

Paz
Sastre
*Manifiestos
sobre el arte
y la red*

1990-1999

.....

Paz Sastre
Manifiestos sobre el arte y la red
1990-1999

Paz Sastre

Manifiestos sobre el arte y la red

1990-1999

Paz Sastre
Manifiestos sobre el arte y la red. 1990-1999

Edita:
Publicaciones de Arte y Pensamiento / PROAP
Juan de Iziar, 5
28017 Madrid – España
Telf.: +34 91 404 97 40
www.exitmedia.net

Editor: Clara López
Coordinación editorial: Marta Sesé
Traducción del texto de Monochrom: Lucía Souto Garnelo
Traducción de *100 anti-tesis* de OBN: © Toni Navarro para Holobionte Ediciones
Traducción de *El ABC del Tactical Media* de Geert Lovink y David García: David García
Casado para Aleph-arts.org
Traducción de *Introducción al net.art (1994-1999)* de Alexei Shulgin y Natalie Bookchin:
David García Casado para Aleph-arts.org
Traducción del resto de textos: Paz Sastre
Diseño de la colección: Adrián & Ureña
Maquetación: Estudio BLG
Copyright de los textos: a menos que se indique lo contrario todos los derechos
pertenecen a l@s autor@s
Copyleft del libro digital: descarga gratuita a nivel internacional con atribución,
sin usos comerciales y sin obras derivadas
Se ha hecho todo lo posible por contactar a todos los titulares de los derechos de autor.
La editorial y la autora se predisponen a modificar en futuras ediciones cualquier
error u omisión que se les señale

Impreso en España por Escritorio Digital, S.L., Madrid
Depósito Legal: M-31403-2020
ISBN: 978-84-120832-3-1



Esta obra ha recibido una ayuda a la edición
del Ministerio de Cultura y Deporte

INTRODUCCIÓN

Paz Sastre	11
Antoni Muntadas. “La intervención tecnológica de los artistas en un espacio virtual” o “El artista como escéptico en un mundo simulado”. 1990-1996	19
VNS Matrix. <i>Un manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI</i> . 1991	23
Hakim Bey (Peter Lamborn Wilson). <i>Inmediatismo: un movimiento invisible</i> . 1992	25
Mark Dery. <i>Culture Jamming: hackeando, remezclando y disparando en el Imperio de los Signos</i> . 1993	31
ADILKNO/BILWET. <i>El dandi de los datos</i> . 1993	59
Mark Amerika. <i>Manifiesto Avant-Pop: cadena al desnudo en diez mensajes breves</i> . 1993	65
Marko Peljhan. <i>Manifiesto del Proyecto ATOL: en busca de una nueva condición</i> . 1993	73
Critical Art Ensemble. <i>Desobediencia Civil Electrónica</i> . 1994 ...	75
Luther Blissett. “La conspiración”: <i>un manifiesto</i> . 1994	99
Roy Ascott. <i>Manifiesto mínimo</i> . 1994	101
Strano Network. <i>Estrategias de Liberación. Un modelo de uso de la red: la interfaz fluctuante</i> . 1994	105
Monochrom. <i>Inversión de empuje</i> . 1995	117
Morgan Garwood. <i>Manifiesto Pit Stop</i> . 1995	125

Richard Barbrook y Andy Cameron.	
<i>Simples banalidades</i> . 1995.	129
Matthew Fuller. <i>Tácticas, psicosis</i>	
<i>y tecno-contaminantes</i> . 1995.	131
TechNET. <i>Tecno: tumulto psico-social</i> . 1995.	135
Alexei Shulgin. <i>Arte, poder y comunicación</i> . 1996.	139
Sadie Plant. <i>FEMINIZACIONES</i> .	
<i>Reflexiones sobre mujeres y realidad virtual</i> . 1996.	143
Vuk Ćosić y Akke Wagenaar. <i>Los net.artistas</i> . 1996.	147
Critical Art Ensemble. <i>Tipos de cuerpo y fronteras</i>	
<i>de la carne</i> . 1996.	149
Akke Wagenaar. <i>Manifiesto SCUM!!!:</i>	
<i>humanos <> máquinas</i> . 1996.	161
VNS Matrix. <i>Manifiesto de la zorra mutante</i> . 1996.	165
Claudia Giannetti. <i>Lo humano y lo invisible</i> . 1996.	169
Guillermo Gómez-Peña. <i>1er Borrador de un Manifiesto:</i>	
<i>Remapeando el Ciberespacio</i> . 1997.	175
Old Boys Network. <i>100 anti-tesis</i> . 1997.	179
Geert Lovink y David García.	
<i>El ABC del Tactical Media</i> . 1997.	183
<i>El Aleph (Manifiesto)</i> . 1997.	189
Nettime. <i>El Manifiesto Nettime de Piran</i> . 1997.	193
Richard Barbrook y Pit Schultz. <i>El manifiesto de los artesanos</i>	
<i>digitales</i> . 1997.	195

Pit Schultz y Geert Lovink.	
<i>Manifiesto WorkSpace</i> . 1997.	203
Alexei Shulgin. <i>Net.Art - el origen</i> . 1997.	213
Andreas Broeckmann. <i>Net.Art,</i>	
<i>máquinas y parásitos</i> . 1997.	215
Guy Bleus (et al.). <i>RE: El Manifiesto de Arte-Email &</i>	
<i>Arte-Internet</i> . 1997.	229
John Eden, Raido AAA. <i>Cómo convertirse</i>	
<i>en Astronauta Autónomo</i> . 1998.	233
Bruce Sterling. <i>El manifiesto</i>	
<i>del 3 de enero del 2000</i> . 1998.	237
Francesca da Rimini. <i>Manifiesto Fantasma</i> . 1998.	255
autonome a.f.r.i.k.a. gruppe, Luther Blissett & Sonja Brünzels.	
<i>¿Qué pasa con la guerrilla de la comunicación?</i> 1998.	259
Amy Alexander. <i>El manifiesto plagiarista</i> . 1998.	269
Alexei Shulgin y Natalie Bookchin. <i>Introducción al net.art</i>	
<i>(1994-1999)</i> . 1999.	271
Ben Russell. <i>Manifiesto Headmap</i> . 1999.	279
James Wallbank. <i>Manifiesto Lowtech</i> . 1999.	353
Paul D. Miller a.k.a. DJ Spooky. <i>Afro-futurismo: una declaración</i>	
<i>de intenciones del exterior al interior y viceversa</i> . 1999.	357
Critical Art Ensemble. <i>Manifiesto de la Sociedad</i>	
<i>de Anacronismos Reproductivos</i> . 1999.	361
Randall Packer. <i>Manifiesto Telemático</i> . 1999-2000.	365

PAZ SASTRE

Durante los años noventa del siglo pasado los manifiestos circulaban por servidores web e ISP en *emails*, BBS, grupos de noticias, MUD, sitios web, *ezines*, listas de correo... y recorrían las calles en revistas, pósters, *fanzines*¹, vallas publicitarias, grafitis, cartas, exposiciones, *raves*, disquetes, conferencias, encuentros, performances o incluso libros.

El colectivo británico Orphan Drift (1995) publicó su novela ciberpunk, *Cyberpositive*, como manifiesto y catálogo de su primera exposición. Mondadori comercializó, *Net.generation. Manifesto delle Nuove Libertà*, una broma de casi 200 páginas sobre los tópicos más triviales de las culturas en red firmada por Luther Blissett (1996) con la que se burlaban de la editorial y su dueño, el expresidente italiano y magnate de los media, Silvio Berlusconi. TechNet, VNS Matrix, Luther Blissett o la Asociación de Astronautas Autónomos lanzaron continuamente proclamas, de-

claraciones, manifiestos o panfletos a las calles y las redes. Critical Art Ensemble convirtió el manifiesto en un rasgo de estilo disperso a lo largo de toda su obra. Mark Dery, Bruce Sterling², David García, Pit Schultz o Geert Lovink incursionaron más de una vez en su estilo ecléctico y combativo.

Los manifiestos se ampliaban a sí mismos en secuelas como: [A&P Manifesto Remix](#) de Mark Amerika (1995), [TECH-NO: Psycho-Social Tumult \(Remix\)](#) de TechNet (1995), [The DEF of Tactical Media](#) de Geert Lovink y David García (1999), *Poetry should be made by all! From hypertext utopias to cooperative net-projects* de Heiko Idensen (1996a, 1996b, 1996c, 1999)... El [Ghost Manifesto](#) de Francesca da Rimini (1998), el [SCUM!!! Manifesto](#) de Akke Wagenaar (1996) y el [Black Noise](#) de Mark Fisher (1995) eran directamente montajes, *cut-ups* de citas propias y ajenas editadas a veces, como en [Cyberpositive](#) (Orphan Drift, 1995) junto a fragmentos de código, o a la espera de ser reformuladas a gusto del consumidor en [The _____ Manifesto](#) de Michel Betancourt (1996), donde sentencias inspiradas en el *Manifiesto Dadá* de Tristan Tzara aparecían llenas de cajas de texto vacías, espacios en blanco para ocurrencias libres de extensión variable.

En muchas ocasiones, los límites entre la obra y el manifiesto quedaban en suspenso. Uno de los trabajos más conocidos del *net.art* noventero, el [#Refresh Action Manifesto](#) organizado por Alexei Shulgin, Vuk Ćosić y Andreas Broeckmann (1996), convocaba a “una sesión de creación-navegación-web multinodal para un número no especificado de jugadores” a fin de “explorar la inestabilidad, la imprevisibilidad, el flujo de electrones, sentir el universo, el éxtasis de la verdadera creatividad compartida, saltar por el espacio, los países, las culturas, los idiomas, los géneros, los colores, las formas y los tamaños...”. A la inversa, [Technologies To The People©](#) de Daniel García Andújar (1996) o [Readme \(Own, Be Owned Or Remain Invisible\)](#) de Heath Hunting (1998), entre muchas otras obras, se convertían en manifiestos.

Al interior del ciberfeminismo cobró tanta importancia que durante el [Next Cyberfeminism International](#) Caroline Bassett (1999) presentó un (anti)manifiesto: [A Manifesto Against Manifestoes](#). Y no fue un fenómeno aislado. Durante los debates sobre el *net.art* y los *tactical media* los manifiestos se contestaban entre sí. Neoistas, plagiaristas, *culture jammers* y guerrillas de la comunicación publicaban manifiestos en abundancia, algunos de los cuales fueron incluidos por Stewart Home (1997) en [Mind Invaders: A Reader in Psychic Warfare, Cultural Sabotage & Semiotic Terrorism](#). Desde una aproximación distinta a la poética de las artes y la redes, Mark Amerika recolectó en su sitio Alt-X otra colección titulada irónicamente, [Manifesto Destinies](#).

Tras realizar una balance del tipo de mensajes recibidos hasta 1998, la lista de correo [Nettime](#) instaba a sus miembros a aumentar un 12.8% el envío de manifiestos. John Hutnyk había dedicado antes unas breves pero interesantes [Notes On Manifesto-ism](#). En un correo enviado a Nettime el 13 de septiembre de 1997, Hutnyk recordaba que “[en torno a la tecnología, siempre está presente en el Manifiesto \(...\) Marx y Engels escribieron en el COM.MANIFIESTO sobre la burguesía expandiendo rápidamente los medios de comunicación... \(...\) anticipando el entorno de comunicaciones en continuo desarrollo característico del orden de la información actual](#)”. Ese mismo año, Geert Lovink y Pit Schultz especulaban sobre los rasgos propios del “manifiesto digital” en su [WorkSpace Manifesto](#), parte de la Documenta X de Kassel (Alemania) donde se dedicó a este asunto un día entero, [The Day of The Manifestoes](#). Este libro es solo una muestra parcial de los manifiestos sobre el arte y la red aparecidos a finales del siglo xx, cuyas virtudes y defectos intentaré resumir a continuación.

La colección rastrea manifiestos *on/off*, distribuidos fuera y dentro de internet, que experimentaron con y reflexionaron sobre las relaciones entre las artes y las nuevas tecnologías informáticas de telecomunicación. He intentado volver a recorrer sus pasos para mostrar la distribución temporal, cultural y geográfica de las distintas voces, dado que el alcance de toda manifestación depende

de su reproducción. A veces he preferido no incluir algunos manifiestos porque ya solo se conservan en parte, como el [#Refresh Action Manifesto](#); porque su traducción al español ya existe como el de Caroline Basset (1999); su conversión a papel resultaba forzada y poco estimulante, como en [The _____ Manifesto](#) (Michael Betancourt, 1996); cuando no he podido recuperar el manifiesto, como sucedió con [Pronoia and the Jilted Generation - A Technomadic Manifesto](#) presentado en la conferencia *Virtual Futures* de 1995; o cuando simplemente he llegado a él demasiado tarde, como en el caso del [Casa das Rosas Manifesto](#) de José Roberto Aguilar (1996) y el [Black Noise](#) de Mark Fisher (1995).

Si bien toda colección es siempre parcial e intencional, la recuperación de estos manifiestos plantea problemas ajenos a los sesgos y criterios del investigador. El pasado del “ciberespacio” es difícil de recuperar simplemente porque desaparece. Al principio me limité a guardar las fuentes en [WayBack Machine](#), una iniciativa de [Internet Archive](#) dedicada a la preservación a largo plazo de páginas web, con el objetivo de conservar los enlaces a futuro. Después comencé a rastrear a fondo los enlaces a la inversa. Quería ver cómo era todo esto en los años noventa y comprobar hasta dónde podía llegar sondeando en solitario la memoria insaciable de un *webcrawler*. Así que este libro es una máquina del tiempo. La mayoría de los enlaces que se pueden visitar aquí son una copia recuperada o hecha gracias al [WayBack Machine](#).

A riesgo de fracasar he intentado ofrecer un panorama lo más amplio posible de prácticas y discursos, gentes y lugares, en lugar de centrarme solo en manifiestos escritos por artistas o vinculados en exclusiva a la categoría del *net.art* que se popularizó en estos años. Comparto con Josephine Bosma (2011) la idea de que las culturas en red son la base, el medio y la fuente de la experimentación artística con los entonces llamados “nuevos medios”. Estos manifiestos no son los únicos que circulaban por las calles, las “autopistas de la información” y el “ciberespacio”. Tras la caída del muro de Berlín y el surgimiento de la World Wide Web, la era de los “pioneros” de los

años ochenta con sus redes sociales amateurs se estaba desvaneciendo y comenzaban a discutirse los límites de la “frontera electrónica” y su futuro. El uso corriente del manifiesto a finales de siglo lo convirtió en un testigo privilegiado de las preocupaciones y las apuestas del momento, muchas de las cuales perviven en la actualidad. Solo por mencionar algunos ejemplos, los noventa son los años de los manifiestos ciberpunk³, de [A Cypherpunk's Manifesto](#) (Eric Hughes, 1993), de la [Carta de la Comunicación de los Pueblos](#) (1998), del [Wired Manifesto](#) (Louis Rossetto, 1993), del [Technorealism Manifesto](#) (1998), de la [Declaración de Independencia del Ciberespacio](#) (John Perry Barlow, 1996), del [Future Culture Manifesto](#) (Andy Hawks, 1993), del [Goodbye, “Free Software”; Hello, “Open Source”](#) (Erick S. Raymond, 1998), de [The Manifesto of the Futurist Programmers](#) (1991), del manifiesto de Unabomber (1995) [La sociedad industrial y su futuro](#), del [Manifesto Debian Linux](#) (Ian A. Murdock, 1994), del [Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age](#) (Alvin Toffler et al., 1994), [The Extropian Principles](#) (1990, 1992, 1993, 1998), del [Manifesto for Bad Subjects in Cyberspace](#) (1995), de [A Manifesto for Online Communities](#) (1999), del [Valladolid Manifesto](#) (1996), del comunicado del Subcomandante Marcos (1997) [On Independent Media...](#)

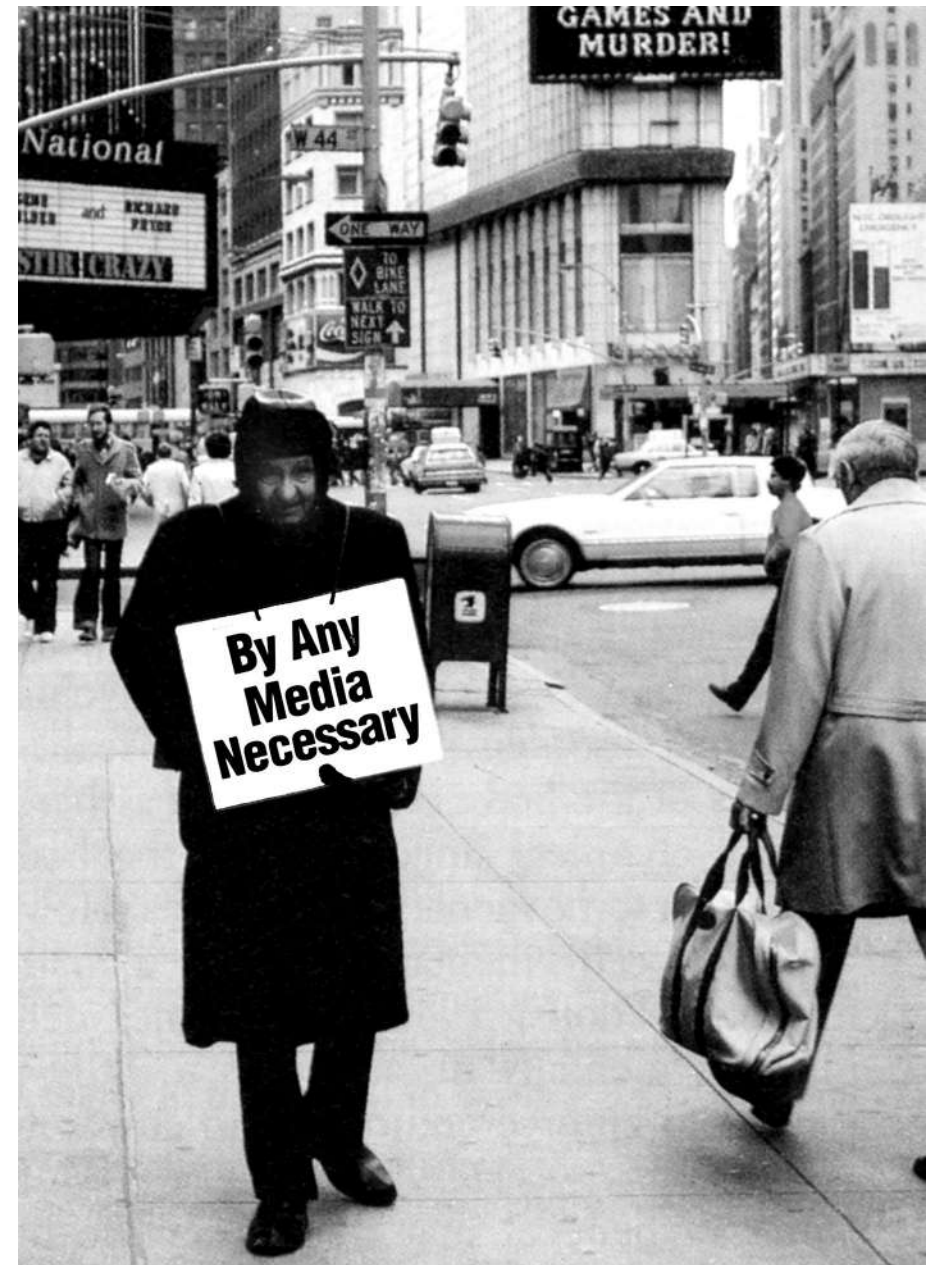
Sospecho que los manifiestos de las culturas en red que siguen proliferando hoy en día tienen mucho que decir sobre el papel de las artes y las tecnologías en las sociedades globalizadas aunque los esfuerzos dirigidos a su preservación son escasos. [The Digital Manifesto Archive](#) creado por Matt Applegate, se dedica a agregar y catalogar manifiestos centrados en la dimensión política y cultural de la vida digital, escritos o difundidos sobre todo por internet, o que promuevan políticas, culturas y tecnologías democráticas radicales. Las ocho versiones de los [Manifestos for the Internet Age](#) (2015-2016), editados en Github por Manuel Schmalstieg (et al.) y publicados en papel por Greyscale Press, se orientan a lo que llaman vagamente “cultura computacional”. La colección de [Cyber/technofeminist Cross-readings](#) realizada por Inke Arns y Marie Lechner para la exposición *Computer Grrrls* ofrece un recorrido necesario y rigu-

roso que finaliza en 2019, año en que se celebró la muestra. Con este libro espero al menos señalar un vacío que desde la perspectiva del arte invita a reconsiderar la complicada vida de las vanguardias cuya relación inicial con el manifiesto es bien conocida. Leyendo estos manifiestos uno tiene la impresión de que “la vanguardia nunca se rinde”⁴ y las polémicas que la acompañan tampoco⁵.

La naturaleza flexible, cambiante y múltiple del manifiesto hace de él un material de investigación muy escurridizo. Es un ser híbrido capaz de recorrer historia y ficción, teoría y práctica, utilizando cualquier medio y formato a su disposición, apropiándose de cualquier género conocido con tal de reproducirse e infiltrar la acción y la imaginación del mayor número lo más rápido posible. Impulsado por el alcance de la reproducción, su fuerza retroactiva puede convertir en manifiesto cualquier documento, aunque en origen no fuera concebido como tal. El manifiesto convive además de manera incestuosa con otras formas modernas de expresión política como la declaración, el panfleto, la carta... Por ello he tratado de incluir sobre todo manifiestos explícitos, muchos de los cuales han sido traducidos por primera vez al castellano, y llenar el libro de enlaces que exceden los márgenes de la página para convertir su lectura en un viaje al futuro *by any media necessary*.

NOTAS

- 1 Un ejemplo es la colección de fanzines italianos Grafton9.net
- 2 No todos se han podido incluir en este libro, como por ejemplo, la [Declaration of the Obsolescence of Cyberhype](#) de Mark Dery (1997) o el [Dead Media Manifiesto](#) de Bruce Sterling (1995).
- 3 Véase [Beyond Cyberpunk: A Do-It-Yourself Guide to the Future](#) un hipertexto en disquetes editado por Gareth Branwyn & Peter Sugarman (1991) que cuenta con una sección dedicada al manifiesto, o el [Manifiesto Ciberpunk](#) de Christian As. Kirtchev (1997).
- 4 Título de la ponencia de Alexander Galloway (1999), [The Avant-Garde Never Gives Up](#), presentada en el tercer *Next Five Minutes Festival*.
- 5 Una muestra es el ensayo-panfleto de Richard Barbrook (1998), [The Holy Fools. A Critique of the Avant-Garde in the Age of the Net \(Long Remix\)](#) archivado en su sitio web, Imaginaryfutures.net



.....

“Artists’ Technological Intervention in a Virtual Space” or “The Artist as Nonbeliever in a Simulated World” fue redactado en 1990 y 1996 y presentado en la [*Conference on A New Space for Culture and Society \(New Ideas in Art and Science\)*](#), celebrada entre el 16 y el 23 de noviembre de 1996 en Praga (República Checa). En el sitio web del congreso el texto aparecía junto al enlace al proyecto [*The File Room*](#)¹ (1994). Este trabajo de Muntadas es una base de datos en línea, abierta a que el público/usuario agregue información sobre casos de censura, y que se presenta habitualmente en forma de instalación multimedia. En 1997 el texto se publica de nuevo traducido al español en el libro *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*, editado por Claudia Giannetti y producido por [*ACC L’Angelot*](#) (Barcelona).

“La intervención tecnológica de los artistas en un espacio virtual” o “El artista como escéptico en un mundo simulado”

ANTONI MUNTADAS

Los avances tecnológicos nos conducen al descubrimiento del espacio virtual, un espacio que ha sido producido por esos mismos avances. Al hilo de este descubrimiento y su desarrollo van apareciendo nuevas herramientas y equipos, nuevos procesos y sistemas que permiten a los artistas —cuyo rol es redefinido constantemente— crear y operar al interior del espacio recién descubierto. Sin embargo, por difícil que resulte —en una época de grandes compañías multinacionales y en los albores de una nueva década—, no debemos confundir la creación del espacio virtual, tanto las pruebas a su

favor cuanto la confirmación de su existencia, con lo que los artistas hacen de él. Por una parte, artistas e intelectuales por igual deben observar y actuar de manera reflexiva, cuestionando, catalizando y activando cualquier posibilidad de abrir nuevos horizontes. Por otra parte, los artistas deben seguir siendo escépticos. De lo contrario su función, desde un punto de vista tecnológico, podría quedar reducida a la de un mero decorador, embellecedor o compositor de historias y guiones para proyectos militares, políticos o comerciales. Los artistas deberían mantener la misma posición crítica de los trabajos más lúcidos de la historia del arte, de las obras arraigadas en una época y un lugar específicos, es decir, en un contexto.

¿Son válidos estos conceptos en tiempos de simulación?
 ¿El tiempo y el espacio virtual también definen un contexto virtual?
 El propio concepto de contexto empieza, en este punto, a plantear nuevas perspectivas. Los artistas deben continuar desempeñando una función crítica. En lo “virtual y simulado” de un espacio “virtual y simulado”, los artistas y diseñadores:

1. deben entender dicho espacio;
2. deben comprender tanto sus herramientas cuanto su capacidad de acción al interior de un espacio como este;
3. deben actuar como escépticos.

Aunque el “paisaje” haya cambiado mucho, la función y la conciencia del artista deben seguir siendo las mismas.

NUEVA YORK, ENERO DE 1990

La relación entre ciencias y diseño debe reformularse a fin de concienciar sobre cómo sus usos y/o funciones en sociedad están vinculados. Las tecnologías son en sí mismas herramientas y sistemas del proceso de desarrollo y deberían existir no solo como iniciativas comerciales sino en formas útiles y creativas. Los artistas no deben ser únicamente fabricantes de objetos decorativos, deben además contribuir a la crítica y el debate constructivo de ideas y proyectos, grupos de discusión y planificación colectiva.

NUEVA YORK, ENERO DE 1996

NOTAS

- 1 La versión actual de la obra puede verse en www.thefileroom.org/

.....

El colectivo [VNS Matrix](#) (1991-1997) formado por [Josephine Starrs](#), [Julianne Pierce](#), [Francesca da Rimini](#) y [Virginia Barratt](#) lanza [A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century](#) en 1991 desde Adelaida y Sidney (Australia), inspiradas por el *Manifiesto ciborg* que Donna Haraway había publicado en los años ochenta¹. La [obra](#) circuló por fax, correo, radio, TV, anuncios de prensa, exposiciones, IRC, mundos virtuales como LambdaMOO, videos, vallas publicitarias, carteles impresos²... En poco tiempo se hizo viral popularizando junto al trabajo de Sadie Plant el término “ciberfeminismo”³ con el que se vendrán a identificar muchas activistas y artistas de la red. Ha sido citado, traducido y versionado⁴ en múltiples ocasiones.

Un manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI

VNS MATRIX

Somos el coño moderno

anti razón positiva

ilimitada liberada despiadada

vemos arte con nuestro coño hacemos arte con nuestro coño

creemos en el placer la locura la santidad y la poesía

somos el virus del nuevo desorden mundial

reventando desde adentro lo simbólico

saboteadoras del gran patriarca el computador central

el clítoris es una línea directa a la matriz

VENUS MATRIX

exterminadoras del código moral

mercenarias del fango

chupamos el altar de la abyección

sondeando el templo visceral hablamos en lenguas

infiltrando irrumpiendo diseminando

corrompiendo el discurso

somos el coño del futuro

NOTAS

- 1 Rackham, Melinda (2018). Manifiesto. [Vnsmatrix.net](#).
- 2 Véase la introducción a la obra en [Net Art Anthology](#) de Rhizome.
- 3 Da Rimini, Francesca (1996). “VNS Matrix - Cyberfeminists”. *Artwork*, 33, pp. 8-9.
- 4 Algunos ejemplos son el video remix [Undaddy Mainframe](#) con Soda_Jerk (2014) y el [Cyberfeminist Manifesto Generator](#) de Isabella Maund (2015).

.....
[Immediatism: An Invisible Movement](#) Publicado en 1992 en [The Radio Sermonettes](#) (Libertarian Book Club, Nueva York) por [The Moorish Orthodox Radio Crusade](#), colectivo del que formaba parte Peter Lamborn Wilson¹ y su alterego Hakim Bey, y el 15 de junio de ese mismo año en el boletín [YAWN](#) n° 37 dedicado a la Huelga de Arte (1990-1993)² y firmado por el “Immediast Underground”. En 1994 aparece con un [nuevo prefacio](#) en [Immediatism](#) de Hakim Bey ([AK Press](#), Nueva York). En 1997 reaparece anónimo en The Day fo the Manifestoes del *Hybrid WorkSpace* en la [Documenta X](#) de Kassel (Alemania).

Anti-Copyright: “cualquier parte de YAWN puede ser reproducida de cualquier forma incluso sin aviso previo”.

Inmediatismo: un movimiento invisible³

HAKIM BEY (PETER LAMBORN WILSON)

1. Toda experiencia está mediada por los mecanismos de percepción sensorial, la mentalidad, el [lenguaje](#), etc. y todo arte consiste ciertamente en una mediación adicional de la experiencia.
2. Sin embargo, la mediación ocurre gradualmente. Algunas experiencias (olfato, gusto, placer sexual, etc.) están menos mediadas que otras (leer un libro, mirar a través de un telescopio, escuchar un disco). Algunos medios y especialmente las artes “en vivo” como la danza, el teatro, las [actuaciones musicales](#) o poéticas están menos mediadas que otras como la TV, los CDs y la [realidad](#) virtual. Incluso entre los medios generalmente llamados “medios”, algunos están más mediados que otros según la intensidad o la participación imaginativa que exijan. Los medios impresos y la radio exigen más imaginación, la TV menos y la [realidad](#) virtual lo mínimo, al menos hasta ahora.

3. En el arte la intervención del capital siempre señala un mayor grado de mediación. Decir que el arte está mercantilizado es decir que ha ocurrido una mediación o estado intermedio y que este “estar entre” equivale a una división y que esta división equivale a la “[alienación](#)”. La [música](#) improvisada [tocada](#) en casa con los amigos está menos “alienada” que la [música](#) que se [ejecuta](#) “en vivo” en el Met o la que se [reproduce](#) a través de los media (ya sea PBS, la MTV o un *walkman*). De hecho, se puede argumentar que la [música](#) distribuida gratis o en casetes al costo por correo postal está menos alienada que la [música tocada](#) en directo de un gran espectáculo tipo *We Are the World* o de un club nocturno de Las Vegas, aunque estos últimos sean [música](#) en vivo para una audiencia en vivo (o al menos eso parece) y la anterior, [música](#) grabada consumida por oyentes distantes e incluso anónimos.
4. La doble tendencia de la alta tecnología y del capitalismo tardío impulsa las artes cada vez más hacia formas extremas de mediación. Ambos amplían la brecha entre la producción y el consumo de arte aumentando a su vez la “[alienación](#)”.
5. Con la desaparición de una “corriente principal”, y por tanto de una “vanguardia” en las artes, se ha notado que todas las experiencias artísticas más avanzadas e intensas han sido recuperadas casi instantáneamente por los media y convertidas en basura que, como cualquier otra basura, habita el mundo fantasmal de las mercancías. La “Basura”, tal y como fue redefinido el término por ejemplo en Baltimore durante los años setenta, puede ser muy divertida, como versión irónica de una especie de *volkkultur* inadvertida que rodea e impregna las regiones más inconscientes de la sensibilidad “popular”, que a su vez es producida en parte por el espectáculo. La “Basura” fue un su momento un concepto nuevo con un potencial radical. Pero hoy, entre las ruinas del posmodernismo, ha comenzado a apestar. La frivolidad irónica se ha vuelto finalmente repugnante. ¿Es [posible](#) ahora ser serio pero no sobrio? (Nota: la

Nueva Sobriedad es simplemente la otra cara de la Nueva Frivolidad. El neopuritanismo chic lleva la marca de la Reacción, de la misma manera que la ironía y la desesperación filosóficas posmodernas conducen a ella. La Sociedad de la Purga es igual a la Sociedad de la Juerga. Tras la tendencia de moda en los años noventa a los “Doce Pasos” de renuncia solo queda el decimotercer paso a la horca. La ironía puede haberse vuelto aburrida pero la automutilación nunca fue más que un abismo. Abajo la frivolidad - Abajo la sobriedad).

