertadores de América efectuada en São Paulo en 2005, extendieron un inmenso cartel con la frase “*Brasil negro salve*” -intervención que es parte del macro proyecto “Zumbi somos nós” [10]-, y que dialoga en su estructura con los escritos sancionados por los Situacionistas en el mayo del 68` francés; activando en múltiples ocasiones la parte lúdica de la gente, como se aprecia en “Arquitetura da Exclusão SPAN” [11], donde una pelota gigante que representa al globo terráqueo lleva escrito “Haití aquí”, la cual llega a la playa de Ipanema (Río de Janeiro, 2010) para luego circular sobre la gente que celebra el Carnaval de Río de Janeiro. La pelota es un instrumento para interrogar sobre si lo que sucede socialmente en Haití tiene sus similitudes con lo que pasa en Brasil.



Fig. 10. Frente 3 de fevereiro, *Zumbi somos Nós*, 2006. <https://vimeo.com/5193559>. Cortesía del colectivo artístico.

En la totalidad de sus proyectos, la complejidad del tema les lleva a efectuar entrevistas y filmar las opiniones de los actores sociales afectados por la discriminación y el racismo y reciben las opiniones de teóricos de diversas disciplinas, como de otros colectivos artísticos, a lo que agregan actos performáticos bañados de la retórica popular brasilera que conjuga la música y el baile, instancias que registran mediante limpias grabaciones que luego se articulan y dan vida a extensos y logrados documentales que se distribuyen gratuitamente por la web a través, de Vimeo. Así las nuevas tecnologías se ponen al servicio de las obras para potenciar el discurso del colectivo artístico que busca distinguir entre cultura e identidad, redefiniendo estos conceptos al abrir un espacio para el ser real de Brasil, que no responde al ser colonial que mantuvo a la comunidad negra 400 años como esclavos.

Cabe agregar que en “*Zumbi somos nós*”, —donde Zumbi tal cual lo indica uno de los entrevistados en el documental filmado por el colectivo alusivo al proyecto,⁴⁶ se refiere a una comunidad que creció de las poblaciones de los quilombos y que pasó de ser una ciudad pequeña a una metrópolis con una vida económica y social compleja, producto de la activa dinámica social que poseía—, se hace patente la violencia policial que afecta a los barrios más desposeídos de Brasil, como Ciudad de Dios —suburbio de Río de Janeiro—, violencia que determina el espacio ciudad, que cerca y segrega con muros reales a los afrodescendientes, que son la mayoría de la población como se aprecia en el documental del colectivo artístico.⁴⁷

Con todo ello, el Frente 3 de Fevereiro⁴⁸ nos instala en una coyuntura muy compleja, que, quiérase o no, está “aún” arraigada en las íntimas estructuras

⁴⁶ Frente 3 de Fevereiro. (2006). *Zumbi somos Nós*. Recuperado el 03 de julio de 2015, de <https://vimeo.com/5193559/>

⁴⁷ Frente 3 de Fevereiro. *Zumbi somos Nós*.

⁴⁸ Frente 3 de Fevereiro. (2012). *Intervir?* Sao Paulo: Frente 3 de Fevereiro.

de poder de países aparentemente tan diversos como Alemania y Brasil. Esta coyuntura es un tipo de discurso no explícito, donde pareciera que la única aspiración legítima que debería tener la población, es llegar a ser y pensar en los términos de los discursos blancos⁴⁹, discursos aparentemente rechazados socialmente, pero que perviven en las prácticas sociales.