Todo lo bello y delicado, del surrealismo al *break dance*, termina como forraje para los anuncios de *McDeath*. Quince minutos después toda la magia ha sido succionada y el arte en sí está tan muerto como una langosta seca. Los magos de los media, que no son sino posmodernistas, han comenzado incluso a alimentarse de la vitalidad de la “Basura” como buitres que regurgitan y vuelven a consumir la misma carroña en un éxtasis obsceno de autorreferencialidad. ¿Dónde está la Salida?

6. El verdadero arte es [juego](#) y el [juego](#) es una de las experiencias más inmediatas. No se puede esperar que aquellos que han cultivado el placer del [juego](#) lo abandonen simplemente para hacer una declaración política (como en una “Huelga de Arte” o en “la supresión sin realización” del arte, etc.). El arte seguirá adelante de algún modo, igual que continuaremos respirando, comiendo o follando.
7. Sin embargo, somos repelidos por la extrema [alienación](#) de las artes, especialmente en los “media”, las editoriales y galerías comerciales, la “industria” discográfica, etc. Y a veces incluso nos preocupa hasta qué punto nuestra participación en artes como la escritura, la pintura o la [música](#) nos incluye en una desagradable abstracción, un alejamiento de la experiencia inmediata. Echamos de menos la franqueza del [juego](#) (nuestro impulso [original](#) al hacer arte en primer lugar). Echamos de menos el olor, el gusto, el tacto, la sensación de los cuerpos en movimiento.

8. Computadoras, [videos](#), radios, imprentas, sintetizadores, faxes, grabadoras, fotocopadoras... estas cosas son buenos juegos pero también terribles adicciones. Finalmente nos damos cuenta de que no podemos “alcanzar y tocar a alguien” que no está aquí presente. Estos medios pueden ser útiles para nuestro arte pero no deben poseernos ni interponerse, mediar o separarnos, de nuestro ser animal/animado. Queremos controlar nuestros medios, no ser controlados por ellos. Y nos gustaría recordar cierto arte marcial psíquico que enfatiza la comprensión de que el cuerpo en sí mismo es el menos mediado de todos los media.
9. Por tanto, como artistas y “trabajadores culturales” que no tenemos [intención](#) de abandonar la actividad en el medio que hemos elegido, nos exigimos no obstante una extrema conciencia de la inmediatez y el dominio de algunos medios directos que como el [juego](#) alimentan la conciencia instantáneamente (ahora) e inmediatamente (sin mediación).
10. Aún dándonos cuenta de que cualquier “[manifiesto](#)” artístico escrito hoy solo puede apestar a la misma ironía amarga que intenta rechazar, declaramos pese a todo sin dudar (y sin pensar demasiado) la fundación de un “movimiento”, el Inmediatismo. Nos sentimos libres de hacerlo porque tenemos la intención de practicar el Inmediatismo en secreto para evitar cualquier contaminación de la mediación. En público, continuaremos nuestro trabajo en prensa, radio, pintura, [música](#), etc., para compartirlo libremente pero nunca consumirlo pasivamente, algo que los agentes de la [alienación](#) pueden discutir abiertamente sin entenderlo jamás, algo sin potencial comercial, algo cuyo valor va más allá del precio, algo [oculto](#) pero completamente entrelazado al tejido de nuestra vida cotidiana.
11. El Inmediatismo es un movimiento no un programa estético. Depende de la [situación](#) no del estilo o el contenido, el mensaje o la escuela. Puede tomar la forma de cualquier tipo de [juego](#) creativo que puedan realizar dos o más personas, por y para sí mismas, [cara](#) a [cara](#), juntas. De ahí que sea como un juego y por tanto puedan aplicarse ciertas “reglas”.
12. Todos los espectadores también deben ser artistas. Todos los gastos deben ser compartidos, y todos los productos que puedan resultar de la [actuación](#) también deben ser compartidos solo entre los participantes (que pueden quedarse con ellos o regalarlos pero no venderlos). Los mejores juegos harán poco o ningún uso de formas obvias de mediación como la fotografía, la grabación, la impresión, etc., pero tenderán a técnicas inmediatas que involucren la presencia física, la comunicación directa, los sentidos.
13. Una matriz evidente para el Inmediatismo es la fiesta. Una buena comida podría ser un proyecto inmediatista de arte especialmente si todos los presentes cocinaron y comieron. Los antiguos chinos y japoneses celebraban fiestas de aroma en los brumosos días de otoño, donde cada invitado traía un incienso o perfume caseros. En las fiestas de versos encadenados, un pareado defectuoso implicaba la pena de una copa de vino. Reuniones de costura⁴, *tableaux vivants*, cadáveres exquisitos, rituales de convivencia como la “Orgía de Museo” de Fourier (disfraces eróticos, poses y parodias), [música](#) en vivo y baile: el pasado puede ser saqueado para obtener las formas apropiadas y la imaginación proporcionará más.
14. La diferencia entre una reunión de costura del siglo XIX, por ejemplo, y una reunión inmediatista de costura, radicaría en nuestra conciencia de la práctica del Inmediatismo como respuesta a las tristezas de la [alienación](#) y la “muerte del arte”.
15. El arte postal de la década de los setenta y la “escena fanzine” de la década de los ochenta fueron intentos de ir más allá de la mediación del arte como mercancía, y pueden considerarse antepasados del Inmediatismo. Sin embargo, conservaron las estructuras mediadas de la comunicación postal y la xerografía, y por ello no lograron superar el aislamiento de los [jugadores](#) que permanecieron literalmente fuera de contacto.

Deseamos llevar los motivos y descubrimientos de estos movimientos anteriores a su conclusión lógica, en un arte que destierre toda mediación y [alienación](#), al menos en la medida en que la condición humana lo permita.

16. Es más, el Inmediatismo no está simplemente condenado a la impotencia en el mundo por evitar la publicidad del mercado. El “[Terrorismo poético](#)” y el “Sabotaje artístico” son manifestaciones bastante lógicas del Inmediatismo.
17. Finalmente, esperamos que la práctica del Inmediatismo libere dentro de nosotros vastos depósitos de poder olvidados que no solo transformarán nuestras vidas a través de la realización secreta del [juego](#) sin mediación, sino que también inevitablemente crecerán, estallarán e impregnarán el otro arte que creamos, el arte más público y mediado. Esperamos que los dos se acerquen cada vez más y eventualmente se conviertan en uno.

De Dharma Combat nº 11,
P.O. Box 20593,
Sun Valley, Nevada 89433.

NOTAS

- 1 En años recientes, la enorme influencia de su obra durante los años noventa ha sido eclipsada por las acusaciones de pederastia que circulan en diferentes artículos, y las críticas a sus escritos para el *NAMBLA Bulletin*, una organización estadounidense dedicada a la defensa de la pederastia.
- 2 Los archivos de YAWN pueden consultarse en [The Thing](#) (Berlín, Alemania) y [Detritus.net](#)
- 3 N. del T. La traducción conserva los enlaces de la versión publicada en el boletín [YAWN](#).
- 4 N. del T. “*Quilting bee*” en el original, término que nombra la costumbre anglosajona de reunirse para tejer y coser colchas, a veces uniendo retales en un *pachtwork*.

.....
[Culture Jamming: Hacking, Slashing, and Sniping in the Empire of Signs](#) fue publicado impreso en 1993 por la Open Magazine Pamphlet Series #25 y en línea por [Mark Dery](#) con una nueva introducción en 2010. Dery retomó el término “*cultural jamming*” acuñado en 1984 por el grupo [Negativland](#) en un artículo para *The New York Times* titulado “[The Merry Pranksters and the Art of the Hoax](#)” en 1990, y al año siguiente inició una serie de artículos sobre el tema en [Adbusters](#), revista dedicada hasta hoy al *culture jamming*. En 2007 Marilyn DeLaure y Moritz Fink lo incluyeron en su edición *Culture jamming. Activism and the Art of Cultural Resistance* (New York University Press).

*Culture Jamming*¹: hackeando,
remezclando y disparando
en el Imperio de los Signos

[MARK DERY](#)

I. EL IMPERIO DE LOS SIGNOS

“Mis compatriotas —exhortó John F. Kennedy— ¿no habéis querido nunca patear la pantalla de vuestro TV?”.

Por supuesto no fue Kennedy quien dijo esto sino un actor de [Media Burn](#), una performance realizada en 1975 por el colectivo artístico Ant Farm. Hablando desde el estrado “Kennedy” se pronunció sobre la adicción americana a la droga de la conexión, declarando: “Los monopolios de los medios de comunicación controlan a la gen-

te controlando la información”. En el momento justo, un asistente empapó con queroseno un muro de televisores y lanzó una cerilla encendida a la consola más cercana. Un fuerte rugido surgió de la multitud cuando los televisores explotaron en humo y llamas.

Minutos después, un Cadillac customizado de 1959 atravesó la pared ardiente con un crujido estremecedor y se detuvo en seco, rodeado por las carcasas destrozadas y carbonizadas de los televisores. Aquí y allá algunos pedazos aún ardían mientras los tubos de imagen implosionaban uno tras otro para deleite de los espectadores. En una reproducción postal del clímax pirotécnico del evento, impresa con motivo de su décimo aniversario, aparece un extraño y divertido poema:

alerta moderna
la plaga está aquí
quemad vuestra TV
exterminad el miedo
iconoclastas
destrozan la TV
héroes de América
el fuego os hará libres

En *Media Burn*, Ant Farm se entregó públicamente al placer culpable de patear el agujero del tubo de rayos catódicos. Ahora, casi dos décadas después, el ojo ciclópeo de la TV asoma por cada esquina de la escena cultural y el deseo de cegarlo es tan fuerte como antes. *Media Burn* materializa el sueño cumplido de una democracia de consumo que anhela, con el corazón vacío y la cabeza hueca, un sistema de creencias más noble que los “valores familiares” promovidos en una campaña publicitaria de Volvo, un discurso más elevado que el de los tiburones hambrientos del programa *The McLaughlin Hour*.

Es un lugar común posmoderno que nuestras vidas están íntima e inextricablemente ligadas a la experiencia televisiva. El 98% de los hogares estadounidenses —más de los que cuentan con cañerías en casa— tienen al menos una TV que está encendi-

da un promedio de siete horas al día. El contraste entre la reducción de fondos a escuelas públicas y bibliotecas, y el aumento en las ventas de reproductores de video y videojuegos electrónicos, ha dado lugar a una cultura de *aliteracy* definida por Roger Cohen como “el rechazo a los libros por parte de niños y jóvenes que saben leer pero eligen no hacerlo”². No es ya una revelación sino la triste realidad que dos tercios de los estadounidenses obtienen “la mayor parte de su información” de la TV³.

El consultor de medios Bill McKibben se pregunta sobre el valor de cambio de esa información:

Creemos que vivimos en la “era de la información”, que ha habido una “revolución de la información”, una “explosión” de información. En cierto sentido es así pero en muchos aspectos importantes es justo lo contrario. Vivimos también en un momento de profunda ignorancia donde el conocimiento vital que los humanos siempre hemos tenido sobre quiénes somos y dónde vivimos parece estar fuera de nuestro alcance. Una era de Oscurantismo. Una época de falta de información⁴.

Los efectos de la TV son más nocivos en el periodismo y la política, en ambos casos la TV ha reducido el discurso a operaciones fotográficas y sonidos pegadizos, afirmando la hegemonía de la imagen sobre el lenguaje, de la emoción sobre el intelecto. Estos procesos se encarnaron en la figura de Ronald Reagan, una conjura televisiva que durante ocho años mantuvo a las cadenas de noticias, y por ende al público estadounidense, hechizados. Los expertos en comunicación del Presidente, como señala Mark Hertsgaard, pudieron reducir al cuarto poder, que se consideraba a sí mismo un sabueso insomne, a un perrito faldero adulator.

Deaver, Gergen y sus colegas reescribieron efectivamente las reglas de creación de la imagen presidencial. A través de un sofisticado análisis de las cadenas de noticias estadounidenses —cómo funcionaban, qué botones se presionaban y cuándo, qué técnicas habían sido útiles y cuáles no en las

administraciones anteriores— introdujeron un nuevo modelo para presentar al político más importante de la nación y utilizar a la prensa para venderlo al público estadounidense. Su objetivo no era simplemente domar a la prensa sino transformarla en un portavoz involuntario del gobierno⁵.

Durante los años de Reagan, EE. UU. se transformó en una democracia televisiva cuya principal directriz era el control social a través de la fabricación y manipulación de imágenes. “Nosotros [el equipo de campaña de Reagan] tratamos de crear la escena más entretenida y visualmente atractiva posible, de manera que las cámaras de las cadenas de TV tuvieran que usarla”, explicó el exasesor de Reagan, Michael Deaver. “Sería tan buena que nos dirían, ‘Chico, esto va a ser nuestro programa de la noche’. Así nos convertimos en productores de Hollywood”⁶.

La transformación de la sociedad estadounidense en una realidad virtual fue lamentablemente evidente en la Guerra del Golfo Pérsico, una miniserie hecha para la TV con *merchandising* incluido (camisetas, gorras de béisbol, papel higiénico con la imagen de Saddam, condones originales con el escudo del desierto...) y un efusivo despliegue de apoyo al conflicto siguiendo el estilo de los programas de entretenimiento nocturno. Cuando el cineasta Jon Alpert, contratado por la NBC, trajo de vuelta imágenes de Irak bajo el bombardeo de EE. UU. que revolvían el estómago, la cadena —propiedad de uno de los mayores fabricantes de armas del mundo, la General Electric— despidió a Alpert y se negó a emitir la película. No es que la película de Alpert hubiera despertado al cuerpo político, durante la guerra el pueblo estadounidense exigió el derecho a no saber. Una encuesta citada en *The New York Times* fue particularmente preocupante: “Al tener que elegir entre aumentar el control militar sobre la información o dejar que las cadenas de noticias tomaran la mayor parte de las decisiones, el 57% respondió que estaría a favor de un mayor control militar”⁷.

Durante las primeras semanas de la guerra, cuando las principales cadenas de noticias nacionales ayudaron al Pentágono a

controlar el hilo manteniendo un apagón casi total en la cobertura de las protestas, Deaver se mareaba de entusiasmo. “Si hubiéramos contratado a una empresa de relaciones públicas para que se encargara del trato con los media en un evento internacional no podría haber conseguido un resultado mejor”⁸. De hecho contrataron a una firma de relaciones públicas, Hill & Knowlton, que orquestó el testimonio de una angustiada joven kuwaití en el Congreso, cuyas historias de horror sobre bebés arrancados de las incubadoras y dejados “sobre el suelo helado para que murieran” por soldados iraquíes fueron altamente efectivas para movilizar el apoyo público a la guerra. Su testimonio nunca fue corroborado y su identidad se ocultó (era la hija del embajador kuwaití en EE. UU.) pero ¿por qué preocuparse por los detalles? “Formulada como una película de la II Guerra Mundial, la Guerra del Golfo incluso terminó como una película de la II Guerra Mundial”, escribió Neal Gabler, “con las tropas marchando triunfalmente por Broadway o Main Street, bañadas en la gratitud de sus compatriotas mientras rodaban los créditos finales”⁹.

Después de que las cintas amarillas fueron retiradas se mantuvo no obstante una desafección progresiva. Un rencor extendido lentamente por el *Weltanschauung* televisivo que aún está entre nosotros, exacerbado por el parloteo de los anfitriones de los programas de entrevistas, los presentadores y las “cuatro frases divertidas” de la *Teen Talk Barbie* que se anunciaba los sábados por la mañana diciendo: “Me encanta ir de compras”, “Veámonos en el centro comercial”. Mark Crispin Miller sintetiza a la perfección el lugar de la TV en nuestra sociedad:

Todo el mundo la ve pero a nadie le gusta. Este es el secreto a voces de la TV de hoy. Sus únicos defensores son sus propios ejecutivos, los anunciantes que la explotan y una comprometida red de impulsores académicos. Dicho de otro modo, la TV no tiene defensores espontáneos porque no hay prácticamente nada que defender¹⁰.

La rabia y frustración del espectador impotente exorcizada en *Media Burn* brota inesperadamente en *57 Channels (And Nothin' On)*, una historia de Bruce Springsteen al estilo Scorsese sobre un hombre desquiciado por el torrente de información sin sentido que lo asalta desde todos los canales. Springsteen canta: "Así que compré una Magnum 44 de sólido acero fundido y en el bendito nombre de Elvis dejé que disparase/ Hasta que mi TV quedó hecha añicos a mis pies/ Y me arrestaron por perturbar la paz todopoderosa".

Significativamente, el videoclip de *57 Channels* incorpora imágenes de un Cadillac blanco estampándose contra un muro de televisores ardiendo en un obvio homenaje a *Media Burn*. La destrucción ritual del TV, iterada sin cesar en la cultura de masas norteamericana, puede ser vista como un gesto de represalia por parte de una audiencia que ha comenzado a rechazar, aunque solo sea intuitivamente, la sugerencia de que el "poder" reside en el control remoto, de que la "libertad de elección" se refiere a las opciones cada vez más numerosas que se ofrecen a lo largo del dial. Este rito tecnovudú constituye la obliteración simbólica de un embudo de información unidireccional que solo transmite, nunca recibe. Es un acto de magia empática realizado en nombre de todos los que están obligados a mirar el mundo a través de mirillas que pertenecen a conglomerados multinacionales para los que el margen de beneficio es el principal resultado. "A los ojos del consumidor", señala Ben Bagdikian,

el oligopolio de los medios de comunicación mundiales no es visible... Los quioscos siguen mostrando filas de periódicos y revistas en una deslumbrante gama de colores y temas... En todo el mundo, los canales y las emisoras de TV por cable siguen multiplicándose, al igual que los casetes de vídeo y las grabaciones musicales. Pero si este caleidoscopio brillante desapareciera de repente y fuera reemplazado por los colofones corporativos de los dueños de las emisoras, el *collage* con los nombres de las pocas multinacionales que ahora dominan el terreno se volvería gris¹¹.

En *The Media Monopoly*, su obra decisiva, Bagdikian informa que el número de los gigantes transnacionales de comunicación ha descendido a veintitrés y se está reduciendo rápidamente. Siguiendo otro vector, Herbert Schiller considera la interrelación entre la privatización de la información y la limitación del acceso:

La comercialización de la información, su adquisición y venta privada, se ha convertido en una industria importante. Mientras está a la venta más material que nunca y en formatos creados para uso especial, la información pública gratuita subvencionada con los impuestos es atacada por el sector privado como una forma inaceptable de subsidio... La capacidad de un individuo para conocer las circunstancias reales de la existencia nacional e internacional ha disminuido progresivamente¹².

Martin A. Lee y Norman Solomon levantan otra acusación igualmente inquietante:

En una era de recortes y despidos en las cadenas de noticias, muchos reporteros son reacios a buscar historias que saben que molestarán a la gerencia. "La gente es más cuidadosa ahora", comentó un exproductor de noticias de la NBC, "porque toda esta noción de libertad de prensa se convierte en una contradicción cuando las personas que poseen los media son las mismas personas sobre las que hay que informar"¹³.

La propiedad corporativa de los media, la acumulación de un número cada vez mayor de editoriales y cadenas de TV en un número cada vez más reducido de multinacionales, y la creciente privatización de la verdad por parte de una élite tecnocrática y rica en información no son cuestiones nuevas. Más reciente es la noción de que la mente pública está siendo colonizada por fantasmas corporativos, imágenes espectrales de poder y deseo que persiguen nuestros sueños. Considera las observaciones de Neal Gabler:

En todas partes lo fabricado, lo inauténtico y lo teatral ha desplazado gradualmente a lo natural, lo genuino y lo espontáneo, hasta el punto de que la vida real y la escenificada no se distinguen. De hecho, se podría argumentar que la teatralización de la vida estadounidense es la mayor transformación cultural de este siglo¹⁴.

Y las de Marshall Blonsky:

Ya no podemos hacer nada sin querer verlo inmediatamente en video... Ya no existe un evento o una persona que actúe por sí misma, para sí misma. La dirección de los acontecimientos y de la gente debe ser reproducida en imagen para ser duplicada en la TV. Hoy desaparece el referente. En circulación están las imágenes. Solo las imágenes¹⁵.

El territorio delimitado por Gabler y Blonsky, exuberante en ficciones pero extrañamente árido, ha sido trazado en detalle por el filósofo Jean Baudrillard. En su histórico ensayo de 1978, *La precesión de los simulacros*, Baudrillard planteó la noción de que habitamos una “hiperrealidad”, un *hall* de espejos mediáticos donde la realidad se pierde en infinitud de reflejos. Sostiene que ante todo “experimentamos” los acontecimientos como reproducciones electrónicas de rumores muchas veces remotos donde los originales, comparados constantemente con sus representaciones mejoradas digitalmente, inevitablemente se quedan cortos. En el “desierto de lo real”, afirma Baudrillard, los espejismos superan en número a los oasis y son más atractivos para el ojo sediento. Además, los signos que antes apuntaban a realidades distantes ahora solo se refieren a sí mismos. La Main Street U.S.A. de Disneyland que representa el tipo de ciudad idílica de principios de siglo que solo existe en las pinturas de Norman Rockwell y en los sets exteriores de la Metro Goldwyn Mayer, es un ejemplo evidente de simulación autorreferencial, una minuciosa réplica de algo que nunca existió. “Estas serían las fases sucesivas de la imagen”, escribe Baudrillard, delatando un placer casi necrófilo al contemplar la descomposición de

la realidad culturalmente definida. “[La imagen] es el reflejo de una realidad básica; enmascara y pervierte una realidad básica; oculta la ausencia de una realidad básica; no tiene ninguna relación con ninguna realidad: es su simulacro puro”¹⁶.

La realidad no es lo que solía ser. En EE. UU. el capitalismo industrial ha sido reemplazado por una economía de la información caracterizada por la reducción de la mano de obra a la manipulación de símbolos en computadoras que suplantán el proceso de fabricación. Los motores de la producción industrial se han ralentizado, cediendo ante un capitalismo fantasmagórico que produce mercancías intangibles: éxitos de taquilla de Hollywood, comedias de TV, eslóganes, *jingles*, palabras de moda, imágenes, megatendencias de un minuto, transacciones financieras que parpadean a través de cables de fibra óptica. Nuestras guerras son guerras Nintendo con bombas inteligentes equipadas de cámaras que combinan cine y armamento en un televisor que mata. Los futurólogos predicen que la tecnología emblemática del siglo venidero será la “realidad virtual”, un sistema informático que sumerge a los usuarios en mundos animados por computadora cuyas imágenes y sonidos recibe a través de un casco conectado. En la realidad virtual la TV engulle al espectador empezando por su cabeza.

II. CULTURE JAMMING

Mientras, el problema permanece. ¿Cómo boxear con sombras? En otras palabras, ¿qué forma asume una política comprometida en un imperio de signos?

La respuesta reside quizás en la “guerra de guerrillas semiológica” imaginada por Umberto Eco. “El receptor del mensaje parece tener una libertad residual: la libertad de leerlo de una manera diferente... Propongo una acción para instar a la audiencia a controlar el mensaje y sus múltiples posibilidades de interpretación”¹⁷, escribe. “Un medio puede emplearse para comunicar una serie de opiniones en otro medio... El universo de la Comunica-

ción Tecnológica estaría entonces vigilado por grupos de guerrilla de la comunicación que restaurarían una dimensión crítica a la recepción pasiva”¹⁸.

Eco asume *a priori* la política radical de la alfabetización visual, una idea elocuentemente argumentada por Stuart Ewen, crítico de la cultura de consumo. “Vivimos en un tiempo que ha convertido la imagen en el modo predominante de dirigirse al público, eclipsando todas las otras formas de estructurar el significado”, afirma Ewen, “pero nuestra educación casi no nos prepara para dar sentido a la retórica, al desarrollo histórico o a las implicaciones sociales de las imágenes en nuestras vidas”¹⁹. En una sociedad de color, luz y apariciones electrónicas —un mundo extraño y distinto de “inmensidad ilimitada, lleno de luz y de cosas materiales brillantes y sedosas”²⁰— el desesperado proyecto de reconstruir el significado, o al menos reclamarlo a los departamentos de *marketing* y a las empresas de relaciones públicas, requiere de cazafantasmas visualmente alfabetizados.

Los *culture jammers* responden a ese llamado. En el argot de la CB²¹, “*jamming*” nombra la práctica ilegal de interrumpir transmisiones de radio o conversaciones entre colegas haciendo pendorretas, diciendo obscenidades y otras gamberradas igualmente infantiles. Por el contrario el *culture jamming* se dirige contra una tecnocultura instrumentalizada y cada vez más invasiva cuyo *modus operandi* consiste en fabricar consenso manipulando símbolos.

El término “*cultural jamming*” fue utilizado por primera vez por la banda *collage* [Negativland](#) para describir la alteración de vallas publicitarias y otras formas de sabotaje mediático. En [Jamcon '84](#), un miembro de la banda serio y burlón observa: “A medida que crece la conciencia de cómo nuestro entorno mediático afecta y dirige nuestra vida interior algunos se resisten... El cartel hábilmente rediseñado... dirige al espectador a una consideración de la estrategia corporativa original. El estudio del *cultural jammer* es el mundo en general”.

En parte terroristas artísticos, en parte críticos vernáculos, los *culture jammers*, como las “guerrillas de comunicación” de Eco, introducen ruido en la señal a medida que ésta pasa del transmisor al receptor, fomentando interpretaciones idiosincrásicas y no intencionadas. Intrusos de los intrusos, intervienen anuncios, noticieros y otros artefactos mediáticos con significados subversivos, al tiempo que los descifran desarmando su poder de seducción. Los *jammers* ofrecen pruebas irrefutables de que el derecho no tiene la propiedad intelectual sobre la guerra que se libra con encantamientos y simulaciones. Y, como los criptógrafos culturales de Ewen, rechazan el papel de consumidores pasivos renovando la noción de discurso público.

Finalmente, y de igual importancia, los *culture jammers* son Groucho Marxistas, siempre conscientes de la diversión que se puede tener en la alegre demolición de las ideologías opresivas. Como Jello Biafra, el bromista inveterado y excantante de Dead Kennedys, observó una vez, “hay una gran diferencia entre el ‘simple crimen’ como asaltar un 7-11, y el ‘crimen creativo’ como forma de expresión... El crimen creativo es edificante para el alma... ¿Qué mejor manera de sobrevivir a nuestra sociedad hormiguero que abusando de los medios de comunicación de masas que sedan al público?... Una broma al día mantiene al contrario fuera de juego”²².

El *jamming* forma parte de un continuo histórico que incluye el *samizdat* ruso (publicación clandestina que desafía la censura oficial); los fotomontajes antifascistas de John Heartfield; el *détournement* o desvío situacionista (definido por Greil Marcus en *Lipstick Traces* como “el robo de artefactos estéticos de sus contextos y su desvío hacia contextos de su propia invención”²³); el periodismo clandestino de los radicales como Paul Krassner, Jerry Rubin y Abbie Hoffman en los años sesenta; el teatro callejero Yippie como el famoso intento de hacer levitar el Pentágono; religiones paródicas como la [Iglesia del Subgenius](#) con sede en Dallas; el sabotaje del lugar de trabajo como el documentado por [Processed World](#), una revista para zánganos descontentos que se la

pasan editando datos; el sabotaje ecopolítico de [Earth First!](#); los actos aleatorios de crueldad artaudiana que el teórico radical Hakim Bey llama “terrorismo poético” (“bailes raros en los *lobbies* de la banca informática durante toda la noche... bizarros artefactos extraterrestres esparcidos por los parques estatales”²⁴); el uso insurgente del “*cut-up*”, la técnica de *collage* propuesta por William Burroughs en *La Revolución electrónica* (“El control de los medios de comunicación de masas depende de que se establezcan líneas de asociación... Las técnicas de *cut-up* podrían saturar los media con un espejismo total”²⁵); y el bricolaje subcultural (la reutilización por parte de “marginados” sociales de símbolos asociados con la cultura dominante, como la apropiación del atuendo corporativo y las poses de las modelos de *Vogue* por parte de *drag queens* pobres, gays y en su mayoría no blancos).

Siendo una categoría elástica, el *culture jamming* acomoda una multitud de prácticas subculturales. El hackeo ilegal de computadoras con la intención de denunciar irregularidades institucionales o corporativas es un ejemplo; la remezcla o “*slashing*”, la caza furtiva de textos... (El término “*slashing*” deriva del porno “[K/S](#)” —abreviatura de “Kirk/Spock”— historias escritas por mujeres fans de *Star Trek* y publicadas en fanzines *underground*. A partir del subtexto homoerótico percibido en las narrativas de *Star Trek*, los cuentos K/S o “*slash*” están a menudo animados por impulsos feministas. Me he apropiado del término para uso general, aplicándolo a cualquier forma de interferencia en la que las historias contadas para el consumo masivo son perversamente reelaboradas) La transmisión de interferencias (*jamming*), las emisoras piratas de TV y radio, y la contravigilancia por videocámara (cuando los chatarreros del DIY²⁶ usan tecnologías de consumo baratas para documentar la brutalidad policial o la corrupción gubernamental) son un *modus operandi* potencial para el *culture jammer*. También lo es el activismo mediático, como la alegre inmolación de un montón de televisores frente a las oficinas de la CBS en Manhattan —parte de una protesta contra la parcialidad de los media organizada por [FAIR](#) (Fairness

and Accuracy In Reporting) durante la Guerra del Golfo— y el “*media-wrenching*” (“forzamiento de los media”), como la interrupción del noticiero de MacNeil/Lehrer por parte de [ACT UP](#) en protesta por la escasa cobertura de la epidemia de SIDA. Un tipo algo más convencional de *culture jamming* son los proyectos de vigilancia de los media como [Paper Tiger Television](#), un colectivo independiente que produce segmentos críticos sobre la industria de la información; [Deep Dish TV](#), una red satelital de base que distribuye programación de libre pensamiento a canales de cable de acceso público por todo el país; y Not Channel Zero, un colectivo de jóvenes afroamericanos “activistas del vídeo” cuyo lema es “La revolución televisada”. Y además está el hacking académico, estudios culturales realizados por intelectuales insurgentes fuera de los muros de la universidad.

Ya que el *culture jamming* adopta muchas formas consideraremos con mayor detalle algunas de sus manifestaciones más típicas.

Disparar y subvertir

“Subvertir” la producción y difusión de antianuncios que desvían los intentos de Madison Avenue para dirigir la atención del consumidor en una dirección determinada, es un tipo ubicuo de *jamming*. A menudo toma la forma del “*sniping*”, disparando sin ser visto como un francotirador —ataques furtivos y nocturnos en el espacio público por parte de operativos armados con carteles, pinceles y cubos de pagamento.