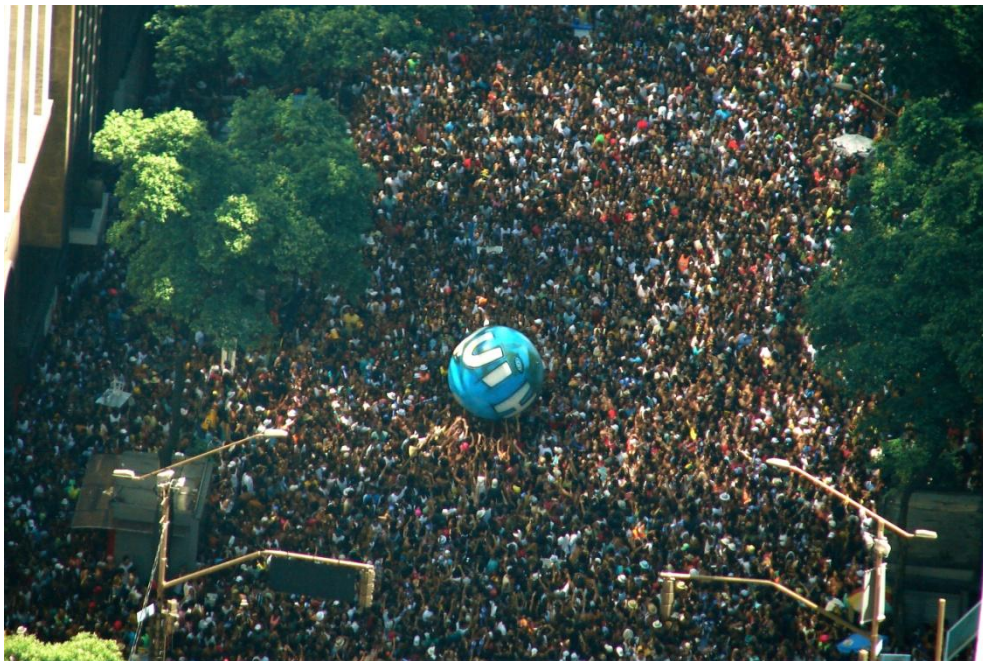


Fig. 11. Frente 3 de fevereiro. *Arquitetura da Exclusão* SPAN, 2010. <https://vimeo.com/29120530>. Cortesía del colectivo artístico.

5.2.2. Jill Magid. Evidence Locker (2004)

Jill Magid, artista y escritora norteamericana, realizó “Evidence Locker” (2004) [12], <http://www.evidencelocker.net/story.php>, proyecto que tuvo lugar a lo largo de un mes en las calles de Liverpool y que consistió en una performance que fue filmada por los propios sistemas de vigilancias y las

⁴⁹ Gordon, L. (1999). *Bad Faith and Antiracist Racism*. Nueva York: Humanity Books.

cámaras CCTV de dicha ciudad, sobre los cuales realiza su reflexión. El trabajo que emergió, como una especie de juego en el que la artista haciéndose pasar por una investigadora involucró los servicios de vigilancia, de hecho la obra se hizo gracias a la colaboración del Liverpool’s City Watch, pidiéndoles que la siguieran a través de las cámaras de la ciudad, para lo cual se presentó vestida con un abrigo rojo.

Para obtener las grabaciones, que en Inglaterra tienen que ser eliminadas pasado un mes si no se constata ningún incidente, Magid estableció una relación de complicidad con las autoridades a las que envió una serie de cartas en un tono amistoso, quebrando con ello la fría relación que habitualmente se da o simplemente no se da, entre el ciudadano común y los responsables de los sistemas de control. Las cartas, se pueden leer dándose de alta en el sitio del proyecto. Ellas convirtieron en popular a la artista lo que le permitió acceder a las grabaciones originales para dar adecuada forma a su proyecto artístico que finalmente se presentó como una vídeo-instalación.