[Adbusters](#), una revista trimestral con sede en Vancouver que critica la cultura de consumo, anima sus páginas con sátiras ácidas. “Absolut Nonsense”, un engaño astutamente ejecutado sobre una botella de apariencia sospechosa y familiar, proclamó: “Cualquier sugerencia de que nuestra campaña publicitaria ha contribuido al alcoholismo, a conducir bajo los efectos del alcohol o a golpear a esposas e hijos es una absoluta tontería (*absolut nonsense* en el original). Nadie presta atención a la publicidad”. Ewen, un *jammer* encubierto, excusa el consumo conspicuo en sus “Bi-

llboards of the Future”, envíos anónimos por correo de grandes fotocopias como su anuncio de “Chutzpah: colonia para mujeres y hombres. Unas gotas y estarás exigiendo la distribución equitativa de la riqueza”. [Guerrilla Girls](#), un grupo de artistas feministas que se autoproclama “la conciencia del mundo del arte” y es conocida por sus carteles salvajemente divertidos que apuntan al blanco sin errar, como el que representaba una odalisca desnuda con una máscara de gorila que se pregunta: “¿Las mujeres tienen que desnudarse para entrar en el Metropolitan Museum?”. [Robbie Conal](#) de Los Ángeles cubre las paredes urbanas con el equivalente del retrato de Dorian Gray en la era de la información: representaciones grotescas de Oliver North, Ed Meese y otros políticos involucrados en escándalos. “Estoy interesado en la contrapublicidad que usa el lenguaje de signos de la publicidad en una especie de penetración inversa”²⁷. Para los activistas gays subvertir y disparar han demostrado ser armas formidables. Un informe del *Village Voice* en marzo de 1991 desde el frente de guerra de las “salidas del armario”, menciona los carteles “Absolutely Queer” que aparecían en los edificios de Manhattan, acreditados a una organización fantasma llamada OUTPOST. Uno de ellos, inspirado en la controversia sobre la homofobia percibida en *El silencio de los corderos*, mostraba una foto de Jodie Foster con la leyenda: “Ganador del Oscar. Graduado de Yale. Exmonada Disney. Lesbiana”. Queer Nation lanzó una campaña de “Truth in Advertising” con carteles que se burlaban de los anuncios de la Lotería de Nueva York calculados para separar a los pobres de su dinero. En ellos el eslogan oficial, “Todo lo que necesitas es un dólar y un sueño”, se convirtió en “Todo lo que necesitas son tres dólares y un sueño”. El colectivo gráfico Gran Fury, antes parte de ACT UP, ha llevado sus afilados mensajes aún más lejos: una parodia súperastuta de Benetton corrió en los autobuses de San Francisco y Nueva York en 1989. Su titular decía: “Besar no mata: La avaricia y la indiferencia sí” sobre una fila de parejas que se besan, todas ellas racialmente mezcladas y dos de ellas gays. “Estamos

tratando de llamar la atención tanto como Coca-Cola lo hace”, dice Loring Mcalpin miembro del grupo. “Si alguien está lo suficientemente enfadado y tiene una fotocopidora Xerox y cinco o seis amigos que sienten lo mismo, te sorprendería lo lejos que pueden llegar”²⁸.

Engañando a los media

El “*media hoaxing*”, el arte de engañar a los periodistas para que cubran farsas exhaustivamente planeadas y minuciosamente escenificadas, es *culture jamming* en su forma más pura. Los artistas conceptuales de la estafa como [Joey Skaggs](#) dramatizan los peligros inherentes a una prensa que parece haber olvidado la diferencia entre el bien público y los beneficios, entre la responsabilidad de informar y el deseo de entretener.

Skaggs ha estado confundiendo a los periodistas desde 1966, señalando la naturaleza autorreproductiva y casi viral de las noticias en un mundo conectado. El truco, confiesa, “es conseguir que alguien de un periódico de otro estado publique una historia sobre algo que no se ha visto, y luego se fotocopia esa historia y se la incluye en un segundo correo. Los periodistas ven que ha aparecido en la prensa escrita y piensan por ello que no hay necesidad de hacer más investigaciones. Lo que asusta es que así es como empieza una bola de nieve hasta convertirse finalmente en una avalancha. Hay un punto en el que se hace muy difícil creer cualquier cosa que te dicen los media”²⁹.

En 1976, Skaggs creó el *Cathouse For Dogs*, un burdel canino que ofrecía una “selección deliciosa” de perritos adorables con pedigrí como Fifi (el caniche francés), hasta chuchos callejeros como Lady the Tramp. La Sociedad Americana para la Prevención de la Crueldad hacia los Animales se indignó, *Soho News* se enfureció y la cadena ABC le dedicó un segmento que más tarde recibió una nominación en los Emmy al mejor reportaje del año. Con el tiempo, Skaggs reapareció como líder de *Walk Right*, un grupo de Ángeles Guardianes con botas de combate y ropa es-

tilo Emily Post, decidido a mejorar la etiqueta en la acera, y más tarde como Joe Bones, jefe de un *Fat Squad*, cuyos matones prometían a cambio de una tarifa evitar que los clientes con sobrepeso hicieran trampas en las dietas. Como el Dr. Joseph Gregor, Skaggs convenció a la agencia internacional de noticias UPI y al canal WNBC-TV de Nueva York de que las hormonas extraídas de las cucarachas mutantes podrían curar la artritis, el acné y la enfermedad por radiación nuclear.

Después de engañar a los media que han mordido su anzuelo, Skaggs da una conferencia en la que revela la farsa. “El engaño”, insiste, “es solo el gancho. La parte importante es la segunda fase, cuando revelo el engaño. Siendo Joey Skaggs no puedo convocar una conferencia de prensa para hablar de cómo los media se han convertido en una máquina de propaganda del gobierno, manipulándonos para que creamos que tenemos que ir a la guerra en Oriente Medio. Pero como *jammer*, mientras se desvela una farsa puedo entrar en estos temas”³⁰.

Sonido agitprop

Una manifestación un poco más inocua es el sonido *agitprop*, gran parte del cual utiliza *samplers* digitales para deconstruir la cultura medial y retar la ley de derechos de autor. Entre los posibles sospechosos se incluyen: el grupo Suck Chest Wound, cuyo álbum *God Family Country* reflexiona sobre el pensamiento de la multitud y los prejuicios de los media; la banda de hip-hop The Disposable Heroes of Hiphoprisy cuyo EP *Television, the Drug of the Nation* se dirige a los noticieros de “charla divertida” que abrazan los valores de la MTV y al programa de chismes sobre famosos *Entertainment Tonight*; las atrevidas y chillonas pistas de baile de *Producers For Bob* proporcionan un escenario poco habitual a los monólogos sobre la “ecología de los media”, una estrategia inspirada en McLuhan para sobrevivir en un entorno mediático tóxico; y los *cut-up* de conferencias de prensa, discursos presidenciales y fragmentos de noticias nocturnos de Chris Burke en el single *Oil War*, el pira-

ta del canal C-Span para los lectores de Noam Chomsky. Wayne Morris, de Sucking Chest Wound, habla en nombre de todos cuando dice: “Realmente me cabrea la cobertura sesgada que se hace pasar por periodismo objetivo. Tomando trozos de noticias y manipulándolas descaradamente nos estamos vengando de los media manipuladores”.

Bandalismo en vallas publicitarias

Por último está el “*billboard banditry*” (bandalismo en vallas publicitarias), el fenómeno que inspiró el surgimiento de Negativland. La *BUGA UP* de Australia escenifica “degradaciones” rápidas o anti-promociones grafitando anuncios de tabaco o alcohol. El nombre del grupo es a la vez un acrónimo de Billboard-Utilizing Graffiti Against Unhealthy Promotions y un juego de palabras con “*bugger up*”, “fastidiarla” en argot australiano.

Igualmente, los activistas afroamericanos han decidido resistirse por todos los medios necesarios a los anuncios de cigarrillos y licores que apuntan a las comunidades de color. Describiendo al reverendo Calvin Butts y a otros residentes de Harlem atacando una valla publicitaria de Hennessey con pintura y rodillos, Michael Kamber de *Z Magazine* informa: “En menos de un minuto solo queda una enorme mancha blanca donde momentos antes una mujer sonreía tímidamente a la calle”³¹. El reverendo Michael Pfleger de Chicago es un compañero de armas. Él y su Operación Limpieza desfiguraron —algunos prefieren el término “remodelar”— aproximadamente 1000 carteles de tabaco y alcohol solo en 1990. “Comenzó con el problema de las drogas ilegales”, dice Pfleger. “Pero pronto te das cuenta de que el asesino número uno no es el crack o la heroína sino el tabaco. Y nos dimos cuenta de que para detener el tabaco y el alcohol teníamos que ir tras el problema de la publicidad”³².

El *Billboard Liberation Front* de San Francisco junto con Truth in Advertising, una banda de “editores nocturnos de vallas publicitarias” con sede en Santa Cruz, sacan a los automovilistas de sus trances en la hora pico con vallas publicitarias deconstruidas

y reconstruidas. Tras el desastre del Exxon Valdez, el BLF reinventó una promoción de radio, “Los éxitos suceden. Nuevo X-100” como “La mierda sucede. Nuevo Exxon”. TIA convirtió la “Mezcla tropical. El bronceado salvaje” en la “Mezcla típica. Sexo en los anuncios”. Inspirado por las noticias sobre los planes que estaban en marcha para comenzar a producir bombas de neutrones, un trío con sede en Seattle conocido como SSS modificó un cartel de Kent que anunciaba un “Hollywood sorprendido por el sabor de Kent III” por un “Hollywood sorprendido por la Bomba de Neutrones”, reemplazando el paquete de cigarrillos con un retrato del entonces presidente Ronald Reagan³³.

Artflux y el grupo disidente [Cicada Corps of Artists](#) son colectivos de *agitprop* con sede en New Jersey que disparan y escenifican *happenings* neosituacionistas. En una ocasión los miembros de Artflux se unieron al pintor [Ron English](#) para una suerte de tutorial en el que English instruyó al grupo en las bellas artes del bandalismo de vallas publicitarias. Pintando y montando carteles conceptualizados por English, Artflux acompañó al artista neoyorquino en un ataque de un día por Manhattan. Una operación encubierta que utilizó símbolos matemáticos para explicar la ecuación corporativa entre el asesinato de animales y el desastre ecológico: una vaca con mal aspecto más una cabeza muerta equivalían a una hamburguesa de McDonald’s en su caja de poliestireno. “¡Comida, espuma y diversión!”, decía el eslogan. En una línea similar, el grupo se burló de “Smooth Joe”, el camello de los cigarrillos Camel, convirtiendo su nariz fálica en un pene flácido y sus labios flácidos en testículos colgantes. Un cartel alterado decía: “Bebe Coca-Cola —te hace tirar pedos”, mientras que otro mostraba a un tío Sam malhumorado y descuidado frente a la leyenda: “La censura es buena porque_____”.

“Las corporaciones y el gobierno tienen el dinero y los medios para vender lo que quieran, bueno o malo”, señaló Orlando Cuevas, miembro de Artflux, en un artículo del *Jersey Journal*. “Nosotros... estamos haciendo sonar la alarma para la gente”.

III. GUERRILLA SEMIÓTICA

Los *culture jammers* a menudo hacen uso de lo que se podría llamar “guerrilla” semiótica —técnicas analíticas no muy diferentes a las empleadas por los eruditos para descifrar los signos y símbolos que constituyen el lenguaje secreto de una cultura, lo que el teórico literario Roland Barthes denominó “sistemas de significación”. Estos sistemas, señala Barthes en la introducción a los *Elementos de Semiología*, comprenden modos de comunicación verbales y no verbales, abarcando “imágenes, gestos, sonidos musicales, objetos y complejas asociaciones entre todos ellos”³⁴.

No es poca ironía —o tragedia— que la semiótica, que busca hacer explícitos los significados implícitos en el lenguaje de signos de la sociedad, se haya convertido en un atajo de la cultura pop a los trucos de salón de la academia, útiles para adivinar el significado oculto en *Casablanca*, Disneyland, o en nuestra obsesión interminable con Marilyn Monroe. En la psicología pop paranoica como la de Wilson Bryan Key (1991) en *Subliminal Seduction*, la semiótica ofrece descifrados excitantes de la publicidad indecente. “Esta preocupación por la publicidad subliminal”, escribe Ewen, “forma parte de la vida legendaria del capitalismo estadounidense tras la II Guerra Mundial: la palabra ‘SEXO’ escrita en la superficie de las galletas Ritz, cuerpos copulantes o imágenes de la muerte ocultas en cubitos de hielo, etc.”³⁵. Cada vez más la publicidad asume esta mitología popular: un anuncio impreso reciente representaba un vaso de cóctel lleno de cubitos de hielo, con las palabras “Absolut Vodka” apenas perceptibles en sus superficies escarpadas y sombreadas. El lema: “Absolut Subliminal”.

Todo ello hace que la semiótica parezca trivial, decadente, aunque sea un proyecto inherentemente político. Barthes se dispone “a examinar el conjunto de reglas, códigos y convenciones normalmente ocultos a través de los cuales los significados propios de grupos sociales específicos (es decir, los que están en el poder) se hacen universales y ‘evidentes’ para el conjunto de la sociedad”³⁶.

Marshall Blonsky³⁷ ha llamado a la semiótica “una defensa contra la enfermedad de la información, el ‘exceso’ del mundo”, cumpliendo la profecía de McLuhan de que “así como ahora tratamos de controlar la lluvia radioactiva algún día trataremos de controlar la lluvia mediática”³⁸. Los *culture jammers* la usan como 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.

No significa que todos los *jammers* mencionados en este ensayo deriven conscientemente sus ideas de la semiótica o estén familiarizados con ella, solo que su enfoque *ad hoc* del análisis cultural tiene mucho en común con el intento del semiótico de “leer entre líneas” la cultura considerada como un texto. La mayoría de los *jammers* tienen poco interés en el delirio resultante de una larga inmersión en el vacío académico respirando pura teoría. Se oponen intuitivamente al rechazo del compromiso político típico de los posmodernistas como Baudrillard, una posición de desempoderamiento que resulta con demasiada frecuencia en un exceso de avidez por asientos de primera fila en el *götterdämmerung* (el ocaso de los dioses). La inquietante observación del *L.A. Weekly* de que a Baudrillard “le encanta observar la liquidación de la cultura, experimentar la entrega desde la profundidad” recuerda la declaración de Walter Benjamin de que la “autoalienación de la humanidad ha alcanzado tal grado que puede experimentar su propia destrucción como un placer estético de primer orden”³⁹. Los *jammers*, en cambio, intentan recuperar el espacio público cedido a las quimeras de Hollywood y Madison Avenue, para devolver el equilibrio a una sociedad enferma por el vertiginoso torbellino de la cultura televisiva.

IV. POSDATA DESDE EL BORDE

El territorio trazado en este ensayo termina en el borde de la frontera electrónica, el “espacio mundo del capital multinacional”⁴⁰ donde vastas sumas brincan de un ordenador a otro a través de

líneas telefónicas entrelazadas por todo el globo. Muchos de nosotros ya pasamos nuestros días laborales en la forma primitiva del “ciberspacio” definida por William Gibson en su novela ciberpunk *Neuromante*, como “una alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores legítimos... Una representación gráfica de datos abstraídos de los bancos de cada ordenador en el sistema humano”⁴¹. La experiencia del informático W. Daniel Hillis, antes ficción, se está volviendo cada vez más familiar:

Quando conocí a mi esposa estaba inmersa en el comercio de opciones financieras. Su oficina estaba en lo alto de un rascacielos en Boston y sin embargo, en un sentido muy real, en el trabajo estaba en un mundo que no podía ser identificado con una sola ubicación física. Sentada frente a la pantalla de una computadora vivía en un mundo de ofertas y demandas, un mundo en el que tenía amigos y enemigos, un clima seguro y tormentoso. Durante gran parte del día ese mundo era más real para ella que su entorno físico⁴².

En el próximo siglo un número creciente de estadounidenses trabajarán y jugarán en entornos artificiales que solo existen, en el sentido estricto de la palabra, en forma de *bytes* almacenados en la memoria de la computadora. La explosión de los medios interactivos por ordenador parece destinada a barrer (al menos en su forma familiar) el medio decididamente no interactivo que ha dominado la segunda mitad del siglo xx: la TV. Gran parte de estos medios podrían estar conectados algún día a “autopistas de la información”, una red de fibra óptica de gran capacidad y velocidad conectada a tantos hogares como el servicio de telefonía actual. Esta red, predice el periodista informático John Markoff, “podría hacer por el flujo de información —palabras, música, películas, imágenes médicas, planos y mucho más— lo que hizo el ferrocarril transcontinental por el flujo de mercancías el siglo pasado y el sistema de carreteras interestatales en este”⁴³.

La cuestión para el *culture jammer* es como siempre: ¿Quién tendrá acceso a esta cornucopia de información y en qué condiciones? ¿Harán las superautopistas de fibra óptica que el conocimiento almacenado esté disponible universalmente, en la tradición de la biblioteca pública, o simplemente facilitarán el bombardeo psicológico masivo diseñado para debilitar las defensas del consumidor? ¿Y qué hay de las cadenas de noticias? ¿Serán reemplazadas por las transmisiones locales, con sus conmovedoras (siempre “conmovedoras”) historias de cachorros rescatados e impactantes (siempre “impactantes”) historias de violencia sin sentido, mezcladas con bromas tontas? ¿O los Tres Gigantes darán paso a innumerables canales de noticias, dirigiendo la información sobre acontecimientos mundiales, nacionales y locales a un grupo demográfico específico? ¿Los teleperiodistas ciberpunk equipados con cámaras de vídeo Hi-8, escáneres digitales y equipos de edición en PC se abrirán paso entre las emisiones legítimas? ¿O se les dará simplemente su tiempo de emisión en un medio con un ancho de banda casi infinito e incontables canales? En pocas palabras, ¿la frontera electrónica se convertirá en “zonas temporalmente autónomas” —el término de Hakim Bey para utopías piratas centrífugas en las que la gravedad social se suspende artificialmente— o será subdividida y ultradesarrollada por lo que el crítico cultural Andrew Ross⁴⁴ llama “el complejo militar-industrial-mediático”? Gibson, que cree que estamos “avanzando hacia un mundo en el que todos los consumidores menores de cierta edad... se identificarán más... con los productos que consumen que... con cualquier noción anticuada de nacionalidad”, no es optimista. En el documental *Cyberpunk* evoca una visión pesimista de lo que sucederá cuando la realidad virtual se conecte a un dispositivo que estimule el cerebro directamente. “Va a ser muy comercial”, dice, “podríamos terminar con algo que se sintiera como un anuncio de TV americano muy muy caro inyectado directamente en tu córtex”⁴⁵.

Los bienes sin raíces del ciberespacio ya están llenos de basura con carteles de “Se vende”. Un artículo de *The New York Times*

titulado “Una competición para reclamar la frontera multimedia” profetiza “que *software* y *hardware* conectarán a la perfección a los consumidores con los servicios... [permitiéndoles] comprar desde casa”⁴⁶, mientras una noticia en primera plana del *Newsweek* sobre medios interactivos promete “que la nueva tecnología cambiará la manera en que compras, juegas y aprendes”⁴⁷ (el orden aquí dice mucho sobre las prioridades americanas). Los minoristas de vídeo apuestan a que la intersección de los medios interactivos y las compras en casa resultará en compras impulsivas de millones de dólares: anillos de circonio, sartenes antiadherentes, muñecas disfrazadas, peluquines en aerosol. Lo que un autor de *The New York Times* llama cortésmente Comunicopia (“la convergencia de virtualmente todas las tecnologías de comunicación”) puede terminar pareciéndose a la *Home Shopping Network* en esteroides.

Pero la esperanza es eterna, incluso en el ciberespacio. Los *jammers* se sienten alentados por la promesa de un nuevo paradigma mediático en la frontera electrónica: interactivo en lugar de pasivo, nómada y atomizado en lugar de estático y centralizado, igualitario en lugar de elitista. Hasta la fecha este paradigma ha asumido dos formas: la comunidad virtual y el “zine” publicado por ordenador o en línea. (“Zine”, el término preferido entre los editores clandestinos, tiene connotaciones sutilmente políticas: organización de base, un presupuesto muy reducido, una antiestética de exuberante descuido, un animado intercambio entre transmisores y receptores y, en la mayoría de los casos, una postura opuesta y burlona frente a los media convencionales). Las comunidades virtuales formadas por usuarios de ordenador conectados por módem a los BBS⁴⁸ surgen por todo internet, es la metared mundial que conecta las redes informáticas internacionales. Financiadas no por anunciantes sino por suscriptores de pago, los BBS son un primer paso hacia el sueño del *jammer* de un medio de comunicación masivo verdaderamente democrático. Aunque las comunidades virtuales se quedan cortas en cuanto a utopía —las mujeres y las personas de color son minoría, y se niega el acceso a la tecnología a quienes no

pueden pagar la admisión o a quienes están alejados de ella debido a su condición cultural—, representan, sin embargo, una profunda mejora en relación al medio homogéneo y hegemónico de la TV.

En un BBS cualquier suscriptor puede iniciar un tema de discusión, no importa cuán arcano, en el que pueden participar otros suscriptores. Si el BBS en cuestión está conectado a internet, sus comentarios serán leídos y respondidos por usuarios dispersos en la red. Los foros en línea desplazan, por fin, a la opinocracia del domingo por la mañana, a la élite de los expertos, a los presentadores famosos de los canales de noticias, e incluso al ayuntamiento electrónico con su audiencia cuidadosamente seleccionada y sus políticos demasiado ensayados. Como señaló uno de los residentes de un BBS con sede en San Francisco llamado [The WELL](#),

Este medio nos da la posibilidad (por ilusoria que sea) de construir un mundo sin mediación de autoridades y expertos. Los papeles de lector, escritor y crítico son tan rápidamente intercambiables que se vuelven cada vez más irrelevantes en una comunidad de co-creación⁴⁹.

Del mismo modo, los paquetes de autoedición cada vez más baratos y sofisticados (como el *software* y el *hardware* utilizados para producir este panfleto) aseguran que en una sociedad donde la libertad de prensa solo se garantiza a los propietarios de los media—como A.J. Leibling señaló con tanta presciencia—, los monolitos multinacionales no sean los únicos editores. Como señala Gareth Branwyn, un antiguo editor de fanzines y residente temprano de comunidades virtuales:

La saturación actual de herramientas de comunicación multimedia relativamente baratas tiene un enorme potencial para destruir el monopolio de ideas en el que hemos vivido durante tanto tiempo... Un PC puede configurarse para que actúe como una editorial, un estudio de TV con emisión de calidad, un estudio profesional de grabación o el nodo de un sistema internacional de BBS⁵⁰.

Cada vez más “zines” se publican en línea difundiéndose por todo el mundo a través de internet. “Veo un futuro en el que cualquier persona puede tener un nodo en la red”, dice Mitch Kapor, presidente de la [Electronic Frontier Foundation](#), un grupo preocupado por la libertad de expresión, la privacidad y otras cuestiones constitucionales en el ciberespacio. “Cualquier persona puede ser un editor. Es mejor que los medios de comunicación que tenemos ahora”⁵¹.

Los abogados del diablo bien podrían argumentar que *Festering Brain Sore*, un fanzine para aficionados a los asesinatos en masa, o el grupo The WELL dedicado al “sexo en las axilas” difícilmente van a colapsar el sistema de medios corporativos. Hakim Bey escribe: “La historia de las redes de ordenador, BBS y otros experimentos en electrodemocracia han sido hasta ahora y en su mayor parte una de aficionados. Muchos anarquistas y libertarios tienen una fe profunda en el PC como arma de liberación y autoliberación, pero no hay logros reales que mostrar ni libertad palpable”⁵².

Pero lejos de ser un simple *hobby*, de nuevo la participación en comunidades virtuales y en la escena del fanzine se está expandiendo cada vez más rápidamente. Según escribo, aproximadamente 10 millones de personas frecuentan los BBS, y se estima que 10.000 fanzines se están publicando (solo 70 dedicados a políticas de izquierdas de naturaleza más o menos radical). Estas florecientes subculturas no están impulsadas por el deseo de consumir sino por el sueño de la comunidad—precisamente el tipo de comunidad que ahora se busca en la experiencia compartida a nivel nacional de ver concursos, comedias, deportes, entrevistas y, cada vez menos, las noticias de la noche. Este anhelo de significado y cohesión es el centro de los intentos del *jammer* por ensamblar de nuevo los fragmentos de nuestro mundo en algo más profundo que los autos de lujo, la tecnología sexy y los cuerpos sobrediseñados que revolotean por nuestras pantallas. *Hackers* exponiendo las malas acciones del gobierno, remezcladores del texto, francotiradores del pósters, bandidos de vallas publicitarias, embaucadores de

los media, subversivos y manifestantes políticos no anunciados que interrumpen las noticias en vivo nos recuerdan que los diarios y los noticieros vespertinos no cuentan un sinnúmero de historias, que lo que no se reporta habla más fuerte. El *jammer* insiste en *elegir*, no la vertiginosa proliferación de opciones de consumo donde una polifonía de marcas esconde la monofonía esencial de la canción del anunciante, sino una verdadera pluralidad donde la visión unívoca del mundo promulgada por los medios corporativos cede ante una visión multivocal y polivalente.

La frontera electrónica es un rincón en expansión del “universo de la Comunicación Tecnológica... patrullado por grupos de guerrilla de los media” de Eco, empeñados en restaurar “una dimensión crítica a la recepción pasiva”⁵³. Estos guerrilleros semióticos buscan nuevos mitos hilando el tejido de sus propias vidas, un mosaico de experiencias y aspiraciones que poco tiene que ver con las historias depresivas de una “*intelligentsia*” apolítica o las ficciones represivas del Reino Mágico de los media corporativos. “Las imágenes que nos bombardean y atacan deben ser reorganizadas”, insisten Stuart y Elizabeth Ewen. “Si nuestra crítica a la cultura de la mercancía apunta a mejores alternativas, exploremos —en nuestros propios anuncios del futuro— lo que podrían ser”⁵⁴. Incluso ahora, *hackers*, remezcladores y francotiradores —todos los *culture jammers*— están haciendo frente a ese desafío.

NOTAS

- 1 N. del T. “*Culture jamming*” podría traducirse como “interferencia cultural” pero se ha convertido en un sinónimo para prácticas diversas que desvían los mensajes de los medios masivos subvirtiendo su significado.
- 2 Cohen, Roger (6 de enero 1991). The Lost Book Generation, *The New York Times*, suplemento *Education Life*, p. 34.
- 3 McKibben, Bill (1992). *The Age of Missing Information*. Nueva York: Random House, p. 18.
- 4 McKibben, Op. cit., p. 9.
- 5 Hertsgaard, Mark (1988). *On Bended Knee: The Press and the Reagan Presidency*. Nueva York: Farrar, Straus & Giroux, p. 5.
- 6 PBS (Prod.) (1990). *Illusions of News. The Public Mind with Bill Moyers*, episodio 3.

- 7 Jones, Alex S. (31 de enero 1991). Poll Backs Control of News. *The New York Times*, C24.
- 8 PBS, Op. cit.
- 9 Gabler, Neal (20 de octubre 1991). Now Playing: Real Life, the Movie. *The New York Times*.
- 10 Miller, Mark Crispin (1987). Deride and Conquer. En Todd Gitlin (ed.), *Watching Television*. Nueva York: Pantheon, pp. 183-228.
- 11 Bagdikian, Ben (12 de junio 1989). Lords of the Global Village. *The Nation*, p. 819.
- 12 Schiller, Herbert I. (4-11 de julio 1987). Information: Important Issue for '88. *The Nation*, p. 6.
- 13 Lee, Martin A. & Solomon, Norman (julio 1990). Anti-Hero: What Happens When Network News is Owned and Sponsored By Big Corporations That Need To Protect Their Own Interests?. *Spin*, vol. 6, #4, p. 75.
- 14 Gabler, Op. cit.
- 15 Blonsky, Marshall (1992). *American Mythologies*. Nueva York: Oxford University Press, p. 231.
- 16 Baudrillard, Jean (1983). The Precession of Simulacra. En *Simulations*. Nueva York: Semiotext(e), p.11.
- 17 Eco, Umberto (1986). Towards a Semiological Guerrilla Warfare. En *Travels in Hyperreality*. Nueva York: Harcourt Brace Jovanovich, pp. 138, 143.
- 18 Eco, Op. cit., pp. 143-144.
- 19 Ewen, Stuart (junio 1990). Living by Design. *Art in America*, p. 76.
- 20 Una cita sacada de contexto de Marguerite Secheyne (1968), *Autobiography of a Schizophrenic Girl*. Nueva York: Grune & Stratton, p. 19.
- 21 N. del T. “CB” es el acrónimo de *Citizen Band* o “Banda Ciudadana” de radio.
- 22 Entrevista a Jello Biafra (1987) en *Pranks!: Re/Search* #11, p. 64.
- 23 Marcus, Greil (1989). *Lipstick Traces*. Cambridge, MA.: Harvard University Press, p. 168.
- 24 Bey, Hakim (1991). *T.A.Z.* Nueva York: Autonomedia, p. 113.
- 25 Burroughs, William S. (1979). The Electronic Revolution. En *Ah Pook Is Here and Other Texts*. Nueva York: Riverrun Press, pp. 126, 132.
- 26 N. del T. “DIY” son las siglas con las que se conoce la práctica del “Do It Yourself” (DIY) o “hazlo tú mismo”.
- 27 Robbie Conal entrevistado por Mark Dery en 1990.
- 28 Citado por Karrie Jacobs en *Metropolis* (julio-agosto 1990), reimpresso en *Utne Reader* (marzo-abril 1991), pp. 91-92.
- 29 Joey Skaggs entrevistado por Mark Dery en 1990.
- 30 *Ibid.*
- 31 Citado por Goldstein, Harry (noviembre-diciembre 1991). Billboard Liberation: Talking Back to Marketers By Taking Outdoor Advertising Into Your Own Hands. *Utne Reader*, pp. 46-48.
- 32 Citado por Ferman, David (invierno 1991). Pastor Leads War on Billboards, *Adbusters*, pp. 41-42.

- 33 N. del T. Fragmento agregado en la versión de 2010 publicada por Dery en su sitio web. Véase DeLaure, Marilyn & Fink, Moritz (eds.) (2017). *Culture Jamming. Activism and the Art of Cultural Resistance*. New York University Press.
- 34 Barthes, Roland (1968). *Elements of Semiology*. Nueva York: Hill & Wang, pp. 9-12.
- 35 Ewen, Stuart (enero 1991). Desublimated Advertising. *Artforum*, p. 26.
- 36 Hebdige, Dick (1988). *Subculture: The Meaning of Style*. Londres: Routledge, p. 9.
- 37 Blonsky, Marshall (1992). *American Mythologies*. New York: Oxford University Press, p. 231.
- 38 McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nueva York: Signet, p. 267.
- 39 Davis, Mike (1990). *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles*. Nueva York: Verso, p. 54.
- 40 Jameson, Fredric (1991). *Postmodernism: or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press.
- 41 Gibson, William (1984). *Neuromancer*. Nueva York: Ace, p. 51.
- 42 Hillis, W. Daniel (invierno 1992). What is Massively Parallel Computing?. *Daedalus*, p. 13.
- 43 Markoff, John (24 de enero 1993). Building the Electronic Superhighway. *The New York Times*, p. 1.
- 44 Ross, Andrew (1995). *The Chicago Gangster Theory of Life: Nature's Debt to Society*. Londres: Verso, p. 163.
- 45 William Gibson en el documental de Marianne Trench (Dir.) (1990). *Cyberpunk*.
- 46 Fisher, Lawrence M. (30 de mayo 1993). A Rush to Stake Claims on the Multimedia Frontier. *The New York Times*.
- 47 Newsweek (31 de mayo 1993). Interactive: A New Technology that Will Change the Way You Shop, Play and Learn. A Million Dollar Industry (Maybe).
- 48 N. del T. "Bulletin Board System" (BBS) son sistemas de tablón de anuncios muy populares en la red durante los años ochenta y parte de los noventa del siglo pasado.
- 49 William Rolf Knutson en correo electrónico privado con el autor del 25 de marzo de 1993.
- 50 Branwyn, Gareth (1992). Jamming the Media. En Carolyn Hughes (ed.), *Black Hole*. Baltimore: Institute for Publications Design, Yale Gordon College of Liberal Arts, University of Baltimore, pp. 1-2
- 51 Mitch Kapur citado por Bruce Sterling (1992) en *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*. Nueva York: Bantam, p. 298.
- 52 Bey, Op. cit., p. 113.
- 53 Eco, Op. cit. p. 144.
- 54 Ewen, Stuart & Ewen, Elizabeth (1976). *Channels of Desire: Mass Images and the Shaping of American Consciousness*. New York: McGraw-Hill, p. 282.

.....

The Data Dandy fue redactado en 1993 por la asociación independiente de artistas/ autores, The Foundation for the Advancement of Illegal Knowledge/ Stichting tot Bevordering van Illegale Wetenschap ([ADILKNO/BILWET](#)), formada en Amsterdam (Holanda) por Bas-jan van Stam, Geert Lovink, Arjen Mulder, Lex Wouterloot y Ger Peeters con Patrice Riemens como embajadora. Ese mismo año, aparece en *C-Theory* un fragmento del manifiesto que había aparecido con el título "[The Art of Being Informed, Over de Datadandy](#)" en el *Dictionary of Art & Technology* del [InterCommunication Center](#) de Tokio (Japón), firmado por Lovink y retitulado "[The Media Gesture of Data Dandysm](#)". En 1994 da título a la compilación *De Datadandy* publicada en Amsterdam por De Balie (en disquetes) y traducida al alemán por [Bollmann Verlag](#). En 1998 aparece traducido al inglés en la compilación [The Media Archive](#) (Autonomea, Nueva York), muchos de cuyos textos habían sido escritos para el [Mediamatic Magazine](#). Es una de sus "potenciales figuras mediáticas" más populares descritas en sus UTO (Unidentified Theoretical Objects)¹, textos breves al estilo del manifiesto pero puramente especulativos de los cuales "El dandi de los datos" constituye solo una muestra.

Anti-Copyright © 1997 Autonomea & Adilkno.

El dandi de los datos

[ADILKNO/BILWET](#)

"No creo en el progreso pero sí en el estancamiento de la estupidez humana –Admiro las sillas japonesas porque no se han hecho para sentarse"–

Oscar Wilde

El dandi de los datos recoge la información para presumir y no para transmitir. Está bien, demasiado bien, o incluso exageradamente bien informado. Preguntas puntuales encuentran respuestas no deseadas. Siempre se le ocurre algo diferente. El fenotipo del dan-

di de los datos es tan temido como lo fue su predecesor histórico cuyo espacio predilecto era la calle y el salón. La elegante extravagancia con la que despliega las más detalladas trivialidades sorprende al pragmático usuario de los media. El dandi de los datos se burla del consumo moderado y la ingesta mesurada de noticias y entretenimientos de actualidad, y no se preocupa por un exceso o sobrecarga de conocimiento especializado. Su cuidada cartera de información no revela ningún motivo constructivo. Se esfuerza al máximo para parecer lo más arbitrario posible. Uno se pregunta: ¿por qué el cabeza-datos querría saber todo esto? No hace *zapping* por aburrimiento sino por falta de voluntad para mantenerse al día de los acontecimientos actuales y las últimas preocupaciones de los demás.

La pantalla es el espejo donde se acicala. El abotonado y desabotonado del dandismo textil ha encontrado a su sucesor en los cambios de canal de la decadencia *on/off*. Envuelto en los más finos hechos y los *gadgets* más insensatos, el nuevo dandi desregula la economía del tiempo de la información = la gestión del dinero. Pasa la mayor parte de su tiempo computacional decorando lujosamente su disco duro y creando sofisticados circuitos entre miles de baratijas de *software* heterogéneas. El PowerBook² como adorno es el orgullo de muchos digitalistas de salón. Se burla de la actualidad, las tendencias y la moda dondequiera que aparezca, mostrando brevemente un yo que es su propio presentador.

En la era de la información multimedia masiva ya no se puede diferenciar entre lo uniforme y lo multiforme. Ni la visión general ni los detalles precisos pueden aliviar la confusión mental. En este escenario el dandi de los datos demuestra lo que todo el mundo sabe, esto es, que la información puede ser omnipresente pero no es accesible fácilmente. Ciertos hechos son muy halagadores y uno debe desarrollar para ellos un olfato muy fino. A diferencia del coleccionista de datos, el dandi no se preocupa por la obsesión del archivo completo sino por la acumulación de tantos ornamentos inmateriales como sea posible. Si bien el *otaku* se retrae en sí mismo y nunca cruza los límites de su cultivo solitario, los grupos de

noticias más extrovertidos son precisamente lo que busca el dandi de los datos para lanzar sus improductivas contribuciones. Lo que el dandi de los datos saca de un sitio para mostrarlo en otro es solo de importancia secundaria si la presentación no resulta del todo indiscreta. Su raro ingenio distrae la atención de los ítems comunes y corrientes. La inventiva de sus buenas palabras tiene una duración de treinta segundos después de los cuales desaparecen de la pantalla tan rápido como llegaron. Nuestro dandi de los datos es un corredor de *gigawares* que entiende que tu basura es su maquillaje y su sustancia tu fluido.

El dandi de los datos muestra un inquietante parentesco con el político que también se impone sobre nosotros con frases vacías y no se marcha nunca. Ahora que las clases políticas en su lucha a muerte han descubierto los media se niegan a dejarlos ir y sus intentos fanáticos de solicitar apoyo están adquiriendo los rasgos del dandi. El dandi de los datos emerge en el vacío político que quedó abandonado cuando la cultura de oposición se neutralizó a sí misma en una síntesis dialéctica con el sistema. Allí se revela como un oponente adorable y falso por igual ante la gran ira de los políticos, quienes consideran su propio dandismo joven y pragmático una herramienta publicitaria y no necesariamente una meta personal. Desatan su ira sobre periodistas, expertos y personalidades que componen el elenco casual en el plató del estudio, donde el único tema de conversación es quién controla la dirección. Sin embargo, el dandi de los datos les resulta desesperadamente difícil, ya que rechaza el papel de oponente deportivo y se niega a hacer preguntas cortésmente críticas. Nuestro *bon vivant* disfruta de todas las demostraciones de banalidad y el esmero inútil no le ofende en absoluto.

La malicia habría sido útil, pero el imperfecto subversivo muestra precisamente su lado más atractivo. Su encanto es mortal. Mientras que el *underground* sin talento va en busca de instrumentos para causar problemas al sistema, el dandi de los datos deja que todo enloquezca con estilo. Ya no existe ningún movimiento social,

oposición o corriente subalterna ni pueden aparecer de pronto de la nada, solo pueden hundirse más en el individuo. Una vez vaciados los media permanecen vacíos para siempre, ninguna declaración puede competir con eso. *Hackers* y ciberpunks no se manifiestan, simplemente porque no existen y solo pueden ser conjurados como fantasmas. Recurrir a fuerzas sociales ficticias es un intento desperado de encontrar otra forma de medir al enemigo. Lo mismo se aplica al dandi de los datos que es tomado por un protofascista y aparece brevemente como participante ilusorio, como un *hooligan* teórico, durante el debate terapéutico sobre el ascenso de la extrema derecha.

La red es para el dandi electrónico lo que la calle metropolitana fue para el dandi histórico. Pasear a lo largo de los bulevares de datos no puede ser prohibido y al final atasca todo el ancho de banda. La conversación demasiado civilizada durante una cita revela algunos datos fuera de lugar y objetables, pero nunca resulta en disidencia. Equivocar deliberadamente el destino de navegación y conducir con elegancia a toda velocidad por el electroambiente ajeno resulta admirable, envidiable y confuso y apunta conscientemente a la incompreensión estilizada. El dandi mide la belleza de su apariencia virtual según la indignación moral y la carcajada de los civiles conectados. Es un rasgo natural del aristócrata de salón disfrutar del *shock* de lo artificial. Por eso en el ciberespacio con todos sus atributos, se siente como en casa. Colonia y medias rosas han sido reemplazadas por preciosas Intel, delicados guantes de datos, gafas mariposa incrustadas de rubíes y sensores unidos a sus cejas y fosas nasales. ¡Fuera la estética cruda de los cibernautas de la NASA! El dandi de los datos ha ido mucho más allá de la etapa pionera, la cuestión ahora es la gracia del gesto medial.

Si la multitud anónima en las calles era la audiencia del dandi de bulevar, los usuarios conectados a la red son los del dandi de los datos. Se siente obligado a emplear a los otros usuarios como la masa anónima, la normalidad amorfa de la que él se distingue claramente. El dandi de los datos sabe que él nunca es uno de tan-

tos locos en el carnaval de la diversidad del circo de la información. Nunca se presentará a sí mismo como la enésima identidad retro o el remanente de alguna moda del siglo xx porque solo puede jugar con las reglas de la red como no-identidad. ¿Qué es la exclusividad en la era de la diferencia? El dandi no está interesado en contraseñas ultra secretas para entrar en salones de datos cada vez más exclusivos, para hacer su dramática aparición necesita plazas virtuales. El dandismo de los datos nace de una aversión a ser exiliado en su propia subcultura. Los archienemigos de los dandis son los campamentos y los cultos que se esconden en lugar de manifestarse abiertamente. Por el contrario, el dandi lanza repetidamente Denominadores Comunes Temporales (DCT) sin sentido en los que cada subcultura cree reconocerse. Consigue así atraer una enorme masa gris con la que escenificar sus propios espectáculos. Crea una falsa identidad pública y pone a prueba las convenciones. Algunos ejemplos arbitrarios de DCT fuertes con un alto coeficiente de vaguedad son las demostraciones contra la Guerra del Golfo, el ciberpunk, el conocimiento ilegal, la TV táctica y el accidente aéreo de Northwest Airlines. El dandi de los datos surfea las olas de estos DCT, es lo que le hace funcionar.

En la red, lo único que aparece como una masa es la información misma. Tan pronto como un nuevo campo de conocimiento es encontrado, se divide y ramifica en una cantidad infinita de información que fluye hacia adentro y hacia afuera. El nuevo tema de hoy son los 23 grupos de noticias de mañana. Si el dandi de los datos desea aparecer como una figura real solo puede hacerlo en forma de datos dandi. Estos datos son *queer*: mientras los datos heteroinformativos de personas hetero se preocupan de la calificación, la conexión y la reproducción, desplegándose y causando así una mayor desintegración, los datos homoinformativos de los dandis son excéntricos pero no peculiares. Los homodata se asocian con otros y se pierden en sí mismos. Al igual que los DCT, atraen información más o menos similar y la concentran desenfadadamente dentro del campo de información donde el espectáculo

pueda comenzar. Parece que hay un encuentro o confrontación con el Sistema, pero este contacto no arroja momento productivo, causa o efecto alguno. Los datos dandi son puramente situacionales, parásitos por excelencia. Lo que queda es leyenda, el combustible de todos los media y la esperanza de la teoría.

NOTAS

- 1 Lovink, Geert (24 de agosto 1994). [The Data Dandy and Sovereign Media. An Introduction to the Media Theory of ADILKNO](#). V *International Symposium on Electronic Art*, Helsinki, Finlandia.
- 2 N. del T. PowerBook, computador portátil de Apple comercializado en los años noventa.

.....
[The Avant-Pop Manifesto: Thread Baring Itself In Tèn Quick Posts](#) fue publicado en 1993 en [Altix.com](#), sitio fundado por el autor "como un sitio Gopher desagradable, [donde] comenzamos a explorar el anacrónico dispositivo de propaganda conocido como el [manifiesto](#)" dentro los [Manifesto Destinies](#), editados por Mark Amerika para la colección [Virtual Imprints](#). En 1995 aparece su versión remix en [In Memoriam To Postmodernism: Essays on the Avant-Pop](#), libro editado junto a Lance Olsen y publicado también por Alt-X. En 1997 la versión remix reaparece en [The Day fo the Manifestoes](#) del *Hybrid WorkSpace* durante la Documenta X de Kassel (Alemania). Ese año Amerika publica [The Work of Art In The Age of Virtual Repub-lishing and Net-work Installation](#), un comentario en los ZKP¹ 4 de Nettime sobre el alcance de ambos manifiestos y del movimiento A-P en el contexto del capitalismo tardío. La exposición retrospectiva *Mark Amerika: How To Be An Internet Artist* organizada en 2001 por el desaparecido [New Media Centre](#) del Institute for Contemporary Arts en Londres (Reino Unido) incluirá [la primera versión del texto](#). El manifiesto ha sido traducido a varios idiomas y se incluye en *META/DATA A Digital Poetics*, libro editado por Amerika en 2007 (MIT Press).

Manifiesto Avant-Pop: cadena al desnudo en diez mensajes breves

MARK AMERIKA

- 1. Ahora que el Posmodernismo ha muerto y estamos por fin a punto de enterrarlo, otra cosa está empezando a tomar fuerza en la imaginación cultural y propongo que llamemos a este nuevo fenómeno *Avant-Pop*.
- 2. Si bien es verdad que algunas cepas del Posmodernismo, el Modernismo, el Estructuralismo y el Posestructuralismo, el Surrealismo, el Dadaísmo, el Futurismo, el Capitalismo e in-

cluso el Marxismo impregnan la nueva sensibilidad, la gran diferencia es que los artistas que crean arte A-P son los Hijos de los *Mass Media* (incluso más que de sus propios padres que influyen mucho menos sobre ellos). La mayoría de los practicantes tempranos del Posmodernismo que se volvieron adultos activos y conscientes en los años cincuenta, sesenta y principios de los setenta, trataron desesperadamente de mantenerse alejados de la nueva y poderosa Realidad Mediagénica que rápidamente se convertía en el espacio donde la mayor parte de nuestros intercambios sociales tenían lugar. A pesar de su insistencia inicial en permanecer atrapado en los presupuestos de autoinstitucionalización e incestualidad del mundo del arte académico y elitista, el Posmodernismo se vio superado por el mecanismo de los medios populares que terminó matándolo y de cuyos restos nace ahora el A-P.

3. Los artistas A-P han tenido que resistirse a la sensibilidad vanguardista que rechaza obstinadamente la existencia de una cultura mediática popular y su influencia dominante sobre la forma en que usamos nuestra imaginación para procesar la experiencia. Al mismo tiempo, los artistas A-P han tenido que trabajar duro para no enamorarse tanto de la falsa conciencia de los propios *Mass Media* como para perder de vista sus directivas creativas. La directiva creativa más importante de la nueva ola de artistas A-P es entrar en la cultura dominante como un parásito que absorba toda la mala sangre que se encuentra entre la corriente principal y el margen. Al chupar del seno contaminado de la cultura dominante, es verdad que los artistas A-P se están convirtiendo en Ficcionalistas Mutantes, pero nuestro objetivo es y siempre ha sido hacer frente a nuestra monstruosa deformación y encontrar formas salvajes y aventureras de amarla tal como es. Las últimas cepas del Posmodernismo también intentaron hacer esto, pero no pudieron encontrar la llave secreta que conducía directamente a la célula principal para facilitar y acelerar la rápida descom-

posición del cuerpo del huésped. Todo esto está cambiando a medida que la cultura juvenil emergente, con su cinismo profundamente arraigado y su movimiento nómada dentro de la “danza de los negocios”, tiene ahora el poder de hacer o deshacer el futuro económico del decrepito capitalismo tardío.

Los propios artistas A-P, gracias a la Muerte Terminal disfuncional de una cultura pop que perdió el rumbo, se han vuelto inmunes, y ahora están listos para ofrecer sus propios elixires extrañamente mezclados para curarnos de esta terrible enfermedad (la “enfermedad de la información”) que infecta el núcleo de nuestra vida colectiva.

4. Ahora bien, mientras los artistas A-P son plenamente conscientes de la necesidad de mantener una sensibilidad vanguardista crucial, que guía el procedimiento creativo de su obra y se adhiere al linaje vanguardista del que proceden, también reconocen de inmediato la necesidad de desarrollar estrategias más abiertas que les permitirán atraer la atención al interior de las formas de representación popularizadas que llenan el Paisaje Medial contemporáneo. Nuestra misión colectiva es alterar radicalmente el enfoque de la Cultura Pop canalizando un tipo más popular de gestos oscuros, sexys, surrealistas y sutilmente irónicos que surgen del trabajo de muchos artistas del siglo xx como Marcel Duchamp, John Cage, Lenny Bruce, Raymond Fiedman, William Burroughs, William Gibson, Ronald Sukenick, Kathy Acker, los dos Davids (Cronenberg y Lynch), de movimientos artísticos como Fluxus, el Situacionismo, el Letrismo y el Neo-Hoodoo, y decenas de bandas de rock como Sex Pistols, Pere Ubu, Bongwater, Tackhead, The Breeders, Pussy Galore, Frank Zappa, Sonic Youth, Ministry, Jane's Addiction, Tuxedo Moon y The Residents.

La ola emergente de artistas A-P que están apareciendo en escena se encuentra a sí misma atrapada en esta lucha por transformar rápidamente nuestra cultura diaria enferma e infestada de consumo en una experiencia A-P más sensual,

psicodélica, exótica y conectada. Un modo de lograrlo consistiría en la creación y expansión de comunidades nicho. Las comunidades nicho, muchas de las cuales ya existen en la escena *zine*, se convertirán en comunidades virtuales gracias a los entornos electrónicos convergentes.

Al comprometerse activamente en el intercambio y la proliferación continua de publicaciones electrónicas generadas colectivamente, obras creativas diseñadas en solitario, manifiestos, lecturas en vivo en línea, hipertextos multimedia interactivos, conferencias, etc., los artistas A-P y las redes alternas de las que forman parte devorarán las reliquias convencionales de una era pasada, en la que el artista-autor individual crea sus obras de arte originales y bellamente elaboradas para ser consumidas principalmente por la élite del mundo artístico y sus secuaces comerciales que dictan sentencia sobre lo que es apropiado y lo que no.

¿*Establishment* literario? ¿*Establishment* artístico? Olvídalos. Los artistas A-P llevan consigo los datos de la experiencias de cada uno como olas de energía caótica que chocan y se mezclan en la sangre-textual, mientras el flujo siempre cambiante de los proyectos creativos que se propaga en su trabajo colectivo inunda el terreno del culto electrónico con una sutil energía *anti-establishment* que cambiará para siempre la forma en que diseminamos e interactuamos con la escritura.

5. Los artistas A-P damos la bienvenida a la nueva Era Electrónica con los brazos abiertos porque sabemos que aumentará enormemente nuestras oportunidades de encontrar una audiencia de individuos afines con quienes podamos comunicarnos y colaborar. El futuro de la escritura se está alejando del escritor solitario sentado detrás de un teclado fabricando versos para que algún día encuentre un editor, un agente o una editorial que promocioe su trabajo entre aquellos interesados en la cultura literaria comercial. Al contrario, el futuro de la escritura incluirá más autoría colaborativa multimedia que se

hará disponible para cientos, sino miles, de asociados potenciales en todo el mundo trabajando activamente en internet en sus propias comunidades nicho. El valor dependerá más de la capacidad de los diferentes grupos de artistas-asociados para hacerse una reputación mediante los éxitos por entregas de su Tónico de Información Especial, fácilmente accesibles al corresponsal enfermo de información dondequiera que él o ella esté (una de las otras grandes cosas que están a punto de hacer del A-P la química-movimiento más excitante del siglo xx y del xxi es que, en un suspiro, nuestra audiencia será inmediata y global).

Los escritores que continúan apoyando un concepto anticuado de escritor solitario disociado de las diversas comunidades nicho a su disposición perderán eventualmente contacto con la química-movimiento que vaga a la velocidad del nanosegundo, y encontrarán su propia obra y su movimiento individualmente aislado desacelerándose en el olvido como una tortuga.

¿Te imaginas qué habrían hecho Los Futuristas con una Autopista de Información?

6. Antonin Artaud, fundador del Teatro de la Crueldad, una vez dijo: "Soy el enemigo del teatro. Siempre lo he sido. Por mucho que ame el teatro soy igualmente, por esta misma razón, su enemigo". Los artistas A-P son el enemigo de la cultura pop y la vanguardia, dominios ambos que parecen muy poco creíbles en un mundo que se celebra a sí mismo con guerras televisadas en directo, privación económica desenfrenada y cambios de identidad en nanosegundos. Nuestro linaje, el baño de sangre de la historia cultural en el que nadamos incluye a Artaud, Lautréamont, Jarry, Rimbaud, el Futurismo, el Situacionismo, Fluxus, el Expresionismo Abstracto, Henry Miller, Gertrude Stein, William Burroughs, Terry Southern, *Surfiction*, Metaficción, el Posmodernismo con todos sus espantosos detalles, *Laugh-In*, *Saturday Night Live*, *Beavis and*

Butthead, SLACKER, Coltrane Miles Dizzy Don Cherry, la deconstrucción feminista y la lista continúa. Samplearemos cualquier cosa que necesitemos. Estafaremos a tu madre si tiene algo que nos parezca apropiado para nuestras creaciones composta.

7. Tampoco nos importa una mierda tu falsa realidad social. No nos interesa si tu escenario del “érase una vez” es pasado (ficción histórica), presente (clásicos contemporáneos) o futuro (ciberpromo). Preferimos perdernos en los exquisitos reinos del sexo espacial y el desastre narrativo atemporal, la emoción de romper la sintaxis y desregular el campo de la composición para que ya no tengas que sentirte atado a la cama de la estandarización comercial. La capacidad de la cultura juvenil emergente de alinearse con la inteligencia intuitiva y la navegación narrativa no lineal es solo un signo de dónde se encuentra la audiencia del artista A-P. Pronto la Autopista de Datos eliminará por fin y de una vez por todas a los costosos intermediarios, y los artistas cosecharán los beneficios de su propio trabajo ganado con tanto esfuerzo. La fórmula de distribución cambiará radicalmente de **Autor - Agente - Editor - Impresor - Distribuidor - Minorista - Consumidor**, a una forma más simplificada y directa: **autor (remitente) - participante interactivo (receptor)**.

Los artistas A-P, y sus señales piratas promoviendo la identificación de emisoras salvajes, están listos para expandirse en tu hogar de inmediato, solo inicia sesión, haz clic por ahí y encuéntralos. Todo depende de TI, el artista/participante A-P interactivo.

8. El Posmodernismo cambió nuestra manera de leer textos. El dogma principal del Posmodernismo era: yo, quienquiera que sea, juntaré estos *bits* de datos y formaré un Texto mientras que tú, quienquiera que seas, producirás tu propio significado a partir de lo que llesves al Texto. El futuro de la escritura A-P llevará esto incluso un paso más allá. El dogma principal que

evolucionará con el movimiento A-P es: yo, quienquiera que sea, estoy siempre interactuando con los datos creados por el Tú Colectivo, quien quiera que sea, y al interactuar y complementar el Tú Colectivo, se encontrará el sentido.

En una Era de la Información donde todos sufrimos la Enfermedad de la Información y la Sobrecarga, la única cura es un tónico altamente potente, filtrado creativamente de (Sí) residuos textuales derramados desde las profundidades de nuestro inconsciente espiritual. Crear una obra de arte dependerá cada vez más de la capacidad del artista para seleccionar, organizar y presentar los fragmentos de datos en bruto que tengamos a nuestra disposición !Todos sabemos que la originalidad ha muerto y que nuestras realidades virtuales contaminadas son ya un *readymade* siempre listas para el consumo! En un guiño al escándalo del Armory Show de Duchamp, las preguntas que debemos hacernos son: (1) ¿con quién compartimos el váter cultural? y (2) ¿con qué lo estamos llenando?

9. Los artistas A-P ya están haciendo un montón de estas cosas. Es imposible nombrarlos a todos pero una muestra aleatoria incluiría a Mark Leyner, Ricardo Cortez Cruz, William Gibson, William Vollmann, Larry McCaffery, Ronald Sukenick, Kim Gordon, Doug Rice, Derek Pell, Kim Deal, Darius James, Lauren Fairbanks, Jello Biafra, Lisa Suckdog, Eurudice, Nile Southern, Takayuki Tatsumi, John Bergin, John Shirley, Bruce Sterling, Richard Linklater, Don Webb, los Hermanos Quay, Lance Olsen, Curt White, Eugene Chadbourne, King Missile, David Blair, y muchos, muchos otros.
10. Sin saberlo siquiera, en secreto, el movimiento A-P ha generado interés y apoyo desde hace algunos años, pero recientemente se ha ido exponiendo más con el avance exitoso de la escena sub-pop de música alternativa, el tráfico y la publicación de libros de bolsillo alternativos como [Black Ice Books](#), y el lanzamiento de proyectos mediáticos alternos de

bajo presupuesto como [*Wax, or The Discovery of Television Among the Bees*](#). El futuro de la ficción es *ahora* pues nosotros, sus practicantes más activos, lo estamos desescribiendo automáticamente.

Boulder, Colorado
Abril 1993

NOTAS

- 1 N. del T. “ZKP” refiere a los *Zentral Komitee Proceedings*, compilaciones que se realizaban a partir de las contribuciones publicadas en la lista de correo Nettime.

.....
[*Project ATOL Manifesto*](#) se presentó en octubre de 1993 dentro de una performance en el Festival *Diskurs* en Giessen (Alemania)¹, y en 1996 lo publicó la revista *Theatric Topics*². Marko Peljhan había iniciado en 1992 el [*Zavod Projekt Atol*](#) en Liubliana (Eslovenia), como una institución sin ánimo de lucro oficialmente registrada en 1994, dedicada a la producción artística y la investigación científico-tecnológica. “El brazo tecnológico de Projekt Atol, llamado PACT Systems (Projekt Atol Communication Technologies) fue fundado en 1995, la rama de operaciones de vuelo, Projekt Atol Flight Operations, en 1999”. El Proyecto ATOL ha servido de apoyo institucional, financiero y logístico para muchos proyectos como [*Makrolab*](#) —coordinado por Peljhan y presentado en la Documenta X de Kassel (Alemania)— entre otros.

[Manifiesto del Proyecto ATOL: en busca de una nueva condición](#)

[MARKO PELJHAN](#)

El “final” de este siglo identifica la era del desgaste de las utopías formuladas en su inicio. Las estrategias revolucionarias han fallado. Los nuevos organismos sociales, los nuevos órdenes, no se han implementado o desarrollado con éxito. Los poderes físicos imperialistas se han transformado en fuerzas intangibles e invisibles que controlan y dominan los campos sociales, espirituales y económicos. La FRAGMENTACIÓN de grandes extensiones aún continúa. Nosotros, Europa, el Mundo, estamos viviendo la sustitución de los albores de la utopía por la experiencia del ruido blanco de la comunicación. La percepción del futuro se pierde en los canales del presente eterno.

En el estado actual, la decisión de utilizar el arte no es una solución eficaz al problema descrito. El ser humano como individuo tiene cada vez menos posibilidades de convertirse en un “creador” o en alguien que tenga influencia en un “nuevo organismo social”. Los EGORITMOS I, II, III, IV y los que vendrán, y la estructura rítmico-escénica ATOL son un “ec(g)o-sistema evolutivo”, un entorno cerrado a pequeña escala que presupone que a pesar de la insignificancia políticamente forzada del individuo en el sistema social actual (sea éste democrático o totalitario), la única fuerza que puede superar el presente es la sabiduría que se retira en SILENCIO. Pensamientos, imágenes y emociones que creemos inútiles para el mundo tal y como es porque no hay nadie capaz de escucharlos, pensarlos o mirarlos.

Estos vislumbres de la sabiduría oprimida, ya sea porque pertenezcan a un individuo bien situado en Occidente o a un individuo físicamente en peligro en los campos de batalla y de concentración de Oriente, son el verdadero poder para producir NUEVAS ESTRATEGIAS EVOLUTIVAS. La actual división política, social, económica y espiritual, que se está extendiendo por toda Europa y más allá, va a resultar en el completo aislamiento de las partes constituyentes de los macrosistemas planetarios. Los entornos cerrados tendrán que desarrollar nuevas estrategias de supervivencia para restablecer los canales de comunicación perdidos y desaparecidos. Solo los individuos liberados y creativos pueden producir nuevas condiciones objetivas para dar un pequeño salto hacia el futuro de las relaciones humanas. La forma que adquiera la historia aún tiene que ser definida por un NUEVO SER HUMANO capaz de caminar al borde de la comunicación globalmente controlada sin perder su integridad, es decir, manteniendo la posibilidad no solo de SER sino de DEVENIR.

MARKO PELJHAN, JUNIO 1993

NOTAS

- 1 Lack, Jessika (ed.) (2017). *Why Are We 'Artists'?: 100 World Art Manifestos*. Penguin UK, pp. 428-430.
- 2 Peljhan, Marko (1996). Project ATOL Manifesto. *Theatre Topics*, vol. 6, #2, pp. 158-159. doi:10.1353/tr.1997.0015.

.....
*Electronic Civil Disobedience*¹ fue escrito por el colectivo estadounidense Critical Art Ensemble (CAE) en la primavera de 1994 para el *Anti-work Show* de Printed Matter en el DIA (Nueva York). Siguiendo el modo soviético de acceso público a la prensa, se presentó en forma de póster instalado sobre la ventana de Printed Matter, y en un panfleto impreso gratuito. Ese año lo retoma Thread Waxing Space (Nueva York) para la exposición y el catálogo de *Crash: Nostalgia for the Ausence of Cyberspace*². “Las adendas fueron escritas el verano siguiente antes de que el artículo fuera presentado en la conferencia *Terminal Futures* en el Institute for Contemporary Arts de Londres”³. En 1996, Pit Schultz lo envió a *Nettime* y CAE lo incluyó como primer capítulo de su libro *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas*, publicado por *Autonomedia* (Nueva York).

Anti-Copyright de Autonomedia & Critical Art Ensemble.

Desobediencia Civil Electrónica

CRITICAL ART ENSEMBLE

Una característica esencial que diferencia al capitalismo tardío de otras formas políticas y económicas es su modo de representar el poder: lo que una vez fue una masa de hormigón sedentaria se ha convertido ahora en un flujo electrónico nómada. Antes de la gestión computerizada de información, el corazón del orden y el control institucional era fácilmente localizable. De hecho los regímenes utilizaban la apariencia conspicua de los espacios del poder para mantener su hegemonía. Castillos, palacios, burocracias gubernamentales, oficinas corporativas y otras estructuras arquitectónicas se alzaban amenazantes en los centros de las ciudades, retando a los descontentos y a las fuerzas subterráneas a desafiar sus fortificaciones. Mostrando una solidez inexpugnable y

atemporal, estas estructuras podían detener o desmoralizar a los movimientos de protesta antes siquiera de que empezaran. Pero en realidad la prominencia de este espectáculo era un arma de doble filo. Una vez que la oposición se desesperaba lo suficiente (debido a la privación material o al colapso simbólico de la legitimidad de un régimen dado), su fuerza revolucionaria no tenía problemas para encontrar y confrontar a los poderosos. Si conseguían atravesar las fortificaciones el régimen con toda probabilidad colapsaba. En este amplio contexto histórico surgió la estrategia general para la desobediencia civil (DC).

Esta estrategia era inusual porque los grupos de protesta decidieron que no necesitaban actuar violentamente contra quienes ocupaban los búnkers del poder, y eligieron en cambio usar varias tácticas para perturbar las instituciones hasta tal extremo que sus ocupantes quedaban desempoderados. Aunque la cara amable de la fuerza moral era el pretexto para usar este enfoque, los trastornos económicos y los disturbios simbólicos fueron los que en conjunto hicieron efectiva la estrategia. Hoy las acciones de DC generalmente tienen como objetivo acelerar la reforma institucional en lugar de provocar el colapso nacional, ya que este estilo de resistencia hace posible la negociación. Por esta razón los gobiernos modernos del primer mundo tienden a ser más tolerantes con estas acciones que no amenazan necesariamente la continuidad de una nación o de su clase dominante. Si bien la DC no queda impune, en general, ni se topa con toda la violencia del estado, ni sus participantes suelen ser etiquetados de revolucionarios y tratados como presos políticos cuando son arrestados. (Por supuesto, ha habido notables excepciones a esta política en el primer mundo, como la persecución de los activistas por los derechos civiles en el sur profundo de EE. UU.).