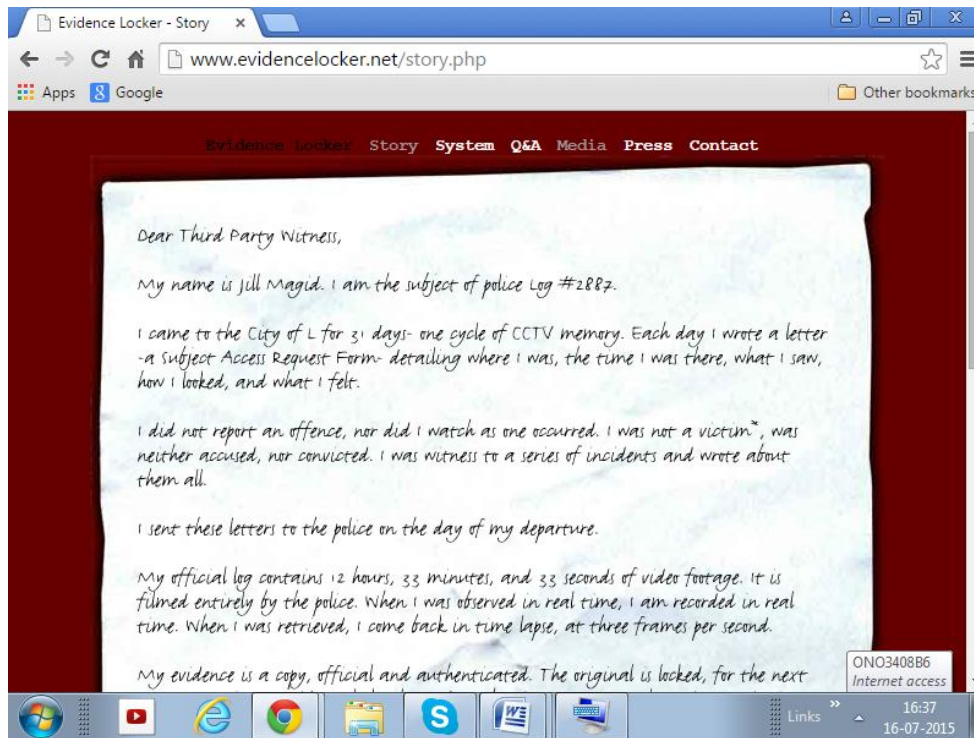


Fig. 12. Jill Magid, *Evidence Locker*, 2004. <http://www.evidencelocker.net/story.php>

6. Reflexiones finales

Mucho antes de que el capitalismo cognitivo, hacia la década de los 90`se desplegara fundamentado en la economía digital atada a la sociedad del conocimiento, donde los nuevos medios son básicamente instrumentos para comercializar ideas y productos, el arte como General Intellect⁵⁰ creativo, ha sido capaz no sólo de reflexionar sobre los nuevos medios, sino también en razón del nuevo tipo de sociedad mediatizada, de construir otras formas de diálogos más cercanos a la nueva realidad cotidiana, donde los móviles ya no son un lujo, es parte de nuestra vida normal, como lo son Facebook o

⁵⁰ Véase: Marx, K. (1985). *Grundrisse. Lineamientos fundamentales para la crítica de la economía política, 1857-1858*. México: Fondo de Cultura Económica; Virno, P. (2007). General Intellect. *Historical Materialism. Brill*, 15(3), 3-8.

Instagram. En ese contexto, la utilización de las nuevas tecnologías por parte del arte, sobre todo de los net artistas y art-hactivistas, pero no sólo ellos, ha quebrantado los códigos tradicionales de entender el espacio público y por ende el arte público, al incluir rasgos de los espacios privados (0100101110101101.org o Eva and Franco Mattes), dando cuenta como los nuevos medios han trastocado y pueden modificar aún más las nociones de lo privado y lo público (Paolo Cirio & Alessandro Ludovico); y al presentarse a manera de interface, han sido capaces de interpelar directamente a los usuarios, haciéndolos ya sea actuar en su condición de ciudadanos (García Andújar), o llevándolos a abandonar su condición de consumidores pasivos de información (Marcell Mars).