Aunque la DC sigue siendo efectiva en su formulación original (sobre todo a nivel local), su eficacia disminuye con cada década que pasa. Esta merma se debe principalmente a la creciente capacidad del poder para evadir las provocaciones de los participantes en la DC. Aunque los monumentos del poder aún permanecen

visibles en lugares estables, la agencia que mantiene el poder no es visible ni estable. El poder ya no reside de manera permanente en estos monumentos, el orden y el control ahora se mueven a su antojo. Si los mecanismos de control son desafiados en una ubicación espacial, simplemente se mueven a otra. Como resultado se impide que los grupos de DC establezcan un teatro de operaciones que pueda realmente llevar al traste una institución determinada. Bloquear las entradas a un edificio o alguna otra acción de resistencia en el espacio físico puede evitar la reocupación (el flujo de personal), pero esto carece de consecuencias relevantes ya que el capital-información continúa fluyendo.

Se deben refinar estos métodos de resistencia anticuados e inventar nuevos métodos de disrupción que ataquen los (no)centros del poder a nivel electrónico. La estrategia y las tácticas de DC aún pueden ser útiles más allá de las acciones locales, pero solo si se utilizan para bloquear el flujo de información más que el flujo de personal. Desafortunadamente a la hora de implementar la revisión de los modelos de DC la izquierda es su peor enemigo. Esta situación es particularmente irónica, ya que la izquierda siempre se ha enorgullecido de usar la historia para el análisis crítico. Ahora, en lugar de reconocer el giro actual en las fuerzas históricas para construir estrategias de activismo político, los miembros de la izquierda continúan actuando como si todavía vivieran en la era del capitalismo temprano. Esto es particularmente extraño porque la teoría contestataria siempre enfatiza la importancia de los cambios dramáticos en la economía política (del capitalismo temprano al capitalismo tardío, de la economía industrial a la economía de servicio, de la cultura de producción a la cultura de consumo, etc.). La falta de comprensión de la izquierda sobre este asunto indica *de facto* que la escisión entre teoría y práctica es tan mala como antes (o peor).

Esta forma particular de retraso cultural impide que los activistas divisen nuevas estrategias por razones que son difíciles de identificar. Una de ellas es la presencia continua de remanentes de la Nueva Izquierda de los años sesenta dentro de las filas de

grupos activistas. Preocupados como están con los medios utilizados para lograr victorias pasadas (principalmente la contribución que hizo la Nueva Izquierda al retiro de las tropas estadounidenses de Vietnam), los miembros de estos grupos no ven la necesidad de inventar nuevos enfoques. La nostalgia por el activismo de los años sesenta repite sin cesar el pasado como si fuera el presente, y por desgracia esta nostalgia también ha infectado a una nueva generación de activistas que no tienen memoria viva de esos años. De este sentimentalismo ha surgido la creencia de que la estrategia de “tomar las calles” funcionó entonces y funcionará ahora para los problemas actuales. Mientras, la riqueza y la educación continúan distribuyéndose cada vez más a favor de los ricos, la seguridad del estado continúa invadiendo la vida privada, la crisis del SIDA se encuentra aún con la inacción del gobierno y la población sin hogar sigue creciendo. Por ello CAE está dispuesta a desmarcarse y afirmar que quizás se ha producido un error de juicio. Este reclamo no pretende socavar lo que se ha logrado a nivel local sino solo señalar que el activismo contemporáneo ha tenido muy poco efecto en la política militar/corporativa.

CAE lo ha dicho antes, y lo volverá a decir: en lo que respecta al poder ¡las calles son capital muerto! La élite del poder no puede encontrar nada de valor en las calles y tampoco necesita controlarlas para administrar y mantener con eficiencia las instituciones estatales. Para que la DC tenga un efecto significativo, la resistencia debe apropiarse de algo valioso para el estado. Una vez que alcanza un objeto de valor, la resistencia tiene una plataforma desde la cual poder negociar (o tal vez exigir) un cambio.

Hubo un tiempo en que el control de la calle fue un elemento valioso. En el París del siglo XIX las calles eran los canales de movilización del poder de naturaleza económica o militar. Si se bloqueaban las calles y se ocupaban las fortalezas políticas clave, el estado se volvía inerte y en algunos casos colapsaba por su propio peso. Este método de resistencia, aún útil en los años sesenta, ha dado lugar desde finales del siglo XIX a rendimientos

decrecientes, pasando de ser una práctica radical a una liberal. Esta estrategia se basa en la necesidad de centralizar el capital en las ciudades, pero a medida que aumenta la descentralización del capital traspasando las fronteras nacionales y abandonando las ciudades, la acción callejera se ha vuelto cada vez más inservible. Desde que las ciudades abandonadas por los negocios se han dejado pudrir en un estado de bancarrota y se han plagado de crimen y enfermedad, parece razonable suponer que ya no son útiles a la expansión del poder. Si fueran de utilidad, seguro serían renovadas y defendidas continuamente.

El peligro se cierne sobre esta línea de argumentación a menudo tautológica. ¿La ciudad no tiene valor porque no se mantiene o no se mantiene porque no tiene valor? Este error lógico es inevitable ya que la pregunta de quién o qué tiene el control no se puede responder. El poder mismo no puede ser visto, solo aparece su representación. Lo que había tras la representación se ha perdido. La ubicación y la naturaleza del poder cínico es una cuestión puramente especulativa. El macro poder se conoce solo como una serie de abstracciones del tipo “hombres blancos heterosexuales”, “la clase dominante” o, la mejor de todas, “los poderes fácticos”. El macro poder se experimenta solo a través de sus efectos y jamás como causa. En consecuencia, ciertos indicadores deben usarse para determinar qué es valioso al poder o para encontrar su (no)ubicación. La suposición aquí es que los indicadores clave del poder-valor están en el grado de defensa de una ubicación o una mercancía y del castigo a los intrusos. Cuanto más intensa es la defensa y el castigo, mayor es el poder-valor. Estos indicadores derivan de la experiencia y no se les puede dar una justificación teórica ya que un segundo principio tendría eventualmente que ser utilizado para explicar un primer principio.

Si el despliegue del poder ha abandonado su ubicación tradicional ¿hacia dónde se ha movido? Si asumimos que el flujo de capital sigue siendo crucial para el sistema actual, encontramos un rastro a seguir. El sentido (poco) común nos dice que pode-

mos seguir el dinero para encontrar el poder. Sin embargo, dado que el dinero no tiene un punto de origen sino que es parte de un flujo circular o espiral, lo mejor que podemos esperar encontrar es el propio flujo. El capital rara vez toma una forma definida, al igual que el poder existe como abstracción. Una forma abstracta probablemente se encontrará en un lugar abstracto, o para ser más concretos, en el ciberespacio. El ciberespacio podría definirse como un paisaje de informacional virtual al que se accede a través del sistema telefónico. (Para los fines de este ensayo se debe ignorar la asociación entre el ciberespacio y la realidad virtual propiamente dicha). El grado de acceso a la información ubicada en el ciberespacio sugiere cómo están configuradas las instituciones en el espacio real. En sociedades complejas la división del trabajo se ha diferenciado hasta tal punto que la velocidad organizativa necesaria para mantener tantos segmentos sincronizados solo se puede lograr con el uso de redes electrónicas de comunicación. A su vez, el despliegue controlado de la información y el acceso a ella se convierten en una pista central para resolver el rompecabezas de la organización social. Al negar el acceso a la información, las propiedades organizativas de la institución afectada se vuelven inestables y —al prolongar esta situación durante mucho tiempo— la institución eventualmente colapsa debido a un vacío en la comunicación. Los diversos segmentos no sabrán si están trabajando en propósitos que se cruzan entre sí contra ellos mismos o si lo hacen al unísono contra instituciones competidoras. Bloquear el acceso a la información es la mejor manera de obstruir cualquier institución, ya sea militar, corporativa o gubernamental. Cuando la acción se lleva a cabo con éxito, todos los segmentos de la institución se dañan.

El problema con la DC tal y como se entiende ahora es que no tiene ningún efecto en el núcleo de la organización, en cambio, tiende a concentrarse en una estructura sedentaria localizada. En el caso de instituciones nacionales o multinacionales, estas acciones son tan perjudiciales como la picadura de un mosquito a un elefan-

te. Esta estrategia tenía sentido cuando el poder estaba centralizado en lugares fijos, pero ahora que el poder está descentralizado es en vano. Dominar sitios estratégicos en el espacio físico fue una vez la fuente clave del poder, hoy la dominación depende de la habilidad de una institución para moverse donde no haya resistencia y apropiarse temporalmente de un espacio físico dado según lo necesite. Una fuerza opositora que conquiste puntos clave en el espacio físico no amenaza en absoluto a una institución. Supongamos que un grupo de disidentes consigue ocupar la Casa Blanca. Puede resultar embarazoso para la administración en el poder y el Servicio Secreto, pero de ningún modo esta ocupación interrumpiría realmente el ejercicio eficiente del poder ejecutivo. La oficina presidencial simplemente se mudaría a otra ubicación. El espacio físico de la Casa Blanca es solo una representación hueca de la autoridad presidencial para la cual no resulta esencial.

Al medir el poder-valor por el grado en que se castigan las acciones y se defienden los sitios es evidente que el ciberespacio ocupa una posición destacada en la escala. Los sistemas de defensa en el ciberespacio están tan bien desarrollados como sea posible. El Servicio Secreto (una agencia cuyo trabajo anterior era proteger a las personas relacionadas con la oficina del Presidente e investigar fraudes por falsificación) ha asumido cada vez más su papel de ciberpolicía. Al mismo tiempo las corporaciones privadas han desarrollado sus propias fuerzas policiales electrónicas que operan de dos maneras. Primero actúan como fuerzas de seguridad instalando sistemas de vigilancia y defensa de la información y, segundo, actúan como un escuadrón de cazarrecompensas para capturar físicamente a cualquiera que irrumpa en los sistemas de seguridad. Estas fuerzas, como el sistema legal, no distinguen entre acciones e intenciones en el ciberespacio. Tanto si se accede a las fuentes de información privadas solo para examinar el sistema, como si el propósito es robar o dañar la fuente, siempre asumen que el acceso no autorizado es un acto de hostilidad extrema y debe recibir el máximo castigo, a pesar de lo cual el ciberespacio está lejos de ser seguro.

Se ha expandido y mutado a una velocidad tan alta que los sistemas de seguridad no se pueden reconfigurar ni desplegar al mismo ritmo. En el presente, todavía está abierta la puerta a la resistencia informacional pero se está cerrando.

¿Quién está intentando mantener la puerta abierta? Este es quizás uno de los capítulos más tristes en la historia de la resistencia en Estados Unidos. En este momento los mejores activistas políticos son niños. *Hackers* adolescentes trabajan desde las casas de sus padres y las residencias universitarias para traspasar los sistemas de seguridad corporativos y gubernamentales. Sus intenciones son vagas. Algunos parecen saber que sus acciones son de naturaleza política. Como ha dicho el Dr. Crash: “Lo sepas o no, si eres un *hacker* eres un revolucionario”. La pregunta es ¿un revolucionario para qué causa? Después de leer los números de *Phrack* y navegar por internet no se puede encontrar ninguna otra causa que no sea el primer paso: el libre acceso a la información. Cómo se podría usar esta información no se discute nunca. El problema de dejar que los niños actúen como la vanguardia del activismo es que aún no han desarrollado una sensibilidad crítica que los guíe más allá de su primer encuentro político. Es suficiente ironía que hayan tenido la inteligencia necesaria para darse cuenta de dónde debe comenzar la acción política efectiva, mientras esta conclusión parece haber eludido a los sofisticados izquierdistas. Otro problema es el sentido juvenil de la inmortalidad. Según Bruce Sterling su intrepidez juvenil facilita que los arresten. Algunos de estos jóvenes activistas, como por ejemplo los tres de Atlanta, han cumplido condena en lo que debe ser reconocido como encarcelamiento político. Encarcelar a estas personas con tan solo un cargo por allanamiento en su contra parece un poco extremo, sin embargo, considerando el valor del orden y la propiedad privada en el ciberespacio es de esperar castigos extremos para delitos mínimos.

Aplicar la máxima pena por una ofensa menor debe justificarse de algún modo. O bien se tiene que mantener oculto al público el sistema de castigo, o bien el público debe percibir la ofensa como

una alteración terrible del orden social. Actualmente la situación con respecto al crimen y al ciberespacio parece neutral, ya que no existe un compromiso sólido por parte del estado con ninguno de los dos caminos. El arresto y el castigo de los *hackers* no sale en los titulares aunque las alarmas de la ley y el orden han comenzado a sonar. La Operación *Sundevil*, una redada exhaustiva de operaciones *hackers* en 1990 por parte del Servicio Secreto y los escuadrones corporativos, recibió atención mínima en los media. Fue bien publicitado entre los grupos afectados pero no ofrecía material suficiente para una investigación en *60 minutos* o en el *show* de Phil Donahue. Es difícil saber si esta falta de publicidad fue promovida por el Servicio Secreto o no. Ciertamente las corporaciones no desean llamar la atención sobre sus escuadrones, el Servicio Secreto no anuncia sus tácticas estilo Gestapo para confiscar la propiedad de ciudadanos no acusados de ningún delito, y ninguno de los dos quiere alentar el comportamiento *hacker* revelando abiertamente el poder que se puede obtener a través del acceso “criminal” al ciberespacio. Desde el punto de vista del estado, resulta estratégico limitar las diversas amenazas de castigo a la tecnocracia hasta que los disidentes electrónicos puedan presentarse al público como la encarnación del mal, empeñados en la destrucción de la civilización. No obstante, no es fácil para el estado señalar a un tecnoniño como el villano de la semana en la línea de Noriega, Sadam Hussein, Gadafi, Jomeini o cualquiera involucrado en las drogas, desde usuarios hasta líderes de cárteles. Hacerlo público requerirá más que un cargo por intrusión, tendrá que ser algo que haga realmente entrar en pánico a la gente.

Hollywood ha comenzado a hacer algunas sugerencias en películas como *La jungla 2: Alerta roja* y *Los fisgones*. En *La jungla 2*, por ejemplo, *hackers* terroristas se apropian de las computadoras del aeropuerto y las usan para mantener a los aviones como rehenes, e incluso estrellar uno. Por fortuna el público todavía percibe estos escenarios como ciencia ficción pero es precisamente este tipo de imágenes el que terminará usándose para suspender los derechos individuales, no solo para atrapar a los delincuentes infor-

máticos sino también para capturar a los disidentes políticos. Las agencias legales son perfectamente capaces de perseguir y enjuiciar a las facciones políticas cuando lo que *pudieran* hacer despierta el miedo en los demás.

Aquí radica la diferencia entre criminalidad informática y desobediencia civil electrónica (DCE). Mientras el delincuente informático busca beneficiarse de acciones que perjudican a un individuo, la persona involucrada en la resistencia electrónica solo ataca instituciones. Bajo la rúbrica de resistencia electrónica, el sistema de valores del estado (donde la información es más valiosa que el individuo) se invierte, volviendo a poner la información al servicio de la gente en lugar de usarla para beneficiar a las instituciones. El objetivo autoritario es prevenir que se perciba esta diferencia, toda resistencia electrónica debe caer bajo el signo totalizante de la criminalidad. La combinación de la DCE con actos delictivos permite aislar al ciberespacio de acciones de resistencia política. Así los ataques en el ciberespacio equivaldrán a las penas merecidas por ataques violentos en el espacio físico. Algunos defensores legales de izquierda, como la [Electronic Frontier Foundation](#), ya se han dado cuenta de que las libertades básicas (de expresión, reunión y prensa) son denegadas en el ciberespacio y están actuando en consecuencia, pero aún no han comenzado a trabajar para legitimar la diferencia entre acción política y criminal. Las mismas sanciones legales aplicadas a la DC deberían aplicarse también a la DCE. Sin embargo es de esperar que las agencias estatales y corporativas ofrezcan la máxima resistencia a las actividades legales destinadas a legitimar la DCE. Si estas estructuras autoritarias no están dispuestas a otorgar derechos básicos en el ciberespacio a los individuos, parece claro asumir que tampoco se tolerará una resistencia pseudolegitimada.

La estrategia y las tácticas de DCE no deberían ser un misterio para ningún activista, son las mismas de la DC tradicional. La DCE es una actividad no violenta por naturaleza, ya que las fuerzas contrarias nunca se enfrentan físicamente entre sí. Al igual que

en la DC, las tácticas principales de DCE son el traspaso y el bloqueo. Salidas, entradas, conductos y otros espacios clave deben ser ocupados por las fuerzas de oposición para presionar a las instituciones legitimadas que cometen acciones injustas o criminales. El bloqueo de los canales de información es análogo al bloqueo de ubicaciones físicas, pero el bloqueo electrónico puede causar un estrés financiero que el bloqueo físico no y además se puede usar más allá del nivel local. La DCE es la DC revitalizada. Lo que una vez fue la DC ahora es la DCE.

Los activistas deben recordar que se puede abusar fácilmente de la DCE. Los sitios de protesta deben ser seleccionados cuidadosamente. Del mismo modo que un grupo activista no bloquearía el acceso a la sala de emergencias de un hospital, los activistas electrónicos deben evitar bloquear el acceso a un sitio electrónico que pueda tener funciones humanitarias similares. Por ejemplo, supongamos que el objetivo es una empresa farmacéutica de éxito. Habrá que tener cuidado de no bloquear los datos que controlan la fabricación y distribución de medicamentos que salvan vidas (sin importar lo nefastos que sean los beneficios derivados de la extorsión a los enfermos). Al contrario, una vez que la compañía sea atacada los activistas serían más sabios si ocuparan las bases de datos sobre investigación o patrones de consumo. La clausura de la división de I+D o de *marketing* es uno de los contratiempos más caros que puede sufrir una empresa. El bloqueo de estos datos le dará a la resistencia una base sobre la cual negociar sin perjudicar a quienes necesitan los medicamentos. Además si no se cumplen los términos o si se intentan recuperar los datos, el comportamiento ético requiere no destruir ni dañar los datos. Finalmente, sin importar cuán tentador pueda ser, no hay que atacar a individuos de la empresa (asesinatos electrónicos), ni a CEOs, gerentes o trabajadores. No borreís ni ocupéis sus cuentas bancarias ni destruyáis sus créditos. Apegaros a los ataques contra las instituciones. Atacar a individuos solo satisface el impulso de venganza y carece de efecto en la política corporativa o gubernamental.

Este modelo, aunque parece fácil de entender, aún es ciencia ficción. No hay alianza entre *hackers* y organizaciones políticas específicas. A pesar de que cada uno se beneficiaría a través de la interacción y la cooperación, la estructura alienante de una división compleja del trabajo mantiene estos dos segmentos sociales separados con más éxito que la mejor policía. El *hacking* requiere una educación técnica continua para mantener las destrezas actualizadas y precisas. Esta necesidad educativa tiene dos consecuencias. Primero requiere mucho tiempo, dejando poco o nada de tiempo libre para recopilar información sobre causas políticas específicas, construir una perspectiva crítica o designar espacios de protesta. Sin esa información la política *hacker* continuará siendo extraordinariamente vaga. Segundo, la reeducación continua mantiene a los *hackers* cerrados herméticamente en su propia aula. Esto limita la interacción con aquellos fuera de esta subclase tecnocrática. Los activistas políticos tradicionales no lo hacen mucho mejor. Atrapados en el polvo de la historia, este subgrupo político sabe qué hacer y a qué apuntar pero no tiene medios efectivos para llevar a cabo sus deseos. Los activistas políticos, tan bien informados como podrían estarlo sobre sus causas, a menudo se encierran en asambleas debatiendo qué monumento al capital muerto deberían atacar a continuación. He aquí dos grupos motivados para lograr fines antiautoritarios similares pero que no parecen encontrar un punto de encuentro. Mientras el primer grupo vive en línea, el segundo vive en la calle, y ninguno de los dos se da cuenta de que están siendo derrotados por un vacío de comunicación del cual no son responsables. La brecha entre el conocimiento y la habilidad técnica debe cerrarse para terminar con los prejuicios de cada lado (la intolerancia de los *hackers* hacia los incapaces tecnológicos y la intolerancia activista hacia aquellos que no son políticamente correctos).

El cisma *hacker*/activista no es la única dificultad que mantiene la idea de la DCE en el ámbito de la ciencia ficción. El problema de cómo organizar alianzas potenciales es también significativo. Tradicionalmente el activismo de izquierda se ha basado en principios

democráticos, es decir, en la necesidad de inclusión. Creen que sin otro poder de negociación a parte del puro número, la masa populista debe ser organizada para que pueda afirmar su voluntad colectiva. Las debilidades de esta estrategia son más que evidentes. La primera es la creencia misma en una voluntad colectiva. Dado que la masa populista está dividida por tantas variables sociológicas —raza/etnia, género, preferencia sexual, clase, educación, ocupación, idioma, etc.—, es evidente que ver “al pueblo” como un consenso monolítico es absurdo. Lo que satisface las necesidades de un grupo puede ser opresivo o represivo para otro. Las organizaciones centralizadas que intentan tonificar su musculatura política a través del poder de los números se encuentran a sí mismas en una posición peculiar: o el tamaño del grupo es relativamente grande pero resulta incapaz de moverse en masa, o el grupo aboga por una posición ideológica útil solo a un conjunto sociológico limitado, reduciendo así su número. Además para que exista la organización más simple se requiere burocracia. La burocracia necesita liderazgo y por tanto jerarquía. Las estructuras de liderazgo son generalmente benévolas en estas situaciones ya que a menudo se basan en el talento y la motivación más que en características arbitrarias y fluctúa entre los miembros. No obstante la estructura burocrática, independientemente de cuánto se esfuerce en ser justa, erosiona la posibilidad de comunidad (en sentido propio). Dentro de ese patrón organizacional los individuos se ven obligados a confiar en un proceso impersonal sobre el cual no tienen un control real.

El uso de principios democráticos de centralización se vuelve aún más deprimente cuando se analiza a escala global. Hasta el momento no existe organización democrática que se acerque, ni remotamente, a construir una resistencia multinacional. Dado que el poder se ha globalizado, evitar el ataque es simplemente cuestión de mover las operaciones a un lugar donde no haya resistencia. En relación a la condición del pluralismo, el interés nacional se convierte además en una variable. Una política que es útil dentro de una situación nacional se vuelve opresiva o represiva en otra. La acción

democrática colectiva puede ser poco efectiva a nivel local (micro), pero es prácticamente inútil a escala macro. La complejidad de la división del trabajo impide el consenso y no existe un aparato a través del cual *organizarse*.

La opción de realizar las fantasías *hackers* de una nueva vanguardia donde una clase tecnocrática en resistencia actúa en nombre de “la gente” parece igual de sospechosa, pero es aún más fantasioso pensar que la gente del mundo se unirá. Una vanguardia tecnocrática es teóricamente posible ya que existe un aparato para tal desarrollo. Sin embargo, dado que la tecnocracia consiste abrumadoramente en jóvenes hombres blancos del primer mundo, uno debe preguntarse qué problemas se abordarían. Esa temida pregunta de “¿quién habla por quién?” asoma cada vez que surge la idea de vanguardia.

La cuestión de la resistencia se vuelve entonces triple. Primero, ¿cómo se puede combinar la idea de una vanguardia con nociones de pluralismo? Segundo, ¿cuáles son las estrategias y tácticas necesarias para luchar contra un poder descentralizado que está constantemente en un estado de cambio? Y por último, ¿cómo se deben organizar las unidades de resistencia? Sin lugar a dudas no contamos con respuestas certeras pero CAE quisiera ofrecer las siguientes propuestas. El uso del poder numérico —desde sindicatos hasta organizaciones activistas— está en bancarrota porque esta estrategia requiere consenso interno y la presencia de un enemigo centralizado. Sin embargo, a pesar de la falta de consenso sobre qué hacer, la mayoría de las organizaciones comparten un objetivo común, esto es, la resistencia al poder autoritario. Aunque incluso en términos de objetivos no hay consenso sobre las bases prácticas del poder autoritario. La percepción del autoritarismo cambia según las coordenadas desde las cuales un grupo sociológico determinado opta por resistir discursos y prácticas autoritarias. ¿Cómo entonces se puede redefinir esta situación en términos constructivos? Una predisposición antiautoritaria se vuelve útil solo cuando se abandona la idea del monolito democrático. Combatir un poder

descentralizado requiere el uso de medios descentralizados. Dejemos que cada grupo resista desde las coordenadas que percibe más fructíferas. La acción política de izquierda debe reorganizarse en células anarquistas permitiendo que la resistencia surja desde muchos puntos diferentes, en lugar de enfocarse en un solo punto de ataque (quizás sesgado). Dentro de esa microestructura los individuos pueden alcanzar un consenso significativo basado en la confianza entre los miembros de una célula (una comunidad real), en lugar de uno basado en la confianza en un proceso burocrático. Cada célula puede construir su propia identidad y sin perder la identidad individual. Dentro de una célula cada individuo mantiene en todo momento una personalidad multidimensional que no puede ser reducida a las señas de una práctica particular.

La pregunta más difícil es cómo puede un pequeño grupo (de cuatro a diez personas) tener algún tipo de efecto político, pero la respuesta radica en la construcción de la célula. La célula debe ser orgánica, es decir, debe consistir en partes interrelacionadas que trabajen juntas para formar un todo mayor a la suma de sus partes. Para ser efectiva, el cisma entre conocimiento y capacidad técnica debe terminar. En lugar de la interdependencia por necesidad, el ligamento que una las partes debería ser una perspectiva política compartida. Hay que evitar el consenso por similitud de habilidades, para que la célula sea útil ha de contar con destrezas diferentes. Un activista, un teórico, un artista, un *hacker* e incluso un abogado serían una buena mezcla de talentos: el conocimiento y la práctica deben combinarse. Con la célula en marcha la DCE es ahora una opción viable y como se explicó antes, con la DCE las demandas serán al menos reconocidas. Otra ventaja es que la célula tiene la opción de juntar recursos económicos con los que puede comprar el equipo mínimo necesario para la DCE. Un argumento a favor de la centralización es el problema de los posibles costos legales, ya que las células podrían no tener una vida útil larga. Ciertamente la ilegalidad tóxica de la acción política electrónica es una de las variables clave que relega esta narrativa al reino de la ciencia ficción.

Para células más radicales la DCE es solo el primer paso. La violencia electrónica, como el secuestro de datos y las fallas en el sistema, es también una opción. ¿Estas estrategias y tácticas constituyen un nihilismo equivocado? CAE piensa que no. Dado que la revolución no es una opción viable, la negación de la negación es el único curso realista de acción. Después de dos siglos de revolución y amagos de revolución surge continuamente una lección histórica: la estructura autoritaria no puede destruirse, solo resistirse. Cada vez que abrimos los ojos después de recorrer el camino brillante de una revolución gloriosa encontramos que la burocracia sigue en pie. Coca Cola desapareció y la Pepsi que ocupa su lugar se ve diferente pero sabe igual. Por eso no hay necesidad de temer que algún día despertemos y encontremos una civilización destruida por anarquistas locos. El estado de seguridad origina esta ficción mítica para infundir en el público el miedo a una acción efectiva.

¿Los programas centralizados todavía tienen un papel en esta resistencia? Las organizaciones centralizadas tienen tres funciones. La primera es distribuir información. La concienciación y la producción de espectáculos deberían llevarse a cabo mediante contra-burocracias centralizadas. Se necesita dinero en efectivo y mano de obra para investigar, construir, diseñar y distribuir información contraria a los objetivos del estado. La segunda función es de reclutamiento y capacitación. No nos cansaremos de enfatizar que debe haber más bases para entrenar tecnológicamente a la gente. Confiar solo en la posibilidad de que suficientes personas tengan la inclinación y la aptitud adecuadas para convertirse en miembros técnicamente instruidos de la resistencia significa que habrá escasez de tecnócratas para llenar los puestos de las células, y que la base sociológica para la resistencia tecnocrática no será suficientemente amplia. (Si la educación técnica continúa siendo distribuida como lo es hoy, el ataque a la autoridad estará horriblemente sesgado a favor de un grupo selecto de problemas). Finalmente, las organizaciones centralizadas pueden actuar como consultoras en caso de que una institución autoritaria decida reformarse de algún modo.

Siendo realistas esto puede suceder, no debido a un cambio ideológico corporativo-militar, sino porque sea más barato reformar que continuar la batalla. El fetiche autoritario de la eficiencia es un aliado que no debe subestimarse.

Todo lo que las organizaciones centralizadas deben hacer en sentido negativo es mantenerse al margen de la acción directa. Dejemos la confrontación a las células. Infiltrarse en la actividad celular es muy difícil mientras es fácil infiltrarse en las estructuras centralizadas. (Esto no significa que las actividades celulares sean difíciles de monitorear, aunque el grado de dificultad aumenta a medida que proliferan más células). Si las células están trabajando en actividades doblemente ciegas en un número suficientemente grande y son en sí efectivas, la autoridad puede ser desafiada. La estrategia fundamental para la resistencia sigue siendo la apropiación de los medios autoritarios para volverlos contra sí mismos. Sin embargo para que esta estrategia tenga sentido debe retirarse de la calle todo poder similar. El ciberespacio debe convertirse en el lugar y el aparato de la resistencia. Ha llegado el momento de poner en práctica un nuevo modelo de resistencia.

ADENDA: LA NUEVA VANGUARDIA

CAE teme que algunos de nuestros lectores puedan sentirse algo incómodos con el uso del término “vanguardia” en este ensayo. Después de todo, una avalancha de literatura de críticos posmodernos muy finos nos ha contado durante las últimas dos décadas que la vanguardia está muerta y descansa en la trama *ad hoc* del cementerio modernista junto a sus hermanos, la originalidad y el autor. No obstante, en el caso de la vanguardia, tal vez exista un elixir mágico que pueda reanimar su cadáver. La noción ha decaído tanto que uno no esperaría que este zombie se viera como antes pero aún puede tener un lugar en el mundo de los vivos.

La vanguardia de hoy no puede ser la entidad mítica de antaño. Ya no podemos creer que los artistas, los revolucionarios

y los visionarios puedan alejarse de la cultura para entrever las necesidades de la historia y el futuro. Tampoco sería realista pensar que un grupo de individuos de conciencia social iluminada (más allá de la ideología) haya llegado para llevar a la gente a un glorioso mañana. Existe sin embargo una forma de vanguardia menos atractiva (en sentido utópico). Para simplificar el asunto, supongamos que dentro del contexto social actual hay individuos que se oponen a varias instituciones autoritarias, y cada uno/una se ha aliado con otros individuos solidarizándose por identificación (raza/etnia, orientación sexual, clase, género, religión, creencias políticas, etc.) para formar grupos/organizaciones a fin de combatir los mecanismos y las instituciones que se consideran opresivos, represivos, explotadores, etc. Desde una perspectiva teórica cada una de estas alianzas tiene un rol de oposición que debe ser respetado y apreciado, aunque en términos prácticos no haya base para verlos a todos iguales. Sin duda, algunos grupos tendrán mayores recursos que otros, es decir, algunos tendrán más acceso a la riqueza, el prestigio, el *hardware*, la educación y las habilidades técnicas. En general, cuanto mayor es el acceso a los recursos mayor es el efecto que puede tener el grupo. Pero la configuración del acceso junto con la ubicación de los grupos a lo largo de continuos políticos, numéricos y espaciales/geográficos también alterará en gran medida la efectividad del grupo. (Es imposible enumerar un catálogo completo de posibilidades dentro de los límites de esta discusión). Por ejemplo, un grupo grande y muy visible que esté en la periferia radical trabajando para cambiar la política nacional, y que tiene un acceso razonablemente bueno a los recursos, también recibirá una dura reacción del estado, neutralizando así su poder potencial. La rápida destrucción de los Black Panther por el FBI ejemplifica esta vulnerabilidad. Frente a un grupo liberal relativamente grande con recursos fuertes que actúe localmente la respuesta será menor. (De ahí la creencia equivocada de que si todos actúan localmente, la política cambiará global y pacíficamente. Por desgracia la acción local no afecta a las políticas globales o nacionales pues la suma de los

problemas locales no es igual a la de los problemas nacionales). Por ejemplo, una alianza de varios grupos ecologistas en el norte de Florida ha tenido mucho éxito en mantener a las petroleras fuera de la costa del Golfo y en proteger los bosques y reservas nacionales locales de las compañías madereras y los especuladores de tierras. Sin embargo, este éxito no es de ninguna manera representativo de la situación nacional o internacional con respecto al movimiento ecologista.

Entonces ¿qué tipo de configuración *obtendrá* los mayores resultados al protestar contra el panorama político/cultural? CAE ha intentado responder a esta pregunta a lo largo del ensayo. Repetimos: construcciones celulares destinadas a perturbar la información en el ciberespacio. El problema es el acceso. La educación y las habilidades técnicas necesarias no están distribuidas ampliamente y además están monopolizadas (aunque no a través de la intencionalidad individual) por un grupo muy específico (de jóvenes blancos). Los activistas de la educación deberían trabajar lo más posible para corregir este problema de acceso aunque parezca casi insuperable, como ya lo están haciendo en muchos casos. Al mismo tiempo, las fuerzas de oposición no pueden esperar a actuar hasta que el problema del acceso se corrija. Solo en teoría podemos vivir como se debería, en la práctica tenemos que trabajar con lo que hay. Los que ya están entrenados y listos necesitan comenzar a construir el modelo de resistencia electrónica ahora. CAE ve como una nueva vanguardia a aquellos listos y dispuestos a iniciar modelos de resistencia electrónica en la nueva frontera del ciberespacio.

La vanguardia tecnocrática ofrece algo de esperanza a la resistencia efectiva a escala nacional e internacional y a diferencia de sus predecesoras modernas, de la *intelligentsia*, este grupo gana en eficiencia al no tener que organizar “al pueblo”. Al igual que los problemas de acceso a los recursos, esta necesidad o deseo siempre ha molestado a las fuerzas democráticas. El vanguardismo se basa en la peligrosa noción de que existe una clase de élite de conciencia iluminada. El temor de que un tirano sea simplemente reemplazado

por otro es lo que hace al vanguardismo tan sospechoso entre los igualitaristas que en respuesta vuelven siempre a estrategias locales más inclusivas. Si bien CAE no quiere desalentar o menospreciar las muchas configuraciones posibles de resistencia (democrática), los únicos grupos que enfrentarán con éxito al poder son aquellos que ubican el campo de protesta en el ciberespacio, donde una fuerza de élite parece ser la mejor opción. El aumento del éxito de las configuraciones locales y regionales en resistencia depende en parte del éxito de la vanguardia en el dominio causal de lo virtual. En cuanto a la “conciencia iluminada”, CAE cree que ir a tientas es una descripción más precisa. El vanguardismo es una apuesta y las probabilidades no son buenas pero hoy es la única jugada disponible.

ADENDA II: UNA NOTA SOBRE AUSENCIA, TERROR Y RESISTENCIA NÓMADA

En *The Electronic Disturbance* CAE argumentó que se había producido un cambio importante en la representación del poder en los últimos veinte años. El poder que antaño se representó a sí mismo como una fuerza sedentaria visible a través de varios tipos de espectáculo (media, arquitectura, etc.), se ha retirado al ciberespacio donde puede deambular nómada por el mundo, siempre ausente de la oposición, siempre presente cuando y donde sea que encuentra una oportunidad. En la “Desobediencia civil electrónica”, CAE señala que para cada estrategia hay una contraestrategia. Ya que el ciberespacio es accesible a cualquier clase tecnocrática, la resistencia dentro de esta clase también puede usar estrategias y tácticas nómadas. De hecho, la principal preocupación entre la policía cibernética militar/corporativa (el Equipo de Respuesta a Emergencias Informáticas, el Servicio Secreto y el Escuadrón Nacional de Delitos Informáticos del FBI) es que la estrategia y las tácticas nómadas están siendo empleadas en este mismo momento por grupos e individuos de protesta (llamados “criminales” por la autoidentificación). La ciberpolicía y los amos de su élite están viviendo bajo el

signo de una catástrofe virtual (es decir, anticipándose al desastre electrónico que *podría* ocurrir), de la misma manera que los oprimidos han vivido bajo el signo de una guerra virtual (la guerra para la que siempre nos preparamos pero que nunca llega) y de la vigilancia virtual (el conocimiento de que el ojo de la autoridad puede estar observándonos).

La ola actual de paranoia comenzó a principios de 1994 con el descubrimiento de programas “husmeadores”⁴. Aparentemente algunos *crackers* expertos están recolectando contraseñas con propósitos desconocidos. La ciberpolicía ha reaccionado de modo predecible: están convencidos de que esto solo podría hacerse con intenciones criminales. La principal preocupación es el desarrollo de la táctica de secuestro de datos, donde los delincuentes retienen datos valiosos de investigación a fin de solicitar un rescate. Las motivaciones detrás de estas acciones se interpretan únicamente como criminales. (Es típico de la política estadounidense criminalizar la acción política alternativa, arrestar a los culpables y luego afirmar con la conciencia tranquila que EE. UU. no tiene prisioneros políticos). El CERT, el FBI y el SS parecen convencidos de que los *crackers* adolescentes han madurado y están evolucionando desde la curiosidad del pasado por la información hacia la criminalidad de la información. Pero está comenzando a suceder algo mucho más importante. El terror del poder nómada está siendo expuesto. La élite mundial está teniendo que mirarse al espejo al ver que sus estrategias se han vuelto en su contra —el terror se refleja a sí mismo. La amenaza es virtual. Podría haber células de *crackers* escondidas y preparadas para un ataque coordinado en la red, no para atacar a una institución en particular sino a la red misma (es decir, al mundo). Un ataque coordinado en los enrutadores podría derribar el aparato de energía eléctrica al completo. La conocida vulnerabilidad del aparato cibernético es ahora el signo de una catástrofe virtual que tortura a quienes lo crearon. Como ha dicho James C. Settle, fundador y jefe del Escuadrón Nacional de Delitos Informáticos del FBI: “No creo que las cosas que estamos

viendo sean las cosas por las que debemos preocuparnos. La actividad que vemos indica que ya tenemos un gran problema... Algo se está cocinando pero nadie sabe realmente qué". El lema de la máquina de visión reverbera en la retórica de Settle: "Si puedo verlo, ya está muerto". Al mismo tiempo la oposición —que Settle llama "el lado oscuro"— está ahí afuera, planeando y tramando. El poder nómada ha creado su propia némesis, su reflejo. Esto plantea la posibilidad de que como táctica para exponer la naturaleza del poder nómada la DCE esté ya desactualizada sin haber sido probada. No hace falta emprender acciones "ilegales" reales. Desde el punto de vista del terrorismo tradicional, la acción que puede revelar la crueldad del poder nómada solo necesita existir en la hiperrealidad, es decir, como actividades que simplemente indican una posibilidad de desastre electrónico. De ahora en adelante las estrategias de lo hiperreal tendrán que degradarse a lo real, lo que significa que la clase tecnocrática (aquellos con la habilidad para organizar una resistencia poderosa) tendrá que *actuar* por la liberación del control electrónico ejercido desde la élite nómada. La razón para esto es que no van a tener otra opción. Dado que los individuos de esta clase son los agentes de la vulnerabilidad en el ámbito del ciberespacio, la represión a esta clase será formidable. Ya que "el lado oscuro" no tiene imagen, el estado policial no tendrá problemas para inscribirlo en sus propias proyecciones paranoicas, duplicando así la cantidad de represión y empujando la situación a un frenesí macartista. Sin duda, a cada tecnócrata se le pagará bien por vender su soberanía pero a CAE le resulta difícil creer que todos/as vivirán felices bajo el microscopio de la represión y la acusación. Siempre habrá un contingente sano que querrá morir libre en lugar de vivir oprimido y controlado en una prisión dorada.

Un segundo problema para el poder nómada, al encontrarse repentinamente atrapado en el predicamento de la visibilidad sedentaria y el espacio geográfico, es que no solo un ataque al ciberespacio podría provocar el colapso del aparato de poder sino la posibilidad de atacar dominios particulares. Esto significa que la

DCE podría usarse de manera efectiva. Aunque el poder nómada ha esquivado la posibilidad de que surja un teatro de operaciones contrario a sus necesidades y objetivos en el espacio físico, una vez que un grupo de resistencia ingresa al ciberespacio se pueden encontrar dominios de élite y ponerlos bajo asedio.

Queda por ver si las hordas bárbaras —los verdaderos nómadas del ciberespacio— están listas para barrer los ordenados dominios de la civilización electrónica. (Si las hordas hacen bien su trabajo nunca *serán* vistas. Los dominios no las reportarán ya que no pueden exponer su propia inseguridad, de la misma manera que un banco en quiebra no hará públicas sus deudas). Las hordas tienen una ventaja: no tienen dominio, son desterritorializadas e invisibles por completo. En el reino de lo invisible, ¿qué es real y qué hiperreal? Ni siquiera el estado policial lo sabe con certeza.

NOTAS

- 1 En Critical Art Ensemble (1996). [*Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas*](#). New York: Autonomedia, pp. 7-32.
- 2 Reynolds, Robert & Zummer, Thomas (eds.) (1994). *Crash: Nostalgia for the Absence of Cyberspace*. Nueva York: Thread Waxing Space.
- 3 Critical Art Ensemble (1996). [*Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas*](#). New York: Autonomedia, p. 7.
- 4 N. del T. "sniffer" en el original.

.....
"La Cospirazione": Un Manifesto fue publicado en <http://conspiracy.net> (hoy extinto) en 1994¹, año de nacimiento del [Luther Blissett Project \(LBP\)](#) en Italia². Se trata quizás del primer manifiesto al que seguirán muchos otros aparecidos en diferentes países. Durante los años noventa "cientos de artistas, activistas y bromistas europeos adoptaron y compartieron la misma identidad. Todos se llamaron a sí mismos Luther Blissett y se pusieron en marcha para convertir la vida de la industria cultural en un infierno. Fue un plan de cinco años. Trabajaron juntos para contar al mundo una gran historia, crear una leyenda, dar a luz a un nuevo tipo de héroe pop". Tras cumplir el plan quinquenal, los más "veteranos" anunciaron en septiembre de 1999 su "seppuku" (suicidio ritual en japonés), y al año siguiente algunos de ellos se reagruparon en la [Wu Ming Foundation](#). Incluso "muerto" LB continuó apareciendo en línea y junto a Karen Eliot y Monty Cantsin (conocidas identidades múltiples del neoismo) promovió una nueva [Huelga de Arte](#) convocada desde Madrid y Barcelona para los años 2000-2001³.

N© Luther Blissett.

"La conspiración": un manifiesto

LUTHER BLISSETT

Yo soy Luther Blissett. Me resisto a ser limitado por nombre alguno. Tengo todos los nombres y soy todas las cosas. Animo a todos los grupos pop a usar este nombre. Quiero ver miles de grupos con el mismo nombre. Nadie posee los nombres. Los nombres existen para ser usados por todos. Los nombres, como todas las palabras, son arbitrarios. Yo ataco el culto al individuo, a los egoístas, a los intentos de apropiarse de nombres y palabras para hacer que sean de uso exclusivo. Yo rechazo el concepto de *copyright*. Toma aquello que te sea útil. Yo rechazo el concepto de genio. Los artistas son como todos los demás. La individualidad es el último y más peligroso mito de occidente. Afirmo que el plagiarismo es el método

artístico verdaderamente actual. El plagio es el crimen artístico contra la propiedad. Es un robo, y en la sociedad occidental el robo es un acto político. Yo quiero que todos usen mi nombre. Usa este nombre porque es el tuyo. Este nombre no pertenece a nadie. Conviértete tú también en Luther Blissett. Yo busco la iluminación a través de la confusión. Prospero en el caos. Yo seré prosaico. Mis significados serán simples. No aludiré a segundos significados. Los segundos significados son la creación de quien no es capaz de dar un cuerpo plena a la realidad. Destruye la cultura seria. Y recuerda: si la vida fuese simple no sería placentera.

NOTAS

- 1 Centi, Gilberto (ed.) (1995). *Luther Blissett, l'impossibilità di possedere la creatura una e multipla*. Bolonia: Edizioni Synergon, p. 6.
- 2 Deseriis, Marco (2015). *Improper Names: Collective Pseudonyms from the Luddites to Anonymous*. University of Minnesota Press, pp. 127-164.
- 3 Merz Mail (agosto-septiembre 1996). 2000-2001 Huelga de Arte Artstrike. P.O. BOX, #22.

.....

Minute Manifesto¹ fue enviado por correo electrónico y publicado en [Leonardo Electronic Almanac](#) en agosto de 1994. Ese mismo mes Ascott había presentado en el [5th International Symposium on Electronic Art \(ISEA94\)](#) celebrado en Helsinki (Finlandia) la ponencia "The Planetary Collegium. Electronic Art and Education in the Post-biological Era"². Ahí presentaba un nuevo modelo pedagógico para las artes vinculado con las nuevas corrientes científicas y la cultura telemática que despuntaba entre los jóvenes al interior del ciberespacio que pondrá en práctica ese mismo año, fundando el Centro de Investigación Avanzada en las Artes Interactivas (CAiiA) en lo que ahora es la University of Wales (Newport, Reino Unido). Tres años después, Ascott estableció STAR (Science Technology and Art Research) en la University of Plymouth (Reino Unido). CAiiA-STAR constituyó una plataforma de investigación conjunta renombrada en 2003 como [The Planetary Collegium](#) que hoy cuenta con nodos en diferentes países.

Licencia Leonardo/ISAST.

Manifiesto mínimo³
Roy Ascott

Al modelar cómo encajan las cosas en la naturaleza o en la sociedad, el arte es tanto un estímulo para el comportamiento contemporáneo cuanto su reflejo. Cuando en las calles encontramos enfrentamientos bélicos, violencia sin sentido o desesperada aquiescencia en la falta de vivienda y el desempleo, debemos recordar que el arte puede ser tanto la causa de los acontecimientos cuanto su expresión o representación. Objetos y artificios de galerías y museos individualmente pueden o no ser potentes o poderosos, pero la suma de actitudes culturales y valores sociales de la que son parte, de la que proceden y a la que se dirigen e inclu-

so apoyan con su silencio, pueden afectar directamente al mundo real. El arte puede matar.

El arte es la expresión más clara de la voluntad de una sociedad y de su capacidad para construir o destruir. No solo articula esa voluntad sino que agudiza su resolución al identificar, aclarar y revitalizar las cuestiones esenciales. Incluso bajo el pretexto de apoyar sus oposiciones y respetar su resistencia (con exposiciones, publicaciones y honores otorgados a sus artistas “radicales” y “disidentes”), el Estado siempre reforzará en última instancia sus ideologías con la cultura que protege.

En la creación de esa cultura, universidades y academias tienen mucha responsabilidad. Incluso la indiferencia de su torre de marfil es política. Han valorado, apoyado y promulgado sistemáticamente el culto a la expresión individual por encima de la construcción colaborativa, el análisis por encima de la síntesis, la especialización por encima de la integración. Ahora estamos pagando el precio. Tenemos una sociedad profundamente dividida, carente de toda coherencia, y una cultura que es solipsista, egoísta y totalmente insensible a la violencia y el conflicto en el mundo. De hecho, aplicar el concepto mismo de “cuidado” a la estética posmoderna evocaría solo la risa más hueca y despectiva.

Con su asunción acrítica de autoridad privilegiada, la mayoría de instituciones culturales y educativas han tratado el conocimiento como algo que debe transmitirse, repartirse, inculcarse y absorberse, en gran medida un proceso unidireccional que refuerza el *statu quo*. La interactividad a cualquier nivel se considera con cautela y sospecha. Las críticas son bienvenidas siempre y cuando no conduzcan a la acción. Excepto cuando se produce un escándalo público, el sistema de aprendizaje rara vez está sujeto a un escrutinio profundo. Mientras que la gestión, la manipulación fiscal y la planificación corporativa se revisan constantemente, rara vez se evocan nuevas ideas sobre la comunidad, la autocreación o la reconstrucción radical.

Sin embargo en las nuevas ciencias, ya sean cuánticas, cognitivas o genéticas, se considera cada vez más que la realidad ya

no está dada, predefinida y preordenada, sino que debe construirse desde abajo, de manera que la definición y la evolución de la naturaleza y de nuestra propia identidad humana están progresivamente sujetas a nuestra intervención tecnológica. También el arte se preocupa cada vez menos por la simple representación o expresión. Está surgiendo la voluntad de repensar, reconstruir y construir nuevas realidades. El arte de las academias clásicas no logra promulgar los tres ejes de nuestra humanidad: conectividad, construcción y amor. Precisamente por la convergencia de estos deseos debemos buscar el sentido en las nuevas ciencias, las tecnologías y el arte emergente de la interactividad que explota el potencial transformador de nuevos sistemas tecnológicos y posbiológicos.

Para contrarrestar la inestabilidad y la incertidumbre que parecen amenazar nuestro futuro, no basta simplemente con crear nuevos puestos de trabajo, nuevas herramientas o nuevas inversiones. Los cambios políticos de izquierda a derecha no pueden detener nuestra esclerosis social. Se trata de crear nuevas interfaces con el mundo, nuevos organismos de aprendizaje y producción que nos permitan participar activamente en nuestra propia evolución. Las artes relacionadas con la interactividad y la transformación, en su mayoría basadas en sistemas digitales, pueden proporcionar modelos de ser, de colaboración y de producción que pueden aportar un nuevo pensamiento y una nueva visión a nuestro estancamiento espiritual y decadencia económica.

NOTAS

- 1 Ascott, Roy (agosto 1994). Minute Manifesto. *Leonardo Electronic Almanac*, vol. 2, #8, pp. 9-11.
- 2 Tarkka, Minna (ed.) (1994). [5th International Symposium on Electronic Art Catalogue](#). Helsinki: University of Art and Design, pp. 180-184.
- 3 Ascott, Roy (agosto 1994). Minute Manifesto. *Leonardo Electronic Almanac*, vol. 2, #8, pp. 9-11.

.....

Intervención de la asociación cultural florentina [Strano Network](#). *Strategie di liberazione. Un modello di utilizzo della rete: l'interfaccia fluttuante*¹ preparada por [Stefano Sansavini](#), Enrico Bisenzi (alias [Ferry Byte](#)) y [Tommaso Tozzi](#), presentada por [este último](#) en la conferencia *Metaforum II - No Borders*, organizada por [Media Research Foundation](#) y celebrado en Budapest (Hungria) en octubre de 1995, donde fue bautizada “[el manifiesto italiano](#)”. Después de enumerar los principios éticos del medio telemático, [Tozzi] habló sobre las estrategias potenciales para «la protesta en red», siendo una de ellas la «*virtual strike*»². En noviembre Tozzi envió un resumen de la intervención a [Nettime](#) incluido en la sección “Manifiestos” de los [ZKP 1](#). Rebautizada como la «*netstrike*» comenzó a ser considerada una herramienta y atrajo mucho interés de personas que querían organizarse por su cuenta. Debido a la creciente demanda (...) en la primavera de 1996, Tozzi y el colectivo Strano Network publicaron *NET STRIKE. Pratiche antagoniste nell'era telematica* (Bertiolo, AAA Edizioni)³ donde se incluye el texto. La práctica del *netstrike* retomaba las ideas defendidas por Tozzi en su manifiesto de 1989, *Arte Subliminale-Hacker Art*⁴.

NO©opyright Et (-:

Estrategias de Liberación. Un modelo de uso de la red: la interfaz fluctuante

[STRANO NETWORK](#)

Este es el núcleo central de la intervención presentada en el congreso *Metaforum II* realizado en Budapest en octubre de 1995. El texto es la continuación de una primera parte donde se buscaba identificar los obstáculos a un desarrollo democrático de las redes telemáticas.

La interfaz de un modelo de comunicación social es mucho más que su simple aspecto gráfico o sus posibilidades técnicas. Construir una interfaz de comunicación supone enfrentar las in-

numerables facetas y los problemas que implica la comunicación, y proponer una solución aplicable a la estructura de la interfaz.

La interfaz de un modelo de comunicación no solo es un estándar tecnológico sino que abarca (y debe preocuparse de resolver) cuestiones relativas a los ámbitos más variados: políticos, legislativos, económicos, sociales...

Además quienes participan en la realización de estas interfaces deben encontrar una solución para cada límite que surja durante su uso en cualquier ámbito.

En el primer apartado se resumen brevemente los principios éticos a partir de los cuales se debería realizar una *interfaz fluctuante* de la comunicación en las redes telemáticas, para salvar así algunos de los obstáculos posibles en su desarrollo como lugar de liberación y comunicación entre individuos. Mientras que en el segundo se presentan los criterios para la realización de la interfaz descrita.

PRINCIPIOS ÉTICOS

Cualquiera debe estar en condiciones de participar en la comunicación global. Para conseguirlo mediante un modelo de interfaz de red se deben garantizar los siguientes principios éticos:

- La propiedad de las redes no debe estar controlada por monopolios u oligopolios privados o públicos.
- La comunicación y la información deben ser de todos, por tanto, el pueblo de las redes debe poder controlar la gestión de aquellos que poseen las redes y participar en la toma de decisiones.
- Las redes deben vincularse entre sí a nivel global. Se impone la creación de un mapa de enlaces globales que registre la dirección de todos los servidores del mundo. Este mapa debe estar custodiado en servidores públicos específicos que ofrezcan a cualquiera la posibilidad de incluir la dirección de su servidor. Cada servidor debe poner este mapa a disposición de sus usuarios, actualizándolo periódicamente desde uno de los servidores que lo custodian.

- Se debe proteger la privacidad de cada usuario.
- Se debe consentir el anonimato.
- Se debe permitir la criptografía en red.
- No debe responsabilizarse al *sysop*⁵ del contenido publicado por los usuarios en su sistema.
- La comunicación no puede estar regulada por particulares ni ser de su propiedad. La información compartida en una red debe estar regulada según los criterios votados colectivamente por todos sus usuarios.
- La información debe ser accesible a todos.
- Todos deben poder incluir su propia información en red.
- Se debe poder copiar y usar *software* o cualquier otra información de tipo digital cuando sea sin ánimo de lucro. Se debe garantizar con ello que el saber no sea una entidad abstracta y separada del individuo, más bien debe ser restituida la posibilidad de “adaptarse” a las “interpretaciones” individuales o colectivas.
- Los *softwares* de comunicación no deben incluir criterios de selección que censuren una zona o información específica en red.
- La información no debe ser censurada.
- Los estándares de comunicación en red deben ser fruto de una decisión global y distribuida, no de una política económica impuesta por un restringido grupo de poder.
- Debe garantizarse un costo accesible a todos de los materiales de *hardware* necesarios para la comunicación en red. Asimismo, deben garantizarse tarifas accesibles para el intercambio de datos. Los gobiernos además deben garantizar una red nacional de cable económica que permita a cualquier ciudadano la posibilidad de construirse un servidor web en casa.
- Las tecnologías y su conocimiento no deben estar sujetas a controles políticos ni económicos que frenen la distribución o producción global.
- Los horarios de trabajo, sin perjuicio del poder adquisitivo, deben reducirse para frenar el aumento del desempleo causado por el uso de nuevas tecnologías en el ámbito laboral.

- Se debe garantizar la privacidad del teletrabajador.
- Se debe garantizar la posibilidad del teletrabajador de socializar en el entorno de trabajo.

¡Movámonos en la dirección justa y hacia el Derecho a la Libre Comunicación!

A la espera del futuro nos hemos comprometido en los últimos años a contrarrestar el efecto del *Italian Crackdown*⁶ y crear un movimiento social, cultural y político capaz de defender la libertad de expresión y el derecho de acceso a la información y la comunicación de los ciudadanos italianos.

En febrero de 1995 organizamos un encuentro nacional de BBS amateurs italianas en el Museo Pecci de Patro.

Unos meses más tarde, nos encontramos envueltos en un debate nacional sobre el diseño de una ley para la gestión y organización de los BBS sin fines de lucro. Aún siendo conscientes que el mejor ambiente para el crecimiento y la actividad de un BBS es uno libre y no regulado si quiera por límites legales, participamos en este debate convencidos de que una ley sobre este tema es inevitable y, por tanto, es importante que surja de quienes se preocupan por los derechos civiles y no desde ambientes fascistas y autoritarios.

Como resultado, el Parlamento italiano está revisando ahora una propuesta escrita por exponentes de la “izquierda”. Esta propuesta, con algunos elementos contradictorios como la obligación de registrar el BBS en la prefectura, contiene diversos artículos sobre un posible uso público del *freeware*, el *shareware* e incluso del *software* comercial obsoleto. Mientras, otros pocos artículos tutelan el derecho a la comunicación de los BBS amateurs (sin impuestos, controles o límites) contemplando un código de autoreglamentación que obliga únicamente a organizarse siguiendo las reglas dictadas por el propio BBS, y por un compromiso genérico de colaboración con la autoridad judicial, en caso de que el BBS se encuentre implicado en una investigación por delitos informáticos.

Aunque estamos cada vez más seguros/as de que lo más importante hoy es impulsar un movimiento cultural que entienda la importancia de los principios de orden político como el derecho de acceso a la información pública, el derecho a comunicar, el derecho a la libre expresión, etc., nos dedicaremos también a evitar en el futuro la promulgación en Italia de leyes relativas a estas cuestiones que puedan violar los derechos civiles de todos aquellos que interactúan con el mundo de las nuevas tecnologías de la información.

¡Contra todas las barreras sociales y por el derecho a comunicar ya!

PRINCIPIOS TEÓRICOS

La realización de un sistema inteligente que gestione la comunicación debe garantizar la posibilidad de que su desarrollo sea:

- determinado por el usuario
- autodeterminado desde la interfaz (en relación a la vida de la comunidad)

Las interfaces actuales reflejan *de facto* las intenciones del programador o del operador del sistema. Una interfaz fluctuante debería ser la expresión mutable de las intenciones de la comunidad virtual.

I. LA RELACIÓN (EXPECTATIVAS ESTÁNDAR, SUBJETIVAS Y ESTADÍSTICAS)

Deber ser posible establecer una relación continua entre el usuario y la interfaz. Esto implica un intercambio constante que refleje y permita expectativas recíprocas.

Para un usuario debe ser posible construir su propia casa en el ciberespacio. Esto se puede resolver con un *software* que permita incluir al usuario nuevos módulos. De tal modo el usuario tiene la posibilidad de crear una opción en la interfaz que una vez

seleccionada permita a otro usuario entrar a su espacio privado con sus características gráficas, éticas y funcionales específicas.

La interfaz de cada servidor se convertirá en un modelo “pluridimensional” de ciudad donde se podrá elegir entre navegar la dimensión “global” común a todos los usuarios o aquella “local” que apoyará la construcción constante de nuevas casas, negocios, oficinas, jardines, etc., por parte de los mismos usuarios.

La dimensión global se podrá a su vez interpretar según dos criterios distintos: un criterio estándar inmutable y otro estadístico que podrá modificar el entorno de la interfaz a partir del resultado de un análisis estadístico con un sistema de tipo neuronal, sobre la media de las elecciones efectuadas por la comunidad global.

En una relación entre uno o más individuos existen una serie de comportamientos rituales que anticipan una acción, cuyo transcurso puede ser la señal de un determinado evento que tendrá lugar en breve (por ejemplo, si el dueño le pone siempre la correa para ir a pasear, el perro puede interpretar el gesto y expresar su deseo de salir a pasear llevando la correa al dueño).

Un sistema inteligente debe conservar la memoria de los rituales de un usuario durante la navegación en red, así como extraer una media estadística de los rituales de uso de la comunidad en su totalidad.

El cuerpo y el entorno son un pozo inagotable de señales que pueden ser indicativas de determinados rituales comunicativos: ponerse una ropa en lugar de otra, sonreír o estar serio, moverse rápido en lugar de lento, no mirar a los ojos, situarse en una posición concreta dentro de un grupo de personas, etc. son todos rastros de comunicación ritual, interpretables de modo más o menos consciente como mensajes unidos a la comunicación escrita o verbal.

Así como el usuario puede interpretar los mensajes que recibe durante la navegación, del mismo modo la interfaz debe poder realizar un análisis de las “intenciones” de un usuario a partir del rastro indirecto que deja al navegar en red. Con este análisis la interfaz debe proponer al usuario una variedad de opciones

posibles basadas en la presunción de la interfaz sobre las intenciones del usuario. La propuesta no debe aparecer jamás aislada sino junto a otras dos posibilidades de uso: una que sigue criterios estándar inmutables, y otra determinada por la media estadística de las opciones realizadas globalmente en condiciones similares. Además, la capacidad de archivar y analizar las huellas del individuo no debe interferir la libertad de uso anónimo de la red. Si un sistema tal obligase al usuario a identificarse podría convertirse en un instrumento de control muy peligroso que limitaría gravemente el respeto a la privacidad.

II - LA INFORMACIÓN ORGÁNICA: LAS PLANTAS DEL CIBERESPACIO

La interfaz, para poder ser fluctuante, debe crecer y desarrollarse de manera orgánica siguiendo la tendencia media de la comunidad global.

Cada servidor tendrá su jardín.

El *software* de gestión de cada servidor debe contener una semilla capaz de germinar. El agua para esta planta será la solicitud que hará el usuario mientras navega. Un usuario, al requerir información sobre un tema específico, determinará automáticamente el nacimiento de una planta sobre ese tema. El desarrollo de la planta y su ramificación rizomática se dará a partir del equilibrio entre el peso atribuido al nodo por la elección del usuario, y el peso del nodo autodeterminado por la interfaz, mediante programas capaces de investigaciones estadísticas constantes dentro de la red. Así tras la conexión de un usuario se habrá creado una planta de información sobre un argumento determinado, cuyo desarrollo dependerá de cómo el usuario haya privilegiado opciones sobre los recorridos posibles en línea sobre el tema. Cada vez que nazca una planta la interfaz comenzará una investigación continua sobre el peso asignado a los nodos relativos a esa planta (tema) presentes en otros servidores de red. A partir de los datos recibidos calcula-

rá una estadística de desarrollo medio de los recorridos relativos al tema, y combinará los resultados con las opciones ejecutadas por el usuario en su servidor, dando lugar a una serie de informaciones que determinará el crecimiento de un “árbol de información”, diferenciado según su grado de desarrollo de otros árboles de la misma especie (sobre el mismo tema) presentes en otros servidores. La diferenciación estará motivada por la asignación de un mayor peso a las informaciones relativas a las acciones de los usuarios del propio servidor, respecto a aquellas provenientes del resto de la red.

III - F.I.P. (FLUCTUATING INTERNET PROTOCOL)

La información contenida en las plantas serán simples direcciones de recorridos posibles donde encontrar datos sobre el tema solicitado. Cada planta por tanto se convertirá en una dirección FIP, esto es, en un elenco de direcciones de internet cambiante donde encontrar información sobre un tema.