Se hace interesante precisar que los artistas referidos al escoger los espacios públicos de comunicación mediática (Electronic Disturbance Theater EDT) y/o los espacios de articulación urbana como radios de acción (Frente 3 de Fevereiro; Jill Magid), han generado una plataforma artística, que ya no requiere explícitamente el aval directo del sistema arte para su legitimación, pues las obras se auto contextualizan y generan su propia difusión masiva mediante plataformas populares y aún gratuitas como YouTube o Vimeo, lo que ha obligado y precisa que el sistema arte se replantee algunos de sus paradigmas y funciones, puesto que los proyectos referidos se estructuran y funcionan de manera autosuficiente, dentro del propio ámbito que los articula y los acoge. Ámbitos eminentemente transdisciplinares y transmediales.

Estas propuestas plantean un cuestionamiento implícito en los modos de acceso, comunicación e interacción con la obra dentro de los marcos del espacio institucional del arte (García Andújar), como asimismo instalan una nueva interacción con el cuerpo social, mucho más dinámica, inclusiva y participativa, siendo estos posibles autores de las obras (Marcell Mars).

Por otra parte, muchos artistas por la propia coyuntura de las problemáticas que trabajan vinculados a la nueva realidad contemporánea —donde los medios tecnológicos tienen una capacidad enorme de proporcionar bienestar, pero por otra parte pueden ser utilizados como mecanismos de control social, adquiriendo la propiedad de panópticos—, se mueven en el ámbito del arte-político, entendiendo el concepto de político como lo que va más allá de lo que se concibe normalmente como político⁵¹, como se comprueba en los trabajos que abordan los sistemas de vigilancia (Paolo Cirio; Frente 3 de Fevereiro; Jill Magid; García Andújar; 0100101110101101.org). Dándose en otros casos, una preocupación persistente por las nuevas realidades culturales postcoloniales, tan difíciles de abordar y que afectan a millones de seres humanos en el mundo (Frente 3 de Fevereiro).

Así, hoy el arte público, donde lo público y lo privado redefinidos operan interconectados con la web 2.0 e internet, enuncia una nueva estructura de lo social y lo artístico en el nuevo contexto de la cultura digital, donde como indicaba Marshall McLuhan, hacia 1969, “los nuevos medios no son puentes entre el hombre y la naturaleza: son la naturaleza”,⁵² en la que diremos estamos inmerso irremediabilmente cada uno de nosotros.

⁵¹ Guasch, A. M., Lafuente, A., Carrillo, J., & al, e. (2014). *Silencio y Política* (Primera ed.). (L. Avendaño Santana, Ed.) Madrid, Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid; Universidad de Barcelona; AGI-Art Globalization Interculturality. Obtenido de <http://medialab-prado.es/article/silencioypolitica>

⁵² McLuhan, M. (1969.). *Counterblast*. New York, U.S.A.: Harcourt, Brace & World, p. 14.

REFERENCIAS

®Tmark. (15 de Julio de 2015). ®TMark. Obtenido de <http://www.rtmark.com/>

0100101110101101.org. (1998). *0100101110101101.org*. Recuperado el 04 de Julio de 2015, de Vaticano.org: <http://0100101110101101.org/vaticano.org/>

0100101110101101.org/. (07 de Julio de 2015). *Life-sharing*. Obtenido de <http://0100101110101101.org/life-sharing>

Arts, Aleph. (1999). Luther Blissett. 0100101110101101.ORG--art.hacktivism Luther Blissett. Recuperado el 09 de Junio de 2015, de <http://aleph-arts.org/pens/01001.html>: <http://aleph-arts.org/pens/01001.html>

Avenidaño, Lynda. (2014). Decolonisation: Women and the Politics of Authenticity: between Sirens, Witches and Human Zoos...: Subverting the Labyrinth of Solitude, and Bringing Sincerity and Humour—Black and Exhilarating— from Santiago of Chile to Long Island. En A. M. Guasch , & N. Jiménez , *Critical Cartography of Art and Visuality in the Global Age* (págs. 195-214). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Blissett, Luther. (s.f.). Recuperado el 08 de Junio de 2015, de Luther Blisset: www.lutherblissett.net/

Congress, U.S.A.. (1991). High-Performance Computing Act of 1991. Recuperado el 03 de Julio de 2015, de https://www.nitrd.gov/Congressional/Laws/pl_102-194.aspx

Doctorov, Cory. (2008). De cómo los derechos de autor deberían cambiar para ajustarse a la tecnología.