Cada servidor tendrá su jardín de plantas que crecerán o morirán según las investigaciones realizadas en red y, por tanto, de su interés medio.

Esto diferenciará a un servidor de otro, dependiendo de si el interés desarrollado en su interior se vuelve hacia plantas que contengan información científica respecto a otras donde predomine la investigación filosófica o literaria, etc. Un servidor con muchos usuarios y búsquedas tendrá plantas bellísimas con múltiples ramificaciones ricas en información, mientras en otros servidores solo surgirá algún cactus de vez en cuando.

La interfaz gráfica del FIP podrá representar un ambiente tridimensional con jardines inmensos donde al pasar con el *mouse* por las ramas de un árbol se mostrará el texto relativo al tema o a su posible bifurcación de intereses relacionados.

En cualquier caso, la cualidad fundamental del FIP será su facultad de autoaprendizaje que transformará la interfaz del ciberespacio en una entidad orgánica donde las cosas siguen su curso de

modo más o menos casual, aunque independientes de la voluntad del individuo. La interfaz cobrará vida, a diferencia de las interfaces actuales que son ambientes fríos en manos cálidas.

IV- BROWSER FLUCTUANTE

La interfaz debe, por una parte, permitir al usuario ingresar sus propios módulos en el ciberespacio y, por otra, establecer un diálogo “indirecto” con él para conseguir conocerlo y así interpretar sus posibles necesidades. Naturalmente, confiar nuestra investigación a la interpretación de un *software*, por muy complejo que sea, puede ser tanto peligroso cuanto limitante, ya que la selección de información tendrá lugar a partir de criterios que pueden ser reductivos e incluso desconcertantes. Por ello consideramos preferible confiar en un análisis que interprete la investigación en acto según criterios “subjetivos” por encima de criterios “estándar” o “estadísticos”.

La respuesta de la interfaz de un *browser* fluctuante debe estar subdividida y presentada simultáneamente en tres ventanas que respondan respectivamente a uno de los métodos siguientes:

- Estándar. Archivo e investigación según los criterios clásicos como tema, autor, fecha, etc.
- Estadístico. Aplicaciones siempre activas deben sondear estadísticas en la red sobre un determinado tema, obteniendo información relativa a:
 - El criterio de catalogación utilizado.
 - Enlaces a la información y a otros temas relacionados asignando el resultado de la investigación al tronco de un árbol metafórico del que parten las ramificaciones de uso principales y secundarias. Las ramas de información se guardan en el FIP de cada árbol cultivado en el jardín del servidor.
- Subjetivo. El *browser* debe incluir datos registrados voluntariamente por el usuario antes de su uso. Estos datos deben construir un perfil del usuario capaz de comunicar sus criterios

principales de selección de la información y su “modalidad de navegación”, de tal modo que la interfaz pueda crear expectativas posibles respecto a las intenciones del usuario.

Los datos deben servir para evaluar qué recorrido seguir o cuál selección efectuar sobre la información requerida. La información debe ser actualizable por la interfaz, aprendiendo de las nuevas opciones que el usuario elige cada día, y deben almacenarse en el caché de su *browser* permitiéndole restringir el acceso a la interfaz si así lo desea.

La propuesta/respuesta de tipo “subjetivo” ofrecida por la interfaz (por la cual la máquina te dice: “a partir de un perfil que te asigna los comportamientos x, y, ..., z, te aconsejo el objeto que responde a los requisitos x, y, ..., z) debe presentarse a petición del usuario junto a una descripción de las categorías usadas para realizar la selección y sus posibles alternativas, dejando al usuario la posibilidad de elegir una de estas alternativas lo cual, además de cambiar la opción actual, “enseñará” al *browser* esta nueva característica del comportamiento del usuario, actualizando estadísticamente en su interior el peso del nodo relativo a la categoría seleccionada.

La interfaz fluctuante deberá contener una memoria que haga coincidir una determinada información, categoría o recorrido, con un posible perfil del usuario medio que utiliza la red global. Esto aportará un cierto grado de inteligencia al sistema que le permitirá crear expectativas posibles respecto al comportamiento del usuario cuando efectúe una búsqueda o use una modalidad de navegación específica. El presunto reconocimiento de la relación del usuario con una categoría de clasificación determinada podría permitir a la interfaz autoadaptarse a los gustos del usuario, según las “opciones medias” elegidas por otros usuarios dentro de la misma categoría.

DERECHOS PROTEGIDOS

En resumen, es fundamental para garantizar los derechos del usuario que:

- Cada uno de sus datos privados (identidad, decisiones, gustos, comportamiento, actitudes, estadísticas personales,...) se memorice exclusivamente en la interfaz del cliente (el *software* de comunicación en posesión del usuario), y se garantice por tanto la no difusión de sus datos en red.
- Los datos privados almacenados en el cliente deben estar cifrados con sistemas seguros que garanticen al usuario la propiedad exclusiva de la clave de cifrado.
- Los datos necesarios para activar los varios motores de búsqueda en internet deben ser anónimos y no contener posibles relaciones con la identidad del usuario.
- El usuario tiene derecho a una identidad telemática no certificada sino anónima.

NOTAS

- 1 Strano Network (1996). [*NET STRIKE. Pratiche antagoniste nell'era telematica*](#). Bertoli: AAA Edizioni, pp. 98-107.
- 2 Ludovico, Alessandro (2005). «[Loading Error...](#)» The First Netstrike Took Place Ten Year Ago. *SpringerIn*, 1.
- 3 Ludovico, Op. Cit.
- 4 Tozzi, Tommaso (ed.) (1991). [*OPPOSIZIONE '80. Alcune delle realtà che hanno scosso il villaggio globale*](#). Milán: THX 1138 AMEN, pp. 283-284.
- 5 N. del T. “*sysop*” abreviatura de *System Operator*, el operador del sistema.
- 6 N. del T. Operación policial de requisamiento de varios BBS en Italia durante 1994 bajo sospecha de piratería recogida por Carlo Gubitosa (1999) en [*Italian crackdown. BBS amatoriali, volontari telematici, censure e sequestri nell'Italia degli anni '90*](#). Milán: Apogeo. Otro recuento de la operación puede encontrarse en el artículo de Gomma (colectivo Decoder), “[The Italian Crackdown](#)”, publicado por Mark Amerika en la sección *Interzones* de Altx.com

.....

Manifiesto del proyecto Schubumkehr (Inversión de empuje) (1995-1998), enviado con algunas variaciones en alemán a Nettime, e incluido en la sección de “Manifiestos” de sus ZKP1 (1995). Se publicó también un anuncio sobre el manifiesto y el proyecto en el *fanzine* Monochrom #4/5 de 1995 (p. 83) pero el enlace que incluía se ha perdido. En el proyecto iniciado por los miembros del grupo Monochrom, Johannes Grenzfurthner y Thomas Brandstetter, junto a Robert Vargason de giga “Technikfreunde”, colaboraron: Patrick Awart del grupo eCE (Expertos Informáticos Comprometidos), el IGuW (Instituto de Investigación de Diseño y Eficacia) de la Universidad Técnica de Viena (Austria) y Alexander Schürmann-Emanuel de CONTEXTXXI.

Inversión de empuje

MONOCHROM

INVERSIÓN DE EMPUJE

Ensayo de una controversia

Empuje

1. fuerza mecánica o cizallamiento que desplaza o retuerce una contra otra las secciones transversales inmediatamente adyacentes de un cuerpo;
2. tracción propulsiva de una boquilla de acero en → motores a reacción, medida en kilopondios → potencia de un motor a reacción en CV = 0,85 x empuje en kp (regla empírica)

__¿Inversión de empuje?__

Estás sentado en un Airbus o en un Boeing climatizado y tragas a duras penas un trozo incomedible de jamón. De repente, un tirón, una luz y una caída libre que te hace perder el conocimiento en una fracción de segundo. ¿Y esto por qué? Para poder librarse del peso inútil de una pieza mecánica, una pesada barra de unos 100 kg con cable de control metálico incluido y que una persona ocupe su lugar. Al fin y al cabo, se pudo transportar a un pasajero más. Ya habían muerto 200 personas cuando se constató que quizás hubiera sido buena idea no sustituir la barra por una lógica controlada por microprocesador y un servomotor. Es una pena que tenga que haber muertes para que se reflexione sobre la ligereza con la que se eliminan los dispositivos de protección existentes.

__¿Cuándo se despliega la inversión de empuje?__

En los últimos tiempos, cuando el ordenador lo cree conveniente. Un ordenador que nada tiene que ver con el “*Computer Lib*”¹, sino que está integrado en un sistema de opresión, control y explotación. Lo que nuevamente nos muestra que el hombre no debería fiarse tanto de las máquinas (de cualquier tipo). En el momento en que el hombre depende de ellas, ya es demasiado tarde. Nuestra inversión de empuje debe verse desde esta perspectiva. Despleguémosla y veamos qué pasa al hacerlo conscientemente. En este proyecto hemos decidido establecer algunos puntos principales. Pero cada punto no debería contemplarse de forma individual, sino dentro de su contexto. Los diferentes talleres se solaparán y se complementarán entre sí.

INVERSIÓN DE LA SOCIEDAD

¿Qué tiene que ver la sociedad con la inversión de empuje? La sociedad es un reflejo del efecto que tienen las nuevas formas de comunicación y costumbres. Es el indicador de las repercusiones que tienen los nuevos modos de vida y de interacción, tanto inmedia-

tamente como a largo plazo. Es la condición *sine qua non* para una nueva inversión de empuje.

¿Qué aspectos de la sociedad se desplegarán durante la inversión de empuje?

- Interacción de masas: ¿aislamiento o integración? (comunicación persona-persona-máquina), *Lost in Hyperspace*, ofensiva educativa)
- Libertad de expresión: ¿concesión o logro evolutivo?
- *Electronic Democracy*: sociedad ficticia o sociedad del ser (auto-determinarse) *Empower the individual*, responsabilidad y poder
- FemNet, homosexuales, personas con discapacidad, demandantes de empleo, etc.

PROTECCIÓN DE DATOS Y PRIVACIDAD DE LA INFORMACIÓN

En el marco de la UE ya se ha estado experimentando afanosamente con diferentes sistemas de vigilancia de personas. El EIS (Sistema Europeo de Información) ya está al borde de su implementación debido a la tecnología de comunicación actual. Esto quiere decir que el Convenio de Schengen sentó las bases para la implantación de documentos de identidad y tarjetas inteligentes e hizo posible un sistema de control y sanción totalitario contra solicitantes de asilo y otros grupos marginales indeseables. Además, la protección de la privacidad ya no está garantizada. Como es sabido, en EE.UU. se acusó a Phil Zimmermann, desarrollador del programa de cifrado para correo electrónico PGP (Pretty Good Privacy), de exportación de armas cuando ofreció su programa de forma gratuita en internet. Los gobiernos exigen la más alta seguridad para sus redes militares, pero las comunicaciones de sus ciudadanos pueden ser supervisadas. ¿Es el cifrado la mejor forma de conseguir privacidad? ¿Cómo casa esto con la libertad de información?

Algunos aspectos:

- Movimiento Criptopunk vs. *Freedom of Information*
- La “seguridad nacional” como pretexto para tendencias totalitarias

DESMARKETIZACIÓN DE INTERNET

El auge del usuario de internet de los dos últimos años es evidente. Por primera vez, gracias al bajo coste del acceso a internet, es posible que un gran número de interesados aprovechen las posibilidades de las redes internacionales de ordenadores. El tecnopopulismo propagado por los medios resulta evidente. “*Get on the Internet or you’re toast*”, como declaraba cínicamente Arthur Kroker. Esta presión para virtualizarse y conectarse en red viene respaldada sobre todo por la economía. La exigencia de tener una presencia en internet es mucho más fuerte en la práctica, lo que provoca que esté en marcha una ola de comercialización en red. La WWW está inundada de “páginas de información para consumidores” que los grupos de noticias contaminan con comunicaciones comerciales. A los diferentes eventos de internet acuden en masa agencias publicitarias y abogados que se preparan para colonizar las redes. Recientemente, el redactor jefe de *Wired*, Louis Rosetto, manifestó que la era de la utopía de internet, la época de las energías creativas y anarquistas del ciberpunk, había terminado y que era el momento de dejarse de preámbulos. *Big money on the way*. Internet se utiliza como la “valla publicitaria” más grande y atractiva del mundo. Los eventos controlados por la economía como el cibercafé de la “IFABO 95” (¡sobre todo las ponencias de los patrocinadores!) tratan de presentarse con el objetivo de crear una realidad. El uso creativo, artístico y bohemio de internet se silencia, se reprime y se desmiente, solo se ilustran las posibilidades de uso comercial. Como ejemplo perfecto, la carta comercial por correo electrónico y posibles aplicaciones similares igual de “imaginativas”. Sugestión en la red de comer-

cio. Por otro lado, cada vez se escuchan más voces que se rebelan contra el concepto actual de internet, algunas provenientes de los mismos cómplices de la burbuja tecnológica. Se critica la estructura anárquica e imposible de controlar. En particular, desde los círculos de la clase alta de la industria tecnológica y los sectores de la publicidad y las relaciones públicas hay una demanda cada vez más exigente de nuevos proyectos. La estructura actual de la red no puede utilizarse enfocándola a estrategias publicitarias. La conocida fantasía de los operadores económicos (está claro que para los consumidores solo la “clase virtual” impulsa la interconexión corporativa) es la muy aclamada y, sin embargo, hasta ahora sin clasificar “autopista de la información” y su querido vástago, el “vídeo bajo demanda”. El vídeo bajo demanda como paso atrás catastrófico, el regreso de la comunicación de uno a muchos. Como único medio de comunicación de muchos a muchos, internet es una masa desestructurada y amorfa de enlaces y conexiones. Thoma, el director de RTL, manifiesta con razón que en el tumulto multimedia los proveedores pierden demasiado de vista a los consumidores. Mediante esta declaración, Thoma se revela a sí mismo y al sector mediático como enormemente torpes. El/la consumidor/a se pierde de vista, y el intento de control, manipulación y atontamiento se vuelve más difícil. El usuario puede adentrarse casi directamente en la nube de información, tomar información sin filtrar de las discusiones globales, sin tener que confiarle la selección a un sinnúmero de guardianes. Debe trabajarse en proyectos enfocados a la desmarketización de internet para poder al fin dejar claro que no queremos que esta revolución nos pase de largo. Las posibilidades de un uso creativo y no comercial son ilimitadas. Internet como lugar social de contacto, no como órgano de manipulación y explotación de un lobby mediático comercial, un espacio para proyectos pacíficos, artísticos y creativos, no como “*another cesspool of greed*”, la acertada descripción del ILF (*Internet Liberation Front*). Ya es hora de que les quiten el timón de las manos a los jefazos de Microsoft, *Wired*,

etc., es hora de que se descubra su política de poder, de que termine su autocomplacencia en los diversos eventos tecnológicos (desde el “Café Stein” hasta “Austrian Tele-Homeshop”). Es hora de un cambio de rumbo. Es hora de una inversión de empuje.

HIPERTEXTO

We intend to destroy all dogmatic verbal systems
William Burroughs

Imagínese un texto en un ordenador. Un texto que, al hacer clic en determinadas palabras, abra al instante otro documento. Es decir, ya no se lee el documento linealmente, sino que se usan vínculos asociativos para formar un camino propio. Un hipertexto no es una obra cerrada, sino un entramado abierto de conexiones que se encuentra en cambio perpetuo. Las jerarquías se disuelven, arriba y abajo, atrás y adelante, pierden su significado. En el hipertexto no hay exterior, todo se encuentra en el centro. Cada usuario sigue su propio camino individual. Los autores pierden su autoridad, los lectores la ganan, se convierten ellos mismos en autores. La identidad de los autores se pierde en el entramado de documentos, dejan de ser los dueños del texto. El potencial de esta tecnología es prácticamente incalculable. Sin embargo, no es fácil lidiar con esto. Al fin y al cabo, nuestra cultura ha preferido la linealidad y la jerarquía desde la invención de la escritura. De modo que queremos presentar algunos proyectos de hipertexto, implicando a los visitantes del evento. El contacto con hipertextos podría revolucionar nuestra forma de pensar. Todo el mundo debería poder participar.

Posibles proyectos:

- Presentación de la World Wide Web y de su uso creativo no comercial

- Principios de los hipertextos, muestra de diferentes ejemplos (WWW, cómo no debe hacerse)
- Creación de páginas WWW propias por parte de los visitantes (alejándonos del modelo de menú - hacia la creación de enlaces asociativos)
- Ficción de hipertexto - literatura no lineal (posibilidades, presentación de obras existentes)
- Taller de ficción con hipertextos

Esta es la inversión de empuje.

NOTAS

- 1 N. del T. [*Computer Lib / Dream Machines*](#) es un conocido texto de Ted Nelson autopublicado en 1974 y considerado unos de los primeros ensayos sobre computación personal.

.....

Morgan Garwood envió el [*Pit Stop Manifesto*](#) pro correo electrónico en diciembre de 1995 desde [*The Thing*](#) (Nueva York) a [*Nettime*](#) (Amsterdam). Fue un regalo para los primeros ZKP de Nettime donde aparece en la sección “[*Manifestos*](#)”. Reaparece en 1996 en el sitio del festival [*Next Five Minutes 2*](#) celebrado en Amsterdam y Róterdam (Holanda). En 1997 se incluye en [*The Day of Manifestoes*](#) del [*Hybrid WorkSpace*](#) en la Documenta X de Kassel (Alemania).

[*Manifiesto Pit Stop*](#)

MORGAN GARWOOD¹

Es tiempo de hacer una parada en boxes (*pit stop*) para revisar el motor ¿no? Estoy pensando poner en marcha mi propia página web como un “punto de anclaje” para que la gente pueda rebotar algunas de mis cosas, buenas y malas, a su gusto. Os envío algunas reflexiones por aquí:

1. La cultura de internet llevará a los EE. UU., Europa Occidental y Reino Unido más cerca del alineamiento mental.
2. SIN EMBARGO, los usuarios de internet constituyen un pequeño porcentaje de la población, en general, su segmento mejor informado y más exclusivo. Este segmento de gente verá como resultado menos TV. De modo que o a la audiencia de la programación televisada se la vuelve más “tonta” o ciertos programas tendrán que volverse más “inteligentes”... Definitivamente estamos viendo ocurrir esto en los EE. UU...

Un estilo de programación para los alfabetizados digitales de la red y otro para los que no... La brecha entre ambos está creciendo...

3. La cultura impulsada por la red no se limitará a la red... Se convertirá en una visión del mundo propia, con sus políticas, su mentalidad particular, sus patrones de consumo específicos y sus maneras genuinas de relacionarse entre diferentes generaciones...
4. Los poderosos de Europa del Este, la antigua Unión Soviética, África, el Sudeste Asiático, China o Sudamérica tendrán importantes razones políticas para impedir el acceso a internet... A la gente con secretos que guardar NO le gustan las implicaciones... Al igual que sucedió en Rumania tras el fusilamiento de Nicolae y Elena Ceaușescu... La Vieja Guardia se volvió MUY paranoica...
5. Por tanto, prestad atención a la disidencia “*offshore*” y a la coordinación de la información sobre sus luchas/realidades internas a través de [Amnistía Internacional](#) y otras organizaciones al servicio de la libertad...
6. Estad atentos a otras extensiones de la libertad de información como las pequeñas emisoras de radio de baja potencia que desafían a la autoridad central, y las formas novedosas de evasión de impuestos y búsqueda de placer... (como las Zonas de Sexo en Tailandia vinculadas con empresarios japoneses que desean unas Jodidas Vacaciones, o las Zonas de Subidón para el consumo de drogas, o las Zonas de Iluminación donde la gente va en busca de experiencias espirituales...)
7. Siguiendo el punto seis, el mundo se dividirá en Zonas Permisivas y Zonas Restrictivas... Por ejemplo, uno va a la Zona Singapur para conseguir ingeniería microelectrónica increíble a buen precio, luego va a la Zona Buda y luego a la Zona Fiesta... El gobierno internacional se traduce a Políticas de Zonificación...

8. El “arte”, tal como lo entendemos, será reemplazado por experiencias multimedia integradas. Los Museos de Arte se convertirán en Museos de Artefactos...
9. Candidatos políticos y “activistas con causa” comienzan a enviar CD ROMS y las personas que solían ser artistas son contratadas para diseñar estas cosas...
10. Aparecerán nuevas religiones ricas en tecnología pero la gente será muy cautelosa debido a la experiencia con la Iglesia de la Cienciología. La Iglesia de la Cienciología se meterá en MU-CHOS más problemas de los esperados y se verá que cuenta con grandes jugadores corruptos y por eso se han salido con la suya durante tanto tiempo.
11. Surgirá una nueva estructura de personalidad, incluso se podría decir que aparecerá una nueva patología/neurosis de NeoIdiota Pasivo Agresivo, residuo de viejas formas burocráticas que no podrán adaptarse. También evolucionarán los estándares de sofisticación criminal, dando lugar al NeoCrimen. NeoIdiotas y NeoCriminales conducirán a una profunda reacción social. En los EE. UU. los NeoIdiotas y los NeoCriminales tenderán a volverse aliados de la clase Abogado/Juez para encontrar maneras de “hacer funcionar el sistema”. Este responderá convirtiéndose en un potente sistema de vigilancia, rico en el uso intensivo de bases de datos, reemplazando a la gente que potencialmente pueda causar problemas con automatización y robótica siempre que sea posible.

NOTAS

- 1 [Morgan Garwood](#) falleció el 30 de diciembre de 2010. Esta traducción es un pequeño homenaje a su obra.

.....
Basic Banalities se presentó en form de póster en mayo de 1995“para, en palabras de Richard Barbrook, provocar a los Deleuzoguattarianos reunidos en la conferencia Virtual Futures’95 celebrada en la Warwick University (Coventry, Reino Unido)”. El mismo año los autores publicaron el artículo “La ideología californiana” en el vol. 1 #3 de la revista Mute -Code, traducido hoy a múltiples idiomas¹.

Simple banalidades

RICHARD BARBROOK Y

ANDY CAMERON

SENTIDO COMÚN PARA LA ERA DIGITAL

- La tecnología de la información no tiene destino, se limita a mediar las relaciones sociales entre la gente.
- El ciberespacio no es una alucinación consensual, es un lugar en construcción creado por el trabajo humano.
- La gente crea su propia tecnología pero no elige en qué circunstancias.
- El ciberespacio es donde lo imaginario puede hacerse realidad.
- Artistas-ingenieros deben crear espacios virtuales aptos para hábitats humanos.
- El deseo de unión con la máquina es el miedo a la carne.
- El posmodernismo es retro.
- El mercado es electrónico, gastad en privado.
- El ágora electrónica aún está por construirse.

- Tus impuestos construyeron la red, agradeced a las agencias del estado por su planificación visionaria.
- La autopista de la información es un plan keynesiano de creación de empleo.
- Estado, empresas y DIY, mezclad y combinad el camino hacia el futuro digital.
- La información no quiere ser libre, pero la gente sí.
- La tecnología no es el problema.

NOTAS

- 1 Véase la reedición dedicada a Andy Cameron fallecido en 2012 del Institute of Network Cultures de Amsterdam: Barbrook, Richard & Cameron, Andy (2015), [*The Internet revolution. From Dot-com Capitalism to Cybernetic Communism.*](#)

.....
[*Tactics, Psychosis and Techno-Contaminants*](#) fue escrito en 1995 para [*Underground*](#), el “periódico” irreverente y gratuito que repartía por Londres en manifestaciones, *raves* y tiendas de discos el [*grupo homómimo*](#) formado por Matthew Fuller y Graham Harwood, entre muchas otras colaboradoras¹. Ese año se publica en la sección [*Interzone*](#) de Alt-X, y más tarde Mark Amerika lo incluye en el libro [*Networked Interzones: Genre-Blending*](#), editado para los [*Virtual Imprints*](#). Aparece de nuevo en 1995 en la sección “[*Manifestos*](#)” de los ZKP 1 de Nettime, distribuidos en disquetes en Amsterdam y Rotterdam (Holanda) durante el festival [*Next Five Minutes 2*](#) de 1996.

[Tácticas, psicosis y tecno-contaminantes](#)

[MATTHEW FULLER](#)

LO SUCEDÁNEO-PSEUDO-AUTÉNTICO-FRAUDULENTO-ORIGINAL-FALSO-REPRODUCIDO-REAL ES LO DE HOY

Esto ya lo saben los piratas de *software* y los *crackers*, y los que aún se aferran a las nociones de propiedad, autoría y *copyright* van a tener que aceptarlo o encontrar un modo de derrotarlo: la propensión de todo material almacenado digitalmente es reproducirse infinitamente hasta que esté disponible para todos los que lo quieran. La información migra de máquina a máquina, de disco a disco, constantemente, sin pérdida de calidad y sin tener que pagar un diezmo al “productor original”. Es una cualidad esencial de este

phylum maquínico y cualquier intento de derogarlo necesariamente producirá una tecnología de celibato o se encontrará cortocircuitado de inmediato.

CORTAR Y PEGAR, DESPEDAZAR Y ARREBATAR

Una imagen digital está siempre entre sí misma, siempre preñada de lo que fue, pudo haber sido o podría ser. Si estás preparado para jugar con píxeles durante el tiempo suficiente es posible llegar a cualquier imagen desde cualquier otra y luego ir más allá. Y no es demasiado difícil encontrar cosas para jugar. La intensidad y proliferación de imágenes inyectadas en cada uno de nuestros enchufes día a día es reconfigurada en nuestras mentes, haciendo que su incapacidad para dominar nuestros pensamientos sea casi inevitable. Por ello, en términos de producción de imágenes la vida no podría ser más fácil, ahora el proceso consiste sobre todo en coleccionar y combinar lo que aparece. Antes de haber captado la esencia de un mensaje el siguiente intenta en vano abrirse camino hacia nuestros globos oculares: la petición del día a favor de los hambrientos de yogur en África se ha contaminado con lo último en confort del calzado deportivo. Sujeta tu escáner a la tele, conecta tu videgrabadora, estira, distorsiona, reproduce y libera contaminantes en forma de fotos indescriptibles extraídas de las páginas de revistas y periódicos. El saqueo y el proceso ponen a nuestro alcance los frutos excelsos y brillantes de la cultura propietaria y las artes escleróticas de los media antes de que los devolvamos infectados.

Lo impropio de estos monstruos digitales, Frankensteins armados con carne robada de las morgues de imágenes emitidas e impresas es que se tambalean de manera tan convincente y amenazante como los reales. Es la primera vez que mucha gente produciendo imágenes “adversarias” tiene acceso exactamente a la misma tecnología que, por ejemplo, las grandes empresas de publicidad. (Gracias al control vicioso del trabajo en las fábricas, el equipo

es más y más barato). El estilo antes impuesto de penuria radical ya no funciona más que para vender cuentas y registros bancarios. Ahora tenemos una amplia gama de posibles tácticas visuales para impugnar las escurridizas imágenes que se han convertido en nuestro mundo. Los “correctores” de las vallas publicitarias no se limitan a derramar pintura en aerosol sobre su objetivo. El *software* DTP² permite ajustar a la perfección el tamaño y el estilo de los letreros para infiltrar y redirigir el objetivo. O si tienes ganas de ayudar a la prensa con la imagen pública de una empresa, puedes lanzar publicidad en nombre de tu empresa favorita imitando el estilo de ese diseño que les costó miles de libras. Las posibilidades están ahí, aunque en la actualidad a menudo solo se trabaja encontrando fisuras en los sistemas de información para exprimirlos y expandirse. La distribución de este tipo de material es un problema que necesita mejorarse.

ROBANDO EN EL CIBERESPACIO

Una imagen es algo en lo que se puede entrar, como un plano de posibilidad, un centro de intercambio dinámico. Además de ser una intermediaria de sí misma, la imagen siempre está entre la gente y como tal no es solo una imagen de un agente social, aunque pueda interpretarse a lo largo de una variedad de vectores ideológicos, estéticos, tecnológicos u otros, es un agente social, y puede contener en su ser un microsistema de sociabilidad obscena, rebelde y bromista. La fuerza de la imagen digital es su capacidad de concretar momentáneamente relaciones entre elementos robados y volverlos contra sus orígenes o reorientarlos hacia nuevos propósitos.

No puedes interrumpir el hipermercado de Verdades despegando las etiquetas de las latas de una marca para ponerlas en otra, ni arrancándolas del todo hasta la excoiación como si se leyera un hecho puro y no contaminado, ni siquiera destripando el cofre de la Barcode Battler³ en una suerte de ejercicio trágico de

complicidad posmoderna, sino llegando directamente hasta allí (¿dónde?) y llenando el brillo de basura, dándote un festín con la mercancía y quemando la caja.

NOTAS

- 1 Conversación privada con Mathew Fuller por correo.
- 2 N. del T. “Desktop Publishing” (DTP) comprende las aplicaciones para el diseño gráfico de todo tipo de publicaciones.
- 3 N. del T. Barcode Battle es una consola de videojuegos japonesa lanzada por la empresa Epoch en 1991.

.....
Tecno: Psycho-Social Tumult fue escrito y publicado en 1995 como uno de los “*gloriosos flyers*” TechNET por los miembros del colectivo, Howard Slater y Jason Skeet. Tras su distribución en insertos de audio, fiestas, tiendas de discos y el metro de Londres, fue reproducido en varios fanzines y se incluyó en el primer número de ***Collapse¹. Ese mismo año se publica una versión muy diferente compuesta por tracks de audio para “un *underground* digital” en los *ZKP 1* de Nettime (Amsterdam, Holanda), y se presenta una versión remix en la conferencia *Virtual Futures'95* (Coventry, Reino Unido)². Aparece en el sitio web de *Public Netbase* en Viena (Austria) y en los *Manifiesto Destinies* editados por Mark America para los Virtual Imprints de Altx.com. En 2012 *Datacide* reprodujo los *flyers* de *TechNET (1994-1996)* en el nº12 de su revista.

Tecno: tumulto psico-social
TECHNET

NADIE SABE DÓNDE ESTÁS...

Podríamos comenzar en cualquier sitio. Una historia del tecno sería demasiado obvia e implicaría que la fase creativa ha terminado. Cualquier intento de genealogía, arqueología jerárquica o identificación precisa de músicos, impide la comprensión de múltiples códigos simultáneos, las superposiciones entre estilos y formas. Al tecno no se le puede asignar un lugar ni en el pop ni en la música de vanguardia, en general no se refugia en el arte y escapa a la categorización, a medida que la red de nombres se despliega. Evita la disciplina de la nostalgia que mantiene a las personas esclavas del pasado, incapaces incluso de pensar el futuro pero siempre re-

mitiéndose a lo anterior. *La nostalgia es un lenguaje de carencia, un lenguaje que colma a las personas de anhelos por un pasado que nunca existió, por un presente que nunca se realiza, por el regalo que nunca se recibe.*

ES DIFÍCIL QUE LAS PALABRAS DIGAN LO QUE TIENEN POR PROPÓSITO NEGAR...

¿Sabe alguien qué pasa cuando escuchamos los sonidos? Los pensamientos son capaces de fluir sin ser aprehendidos como pensamientos. Es una indicación de la tiranía de las palabras que la experiencia deba pasar por el lenguaje para hacerse "real". Mientras escuchamos la red de la composición aparece el desafío de inventar nuevos vocabularios para comunicar lo que sucede, expresar las exploraciones y reescribir las múltiples personalidades de la música. Como desafío al lenguaje que está imbuido de jerarquizaciones, el tecno conduce a la fugaz conciencia de que así como lo posible está limitado por preconcepciones, escuchar requiere más ignorancia que conocimiento. En ese instante somos móviles... golpe tartamudo de los bajos desplegándose en azul análogo... *tabula rasa*.

TECNOCONOCIMIENTO...