Revista Minerva, IV época(09), 55.

Doctorov, Cory. (2001). *The Coming War on General Purpose. Comunicación presentada en Congress Chaos (Chaos Computer Club).* Berlin, Alemania.

Frente 3 de Fevereiro. (2006). *Zumbi somos Nós.* Recuperado el 03 de julio de 2015, de [https://vimeo.com/5193559 /](https://vimeo.com/5193559/)

Frente 3 de Fevereiro. (2012). *Intervir?* Sao Paulo: Frente 3 de Fevereiro.

García Andújar, D. (2003). Prólogo. En D. Casacuberta Sevilla, *Creación colectiva. En Internet el creador es el público.* Barcelona: Editorial Gedisa.

García Andújar, D. (04 de Octubre de 2010). *Grupo baja mar. Giving form to the impatience of liberty.* . Obtenido de Andujar Archive: <http://www.danielandujar.org/tag/stuttgart/>

García Andújar, D. (14 de Marzo de 2015). Vivimos en un caos de información. (N. Vaquero, Entrevistador) España. Recuperado el 14 de Julio de 2015, de <http://www.lne.es/sociedad-cultura/2015/03/14/vivimos-caos-informacion/1727019.html>

Gordon, L. (1999). *Bad Faith and Antiracist Racism.* Nueva York: Humanity Books.

Guasch, A. M., Lafuente, A., Carrillo, J., & al, e. (2014). *Silencio y Política* (Primera ed.). (L. Avendaño Santana, Ed.) Madrid, Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid; Universidad de Barcelona; AGI de la

Universidad de Barcelona. Obtenido de <http://medialab-prado.es/article/silencioypolitica>

Hayden, D. (1986). *The American sense of place and the politics of space*. Ed. David G. de Long.

Kiberpipa. (09 de Junio de 2015). *kiberpipa*. Obtenido de <https://www.kiberpipa.org/sl/>

Lafuente, A. (05 de 04 de 2014). Lo que es de todos (y no es de nadie). (C. Fresneda, Entrevistador) Madrid. Recuperado el 12 de Julio de 2015, de <http://www.elmundo.es/economia/2014/04/05/533e9be122601d9b1b8b457a.html>

Lefebvre, H. (1979). *Space: Social Product and Use Value Critica Sociology*. En VV.AA., *Critica Sociology*. Nueva York, U.S.A.: J.W. Freiberg.

Mars, Marcell. (2015). Conferencia: Una biblioteca pública. Seminario: Código abierto. El sistema del arte tras la red. Recuperado el 09 de julio de 2015, de <http://www.museoreinasofia.es/actividades/codigo-abierto-sistema-arte-t>.

Marx, Karl. (1985). *Grundrisse. Lineamientos fundamentales para la crítica de la economía política, 1857-1858*. México: Fondo de Cultura Económica.

McLuhan, M. (1969.). *Counterblast*. New York, U.S.A.: Harcourt, Brace & World.

Medak, T., & Mars, M. (2015). *Public Library / Javna knjižnica*. Ljubljana: WHW.

Medialab Prado. (s.f.). *A coffee with... Marcell Mars*. Recuperado el 08 de Julio de 2015, de <http://medialab-prado.es/article/uncafeconmarcellmars2>

Medienkunstnetz.de. (s.f.). *0100101110101101.org/. Vopos*. Recuperado el 25 de Junio de 2015, de <http://www.medienkunstnetz.de/works/vopos/0100101110101101.ORG>

Memory of the world.org. (2015). *Memory of the world.org*. Recuperado el 10 de Junio de 2015, de <http://www.memoryoftheworld.org/es/2015/05/08/memoria-del-mundo-objetivos/>

Ministerio de la Presidencia. Gobierno de España. (05 de noviembre de 2014). Ley 21/2014 de Propiedad Intelectual. Madrid, España: BOE Boletín Oficial del Estado.

Moulier Boutang, Y., Corsari, A., Maurizio, L., & al., e. (2004). *Capitalismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Creación Colectiva*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía-MNCARS. (2015). Seminario: Código abierto. El sistema del arte tras la red. Madrid, España. Recuperado el 20 de Junio de 2015, de <http://www.museoreinasofia.es/actividades/codigo-abierto-sistema-arte-tras-red>

Negativland. (s.f.). *Negativland*. Recuperado el 13 de Junio de 2015, de <http://www.negativland.com/news/>

Netbase. (2015). *Public Netbase*. Recuperado el 08 de Junio de 2015, de <http://www.netbase.org/t0/intro>

Paik, Nam June.(1974). *Media Planning for the Postindustrial Society – The 21st Century is now only 26 years away, Media Art Net*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2015, de medienkunstnetz.de

Ramírez, Juan Antonio (2009). *El objeto y el aura. (Des) orden visual de la modernidad*. Madrid, España: Akal.

Robert, K., & Cerf, V. (s.f.). *Al Gore and the Internet*. Recuperado el 01 de Julio de 2015, de <http://web.eecs.umich.edu/~fessler/misc/funny/gore,net.txt>

Sack, Jason. (noviembre de 1995). The virtual underground.Take the skinheads. *InfoNation Magazine*, pp. 9-18.

Stalder, Félix. (s.f.). *Information Ecology*. Recuperado el 20 de Junio de 2015, de <http://felix.openflows.com/html/infoeco.html>

Stallman, Richard. (s.f.). *Richard Stallman's Personal Site*. Recuperado el 11 de Julio de 2015, de <https://www.stallman.org/>

Tecnologies to the People®. (s.f.). *e-barcelona.org*. Recuperado el 21 de Junio de 2015, de <http://www.e-barcelona.org/>

Tecnologies to the People®;. (s.f.). *e-valencia.org*. Recuperado el 20 de Junio de 2015, de <http://www.e-valencia.org/>

Tribe, Mark. (s.f.). *0100101110101101.org/*. Recuperado el 05 de Julio de 2015, de <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/0100101110101101.org>

Tribe, Mark. (s.f.). *Electronic+Disturbance+Theater*. Recuperado el 02 de Julio de 2015, de <http://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Electronic+Disturbance+Theater>

Vercellone, Carlo. (2004). Las políticas de desarrollo en tiempos del Capitalismo Cognitivo. En Y. Moulier Boutang, A. Corsari, M. Lazzarato, & et al., *Capitalismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Creación Colectiva* (págs. 65-74). Madrid, España: Traficantes de Sueños.

Virno, Paolo (2007). General Intellect. Historical Materialism. *Brill*, 15(3), 3-8.

WHW (What, How and for Whom): Ivet Ćurlin, Ana Dević, Nataša Ilić y Sabina Sabolović (comisarios). (2014). *Un saber realmente útil (exposición)*. Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía MNCARS.

Wikipedia. (s.f.). *Wikipedia. African-American Civil Rights Movement (1954–68)*. Recuperado el 02 de Julio de 2015, de [https://en.wikipedia.org/wiki/African-American_Civil_Rights_Movement_\(1954%E2%80%9368\)](https://en.wikipedia.org/wiki/African-American_Civil_Rights_Movement_(1954%E2%80%9368))