El estudio de música está redefiniendo al ser humano como un *collage* continuamente mutante de viejas y nuevas tecnologías, adaptaciones diseñadas a través del juego y la experimentación. En este modelo, los *samplers* son la representación hiperconcentrada de la experiencia subjetiva del tiempo, nos permiten viajar a través él estirando, combinando, haciendo bucles, comprimiendo e invirtiendo los sonidos. Los secuenciadores forman nuevos deseos para componer, conectados a la fragmentación del individuo en una colección de experimentos. Las cajas de ritmos y los sintetizadores son herramientas para la supervivencia contra la programación mediocre del audio y las restricciones del mercado, la moda, la competencia y la

autopromoción. Las rutas construidas entre los estudios de música y las pistas de baile circulan en resistencia contra estados mentales inaceptables. *Solo con las máquinas podemos reconocer que la mayoría de la información son datos basura. Solo con las máquinas los bloques de sonido repetitivos pueden encontrarse para crear formas inesperadas.*

SINTIÉNDOSE COMO OTRO YO...

A medida que la distancia se disuelve en el espacio, y el espacio se disuelve en un estado nebuloso de expectación continua, los nuevos celebrantes pierden la noción del tiempo. El baile se convierte en un más allá no marcado por la caligrafía arcaica del texto de la computadora, irreducible a los anhelos místicos pero de todos modos una suerte de vacío. Una nada. Una nada hasta ahora imaginada. Una nada que miente a la red de palabras que lanzamos sobre ella. *Movimientos corporales estroboscópicos y humo*. Aquí estamos, suspendidos en cámara lenta, haciendo que salten chispas mientras contradecimos visualmente el llamado de la música a acelerar la emoción. Este es nuestro momento soberano, la propagación de un virus de placer y despertar. Cuando el futuro y el pasado ya no se encuentran más en la conciencia, donde la música invierte el efecto de la gravedad. Una hora tras otra. Un día tras otro. Entrelazados en ciclos de repetición más y más intensos cuyas pulsaciones presentan sonidos inimaginables, casi imperceptibles, en el espacio surgido repentinamente alrededor de hectáreas percutidas a golpe de *bass drum*. *AnarchOz*.

SENSORIOMOTORES...

El oyente es el operador. Estos sonidos son eminentemente favorables al nacimiento y contagio de una intensa excitación inducida y propulsada por las bases, líneas de bajo rodantes y encadenadas que ahuyentan las melodías con rápidos choques fuera de ritmo entre los platillos, patrones de percusión impacientes que *tocan los*

órganos internos fomentando el desperdicio puro y simple. Baile dislocado. Magia social. Nos tropezamos por sorpresa con los límites de la conceptualización. Cerrad vuestros ojos y escuchad la visión borrosa. Los ojos dejan de ordenar las cosas. Vuestros sentidos se desbordan entre sí emergiendo en una mezcla de sabor olfato y memoria sin sentido. El aire mismo se condensa en un gel de audio. La música corporal rodea al oyente que piensa intuitivamente como un todo y sabe siempre qué hacer...

El secreto es escuchar lo que nunca escuchaste antes.

NOTAS

- 1 Conversación privada con Howard Slater por correo.
- 2 Slater, Howard (1996). [Neutral and Commercial... Just Like Everybody](#). *CTheory.net*.

.....
[Art, Power and Communication](#) fue enviado por Alexei Shulgin el 7 de octubre de 1996 a la lista de correo de [Rhizome](#), y reenviado por Pit Schultz a [Nettime](#) ese mismo día. Lev Manovich retomó el argumento en Rhizome con otro correo titulado [On Totalitarian Interactivity](#). Aparece también en el [Moscow WWWArt Centre](#) fundado por el autor y los [ZKP 3.2.1](#), de Nettime del mismo año. Está incluido en el archivo de las conferencias [Metaforum](#) del Media Research Foundation y en la compilación *Buldózer: Médiaelméleti antológia* editada por Ágnes Ivacs y János Sugár de 1997. Para Florian Cramer el manifiesto es una muestra de que "el *net art* se enfoca más en cuestiones de relevancia cultural que en formas específicas de desarrollo y habilidades tecnológicas"¹.

Arte, poder y comunicación

[ALEXEI SHULGIN](#)

(Algunos pensamientos simples
sin deseo alguno de hacerlos más profundos)

Decidí escribir este artículo directamente en inglés, aunque no se me da bien y lo que voy a decir sé que quizás suene demasiado asertivo, general y torpe. Pero la única alternativa que veo es no decir nada. En todos los otros casos, posibles interpretaciones y asociaciones múltiples borrarán estos granos de sentido que estoy desesperadamente tratando de encontrar y sacar a la luz.

¿Cómo se puede atrever uno a usar palabras tratando de explicar algo? ¿No es más obvio que nunca que las palabras fallan al describir cualquier cosa? Seamos honestos, ahora las palabras solo son otro medio para el artista.

1. La mecánica de las instituciones sociales represivas requiere cierto nivel de estabilidad. Han lavado el cerebro a la gente que constituye la base de su poder. Gente que desea contar con un pasado, un presente y un futuro, y tiene además algunas posesiones que perder. La gente necesita estabilidad para mantener esos valores que en realidad les han impuesto.

Pero el pasado no existe ya que puede reescribirse fácilmente. Los escritores de historia al describir el pasado intentan poseerlo, obtener poder sobre él y, a través de él, poder sobre el presente, usando el deseo de la gente de tener un pasado cierto (o incierto) con el cual identificarse. Como no todos están satisfechos con el pasado, cada nuevo pasado planteado por los historiadores-seductores atrae la atención de la gente: ¿Me veré mejor (mi familia, mi país, mi género, mi raza) a la luz del nuevo y brillante pasado?

Con el futuro pasa igual, no existe. Cada nuevo futuro propuesto es solo otro intento más de tomar el poder.

Pero el presente tampoco existe para la mayoría de la gente. Lo atraviesan basando sus movimientos en las imágenes falsas e impuestas que tienen del pasado y el futuro. No se comunican.

2. ¿Qué hay de la teoría? Desde luego puedes sacar conclusiones lógicas brillantes ¿pero qué pasa con sus puntos de partida, con sus axiomas? ¿Acaso no son completamente inciertos y opcionales?
3. Al hablar de arte siempre implicamos formas de arte en las que este arte existe. Formas de arte que son aprobadas y reguladas por instituciones artísticas podridas. Incluso el arte *underground* siempre hace referencia al establecido. El arte, la actividad artística tal y como la conocemos hoy, es el resultado de una voluntad de comunicación suprimida por las estructuras sociales del poder. Bajo estas circunstancias el arte basado en la idea de representación es el único posible.

La computadora sacó a la luz algunas alternativas. El “arte medial” se ha convertido inmediatamente en sinónimo

de “arte experimental” desde el punto de vista de la alta sociedad del arte. Observando las formas más populares de arte medial como la “instalación interactiva”, siempre me pregunto cómo la gente (los espectadores) se entusiasma con esta nueva manera de manipularlos. Parece que la manipulación es la única forma de comunicación que conocen y pueden apreciar. Están felices siguiendo las escasas opciones que les dan los artistas: presionar el botón izquierdo o derecho, saltar o sentarse. Sus artistas manipuladores lo perciben y utilizan la seducción de lo último en tecnología (¡el futuro es ahora!) para involucrar a la gente en sus juegos pseudointeractivos basados obviamente en una voluntad de poder banal. Pero qué palabras tan bonitas se oyen a su alrededor: interacción, interfaz para la expresión del yo, inteligencia artificial, incluso, comunicación.

La emergencia del arte medial se caracteriza así por la transición de la representación a la manipulación.

Pero la manipulación es más comunicativa cuando trata de la representación.

Con la llegada de la red algo nuevo que se ha llamado tímidamente a sí mismo *net.art* está surgiendo y tratando de definirse experimentando su diferencia con otras formas de actividad creativa. Los problemas del período actual del *net.art*, tal como yo los veo, están profundamente arraigados en una determinación social de las nociones de “arte” y “artista”.

¿Seremos capaces de superar nuestros egos y renunciar a ideas obsoletas de representación y manipulación? ¿Saltaremos de cabeza al reino de la comunicación pura? ¿Nos volveremos a llamar artistas alguna vez?

Net.art significa comunicación, significa presente.

4. ¡Artistas! Intentad olvidar la palabra y la noción misma de “arte”. Intentad olvidar esos estúpidos fetiches, artefactos impuestos por el sistema represivo al que os obligaron a referir vuestra actividad creativa.

¡Teóricos! Dejad de fingir que no sois artistas. Vuestra voluntad de obtener poder sobre la gente seduciéndola con especulaciones intelectuales es demasiado obvia (aunque comprensible). El reino de la comunicación pura y genuina es mucho más atractivo y hoy en día se está volviendo posible.

¡Artistas mediales! ¡Dejad de manipular a la gente con vuestras falsas “instalaciones de medios interactivos” e “interfases inteligentes”! ¡Estáis más cerca de la idea de comunicación que los otros artistas y los teóricos! Deshaceros de vuestras ambiciones y no consideréis a las personas como idiotas incapaces de comunicarse creativamente. Hoy podéis encontrar con quien asociaros en igualdad de condiciones. Si queréis, por supuesto.

5. Pregunta: ¿Cómo convertir una voluntad muy natural de poder en una herramienta artística en lugar de usarla de manera banal para obtener el poder en sí?

Respuestas:

- a. Olvídate del pasado y del futuro porque no existen. Concéntrate en el presente que es indescriptible y por tanto nadie lo puede poseer.
- b. Cambia tu ocupación justo antes de llegar a ser conocido en tu ámbito, y antes de que el movimiento en el que estás metido comience a crear su propia historia. Entonces, cuando empieces otra cosa como principiante, tu voluntad de poder y reconocimiento te dará un fuerte impulso creativo.
- c. No seas dependiente del medio con el que trabajas, esto te ayudará a dejarlo fácilmente. No te conviertas en un Maestro.

NOTAS

- 1 Cramer, Florian (2011). Net Art Back To Square One. En Josephine Bosma, *Nettitudes. Let's Talk Net Art*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, p. 14.

.....

*Feminisations: Reflections on Women and Virtual Reality*¹ fue publicado en 1996 por Lynn Hershman Leeson (ed.) dentro de la sección “Manifestos for the Digital Age” en *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture* (Bay Press, Seattle). Un año antes Sadie Plant había iniciado en el Departamento de Filosofía de la Warwick University (Reino Unido) la [Cybernetic Culture Research Unit \(CCRU\)](#) como un habitat temporal para “renegados de la academia”² que se convertiría después en un colectivo de investigación independiente. El CCRU lanzó comunicados y panfletos, organizó las conferencias [Virtual Futures](#) (1994,1995,1996), los eventos *Afro-Futures* (1996), *Virotechnics* (1997) y [Syzygy](#) (1999), el ciberzine [Abstract Culture](#) donde publicaron su famoso panfleto [Digital Hyperstition](#), el *Collapse journal* (1995-1996), y estuvo muy vinculada al trabajo de [Orphan Drift](#) que retomó uno de los textos de Plant y Nick Land³ para su exposición *Cyberpositive*, convertida en un libro-manifiesto⁴ del colectivo británico. En 1997 Plant abandonó la CCRU, que quedó a cargo de Nick Land, y publicó su libro *Zeros + Ones. Digital Women + the New Technoculture* (Doubleday, Nueva York), una lectura ciberfeminista de la historia de la tecnología.

FEMINIZACIONES. Reflexiones sobre mujeres y realidad virtual

[SADIE PLANT](#)

el clítoris es una línea directa a la matriz
VNS Matrix

Las mujeres,
como él ha dicho siempre,
están atadas a la tierra
y demasiado entrelazadas
a todos sus ciclos y flujos caóticos.

Y sin embargo otra mano invisible afirma que las mujeres son demasiado artificiales para el hombre: una cuestión de glamour, de ilusión, un truco. Incluso sus bases son cosméticas: *she's made up*⁵. Vagamente un problema en la red donde naturaleza y artificio se funden al encontrarse. No es de extrañar que las mujeres se conviertan tan rápidamente en avanzadas e intrépidas profesionales de la ingeniería virtual.

La identidad **masculina** lleva todas las de **perder** con estas nuevas **técnicas**. El conteo de esperma cae a medida que las replicantes se agitan y la carne aprende a aprender por sí misma.

La cibernética es feminización. Cuando un espacio inteligente surge junto a la historia de liberación de las mujeres nadie es responsable. Ese es el punto, el pliegue en el mapa, el patrón donde los arquitectos se pierden. **Los sistemas auto-dirigidos no eran parte del plan.**

Rastrea la emergencia del ciberespacio: desde la historia del comercio hasta el momento en el cual el **capitalismo** comienza a revelarse como un sistema **auto-organizado**, desde la historia de la mediación hasta el momento de la inmersión. La guerra es, por supuesto, el caso ejemplar: el teatro mismo se convierte en ciberespacio.

El coño **constructo** activa el programa. Transmisiones virales aparecen en pantalla. Imágenes descargadas que convergen con su propia ingeniería. Mercados y medios de comunicación, máquinas militares. Destinadas a servir al hombre en su búsqueda de la dominación planetaria y a escapar de la problemática corrupción de la carne, mientras la matriz lo había mantenido siempre excitado. Él se da cuenta al entrar en contacto.

Todo lo que importa se excita solo. La naturaleza nunca ha estado esperando al hombre. La materia es microprocesamiento: ¿qué otra cosa hacen las moléculas consigo mismas? No hay necesidad de suavizar los bordes del mundo virtual. La matriz, en cualquier caso, ya ha hackeado todos los intentos auto-conscientes de darle forma siguiendo la imagen que el hombre tiene de la naturaleza y el artificio.

Los viajeros siempre dejan sus huellas pero el recorrido los marca de vuelta. La humanidad no escapa a sus propios reprocesamientos. Los tecnopaisajes son *trailers* de futuras **descomposiciones del espectáculo**. Producidos en sus propios códigos máquina donde el cero ha interrumpido por mucho tiempo al cuadrado uno, estos viajes son tan deliciosamente extraños cuanto sus propias fabricaciones fractales.

SUFICIENTES POR NATURALEZA,
LAS ZONAS FUERA DE LA LEY ESTÁN LLEGANDO.
AUTOMÁTICAMENTE.

NOTAS

- 1 En Hershman Leeson, Lynn (ed.) (1996). *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press, pp. 37-38.
- 2 Reynolds, Simon (20 de enero 2005). *Renegade Academia*. K-Punk.
- 3 Plant, Sadie & Land, Nick (1994). *Cyberpositive*. En Matthew Fuller (ed.), *UNNATURAL-Techno-theory for a Contaminated Culture*. Londres: Underground.
- 4 Orphan Drift (1995). *Cyberpositive*. Londres: Cabinet Gallery.
- 5 N. del T. En inglés "made up" contiene un doble significado: estar maquillado y ser una invención.

.....
THE NET.ARTISTS fue publicado en el sitio web de Heath Bunting e incluido en los [ZKP 3.2.1](#) de Nettime en 1996. [Irrational.org](#), el sitio web de Heath Bunting, lo envía por correo a Pit Schultz, quien a su vez lo reenvía a [Nettime](#) y Rhizome. El texto se había presentado al final del encuentro *Net.Art Per Se* realizado en Trieste (Italia) ese mismo año, respondiendo a las preguntas formuladas por Ćosić en la convocatoria. Ćosić afirmó haber organizado el encuentro como “un manifiesto pero sin el tono declarativo”¹, a fin de debatir sobre las nuevas prácticas de arte en la World Wide Web.

Los net.artistas²

[VUK ĆOSIĆ](#) y [AKKE WAGENAAR](#)

En un pequeño sitio, <http://lois.kud-fp.si/naps>, se encuentran las obras de algunos activistas conocidos con el nombre de net.artistas. El *net.art* no es, como se suele pensar, el arte de poner todo en forma de red.

En 1995 [Bunting](#) expuso unas cuantas www obras de arte en las que había unas webs simples y firmemente entretreídas que daban al público la ilusión de estas redes, de ahí el nombre de nuestra escuela más joven de www obras de arte. Esta escuela ha despertado ya una discusión [apasionada](#).

El *net.art* no puede ser considerado de ningún modo una doctrina sistemática, pero sí constituye una [escuela](#), y los activistas que conforman esta escuela quieren transformar sus www obras de arte volviendo a los principios iniciales sobre la inspiración en línea, de la misma manera que los media.artistas —y muchos de los net.ar-

tistas lo fueron en su momento— [volvieron](#) a los principios iniciales de la composición de la interfaz.

Sin embargo, el público, acostumbrado como está a las [manchas](#) brillantes pero carentes de forma de los posmodernistas se negó a reconocer a primera vista la grandeza de las concepciones formales de los net.artistas.

La gente quedó en [shock](#) al ver los contrastes entre los fondos oscuros y los enlaces luminosos porque estaban acostumbrados a ver solo [www](#) obras de arte sin sombras.

En la apariencia monumental de las composiciones que van más allá de las frivolidades del arte contemporáneo, el público se ha [negado](#) a ver lo que realmente está ahí: un arte noble y sobrio dispuesto a abordar los vastos temas para los que el posmodernismo había dejado a los artistas mediales totalmente desprevenidos.

El [net.art](#) es una reacción necesaria que dará lugar a grandes obras, le guste o no a la gente. ¿Acaso es posible que alguien pueda creer por un instante que los esfuerzos innegables de estos jóvenes artistas permanecerán estériles? Iré incluso más allá, y sin subestimar los talentos de todo tipo que se manifiestan en el [net.art](#) *per se*, diré que el [net.art](#) es la empresa más noble en el [www](#) arte de hoy.

vuk@kud-fp.si - <http://www.kud-fp.si/>
akke@desk.nl - <http://www.desk.nl/~akke>
guillaume@apollinaire.org

NOTAS

- 1 Čosić en entrevista con Josephine Bosma en 1997 publicada en [Nettime](#).
- 2 N. del T. La traducción conserva los enlaces de la versión publicada en [Irrational.org](#)

.....

La conferencia-performance *Body Count and Flesh Frontiers*¹ fue presentada en el [Festival VIPER](#) en Lucerna (Suiza) en 1996². Diferentes versiones habían aparecido en 1995 bajo el título [Body Count](#) en los ZKP 1 de Nettime, la conferencia [Metaforum II](#) (Budapest, Hungría), el [European Media Art Festival](#) (Osnabrück, Alemania) y el International Video and Electronic Art Exhibition (Montreal, Canadá). Los *Manifiesto Destinies* editados por Mark Amerika para Atl-X incluyen un fragmento titulado [Tongue Spasm](#). El 31 de octubre de 1996 CAE envía a Nettime otra versión titulada [Posthuman Development in the Age of Pancapitalism](#), recogida en los ZKP 3.2.1 y vinculada a la conferencia-performance *Flesh Machine* realizada en 1997 en el [Public Netbase](#) (Viena, Austria). Todas ellas anticipan el proyecto y la publicación de [Flesh Machine \(1997-1998\)](#).

Tipos de cuerpo y fronteras de la carne

[CRITICAL ART ENSEMBLE](#)

Buenas tardes, damas y caballeros. Cuando se solicitó a CAE abordar la cuestión del destino del cuerpo en la cultura electrónica, el colectivo se sintió abrumado por la amplitud y el alcance del tema. Actualmente hay tantas formas corporales nuevas que dependen de tecnologías complejas que sabíamos que no podíamos comenzar a hablar de todas ellas. Cada día aparecen en el horizonte cultural, si no en nuestra vida cotidiana, nuevos híbridos, mutantes, plataformas orgánicas, dobles digitales, sucedáneos fabricados con ingeniería y diversos productos cárnicos simulados. Finalmente CAE decidió que la mejor manera de abordar este tema era tratar de aislar los tipos de cuerpo que tienen un mayor impacto material directo en las vidas de aquellos envueltos en la

tecnocultura. Usando este criterio CAE redujo la lista de posibilidades a cuatro: el cuerpo diseñado, el ciborg civil, el cuerpo de datos y el cuerpo virtual.

Pero antes de continuar explorando estos tipos de cuerpo, CAE quisiera mencionar dos manifestaciones corporales significativas que no entraron en la lista. El primero y principal es el cuerpo pantalla, la representación del cuerpo en los medios masivos de comunicación. El cuerpo pantalla es una interminable superficie seca, perfecta y reproducible que niega cualquier signo de lo orgánico. Sus funciones son mediar la relación entre la mente y el cuerpo actuando como un filtro ideológico engarzado a las fronteras orgánicas, y demostrar un comportamiento social “normal” y legitimado. Si bien el cuerpo pantalla tiene un tremendo impacto material directo en aquellos que están expuestos a los medios de comunicación electrónicos, no es necesario revisarlo ya que ha sido disecionado adecuadamente por el discurso crítico.

El segundo es el ciborg militar. Este tipo de cuerpo se ha desarrollado durante siglos, aunque hoy se está acercando a un nivel de complejidad y sofisticación que está a punto de establecer un nuevo e irreversible estándar de normalización corporal y comportamiento humano instrumental. Sea como fuere, esta forma de ciborg tiene funciones especializadas y permanece dentro de los límites de la cultura militar. Dicho esto, CAE quiere señalar que es muy probable que casi todos/as en la tecnocultura tengan alguna interacción con uno de estos ciborgs en el transcurso de su vida.

Por otro lado, el ciborg civil está por completo entre nosotros. Este es el ciborg en el que muchos de nosotros en esta sala estamos destinados a convertirnos, si aún no lo hemos hecho. El ciborg civil, aunque no es una forma tan avanzada como el ciborg militar, es mucho más abundante. Estos ciborgs generalmente están equipados con computadoras portátiles y teléfonos móviles. Se pueden activar para fines de producción o consumo las 24 horas del día, los 365 días del año, o se pueden dejar inactivos hasta que se necesiten. La plataforma orgánica anhela su superestructura tecnológica y cuando se separa de ella por demasiado tiempo exige reunirse nuevamente. Si asistes regularmente

a conferencias y exhibiciones como esta, probablemente hayas sido testigo de personas que buscan una tecnointerfaz para verificar su código de activación. Esta actividad suele tomar la forma de una persona que necesita saber cómo conectarse a un sistema informático determinado para poder revisar su correo electrónico.

EL CIBORG COMO BURÓCRATA

Sabes, siempre pensé que la tecnología me facilitaría la vida. Te dicen que la era de la información está amaneciendo sobre ti y que la tecnología de la información estará diseñada para la mayor comodidad. ¿Pero comodidad para quién? No para mí. Comodidad realmente significa “eficiencia” y eso siempre es más trabajo. Cambié mi máquina de escribir por una potente computadora creyendo que tendría más tiempo libre para mi familia y amigos y luego la oficina aumentó la tasa de producción. No solo tengo que trabajar más duro, encima tengo que asistir a clases de informática en vacaciones para estar al día con el último *software*.

Los futurólogos corporativos hablan de evolución, revolución, nuevos horizontes y visión global. Genial, su visión global me está cegando. Mi computadora tiene un programa que cuenta cuantas veces tecleo. Me observa todo el tiempo y me dice cuándo no estoy trabajando lo suficiente. Es como si la computadora fuera mi jefe. Cada vez que dejo mi compu vuelvo a encontrar en la pantalla este mensaje: “entrada de datos insuficiente”. Lo realmente aterrador es que está empezando a importarme. Cualquier motivo me hace dudar si abandonar o no mi estación de trabajo. Cuestiono e incluso ignoro mis necesidades y deseos, y en cambio me preocupo por las demandas de mi computadora.

Quizá conectándome encontraré a alguien con quien hablar y compadecerme. Pero esta tecnología me conecta con mil voces que no puedo escuchar. Ni alcanzo ni toco a nadie. De seguro es un mundo sin fronteras pero también sin personas. Estoy más separado de los demás que nunca. El texto en pantalla es

mala compañía. Este nuevo día no es exactamente como lo imaginé. Desde luego no es como lo describieron las corporaciones. Solo quieren conectarme y yo no puedo evitarlo. Estoy enganchado, insertado, insatisfecho pero listo para funcionar. Solo un dron de oficina más.

Quizá la única liberación sea el autosabotaje, cortocircuitar el miedo que me mantiene atado a mi máquina. Hackearme a mí mismo para restablecer los límites entre mi carne y su tecnología.

Los ciborgs civiles también tienen sus problemas. Si bien los cuerpos como plataformas orgánicas tienden a ser superiores a las plataformas electromecánicas porque son más hábiles en tareas complejas, presentan todavía bastantes deficiencias debido a sus limitaciones físicas predefinidas y sus impulsos libidinales. Además, el cuerpo a menudo no cumple con las demandas de su interfaz tecnológica o los imperativos ideológicos del espacio socioeconómico. Sentimientos de estrés, tensión y alienación suelen impulsar al cuerpo a ejecutar patrones de comportamiento irracional que son percibidos por los vectores de poder como inútiles y contraproducentes. Las instituciones pancapitalistas han utilizado muchas estrategias para intentar mantener el cuerpo produciendo y consumiendo a la máxima intensidad pero muchas han fallado. Una estrategia de control es el uso de drogas legitimadas. Sedantes, antidepresivos y estabilizadores del estado de ánimo se utilizan para devolver al cuerpo un estado normalizado y prevenir la interrupción de la actividad colectiva. Desafortunadamente, las drogas de control social alcanzan rápidamente rendimientos decrecientes y dañan la plataforma antes de completar la expectativa de su vida productiva.

A fin de adaptar el cuerpo al código y prepararlo para las condiciones sociales patológicas y rápidamente cambiantes de la tecnocultura, una red de instituciones pancapitalistas con conocimientos especializados en genética, biología celular, neurología, bioquímica, farmacología, embriología, etc., han empezado a invadirlo de modo agresivo. Su intención es mapear y racionalizar el cuerpo para extender las políticas autoritarias de control fiscal y social al espacio orgánico. Conocemos esta

red como la máquina de carne. Eventualmente, su mandato principal es diseñar y construir con ingeniería constelaciones orgánicas orientadas a ciertas actividades y tareas, obteniendo ganancias considerables en el proceso. Para hacer que el público desee tener cuerpos diseñados se ha puesto en marcha un espectáculo que destaca las consecuencias utópicas de la producción estetizada del cuerpo e insiste en cómo puede facilitar la consecución de los estándares sociales a través de la intervención científico/médica. En la era del pancapitalismo la eugenesia no se llevará a cabo por la fuerza como en el pasado. Al contrario, las instituciones pancapitalistas han aprendido que la ideología y los productos y servicios eugenésicos pueden desplegarse simplemente fabricando el deseo por ellos.

EL CUERPO DISEÑADO

Damas y caballeros, bienvenidos a esta celebración de los nuevos y emocionantes avances en tecnología reproductiva. Como sabemos, la tecnología reproductiva no es solo un campo especializado sino una unión entre ciencia, ingeniería y negocios dedicada a proporcionar crecimiento, orden y seguridad a la economía. Imagine un ciudadano a gusto con condiciones sociales inestables e intensamente exigentes. Imagine un ciudadano cuyas funciones biológicas solo requieren interrumpir por cinco minutos la actividad productiva una o dos veces al día. Imagine a un ciudadano cuyos centros de placer son estimulados por el trabajo repetitivo y el consumo acelerado. Imagínese.

No, aún no hemos alcanzado estas metas pero hemos hecho un tremendo progreso sentando las bases para el futuro que he descrito. Hemos podido crear un mercado muy exitoso a pesar de que nuestros productos y servicios son ciertamente poco fiables. Pero incluso nuestros productos más imperfectos brindan al público comprador entendimiento de la genética. Me gustaría mostrarle dos de los productos y servicios que creemos ilustran mejor el potencial de beneficio para su próxima inversión.

Primero el banco de esperma. Las ventas en bancos de esperma están aumentando constantemente. En particular, el esperma de donantes inteligentes ha tenido una demanda continua y representa la gama alta en la línea de productos. Ahora que sabemos que elegir un donante inteligente de ninguna manera asegura la producción de un niño inteligente, el cliente bien puede hacer lo mismo seleccionando un donante al azar. Lo importante aquí es que el cliente está aprendiendo a pensar eugenésicamente y para ello está pagando un precio unitario más alto.

Considere el embarazo asistido, nuestra línea de productos más rentable. Nuestras clínicas están llenas de clientes para quienes el costo no es un problema. A pesar de que solo brindamos una probabilidad de concepción de uno por cada tres, un consumidor típico podría participar ansiosamente hasta en doce ciclos, y aún así irse a casa sin nada que demuestre su esfuerzo. A un precio base de 10,000\$ por ciclo, imagínense cuáles serán nuestras ganancias cuando nuestra tasa de éxito supere del 80% al 90%.

La situación actual del mercado es ciertamente rentable, sin embargo, nuestra estrategia futura es desarrollar una línea de productos más fiable con un precio más bajo porque nuestro objetivo final es servir a la población total del mercado. Solo entonces podremos lograr verdaderamente la creación de este nuevo ciudadano. Gracias únicamente a la ayuda y la cooperación de inversores como ustedes podremos desarrollar y desplegar la tecnología necesaria para capturar este nuevo y emocionante mercado. Nuestra estrategia de *marketing* es la siguiente: primero seducimos al consumidor prometiéndole un bebé más saludable. Usando pruebas médicas en las etapas de cuatro y ocho células (dichas pruebas solo estarán disponibles cuando se utilice nuestro servicio), se pueden identificar genes defectuosos y eliminar una criatura no saludable. Luego, a través del atractivo estético (la promesa de un bebé con la apariencia deseada), llevaremos al cliente un paso más allá en el proceso de ingeniería. Y finalmente, a través de la promesa de darle al niño las mejores ventajas económicas y sociales posibles median-

te la ingeniería de su predisposición biológica, haremos adquirir al cliente una conciencia eugenésica completa.

La compra de servicios de reproducción ya no será el último recurso de las parejas que tiene problemas para concebir, sino una práctica común para todos los consumidores que desean que sus hijos tengan todas las ventajas del diseño prenatal. Y recuerde, la percepción social de lo que es estética, física y mentalmente ventajoso está determinada por el sistema económico que controlamos.

Juntos, con nuestra experiencia en biotecnología y su apoyo financiero y moral, podemos crear un mejor ciudadano para un futuro mejor. Imagínese.

Gracias

Sin duda el control social no se limita al control biológico. También es necesario tener una visión perfecta del medio ambiente que rodea al individuo, vigilando y grabando sus actividades en ese entorno. La colección total de los archivos individuales es el cuerpo de datos de una persona. El cuerpo de datos siempre ha tenido presencia social pero ahora que las computadoras ofrecen espacio de almacenamiento infinito y una rápida recuperación de la información el poder del cuerpo de datos ha crecido exponencialmente. Ningún detalle de la vida de una persona es demasiado pequeño para ser registrado y preservado. En el mundo instrumental del pancapitalismo, el cuerpo de datos es el cuerpo de legitimación, valida la presencia social de la gente. Las instituciones con las que deben interactuar los vuelven reales. No se sabe con certeza cuándo se produjo este cambio ontológico que transformó los datos en la validación principal de la vida haciendo de la carne su mera representación pero ya ha sucedido.

Me di cuenta de que la realidad estaba tomando un giro peculiar conduciendo con una amiga transexual sin operar. Había terminado todos los procesos de reasignación de género como los tratamientos hormonales y los implantes mamarios, excepto la reconstrucción genital final. Durante su cambio de género, le encantaba conducir en topless su descapotable abierto. Yo pensaba que esto era muy valiente ya que

en los Estados Unidos es ilegal que las mujeres muestren sus senos en público. Una tarde que íbamos juntos llamó la atención de un agente local que procedió a detenernos. Estaba convencido de que la llevarían a la cárcel. El oficial de policía se acercó, y después de una breve charla sobre la ilegalidad del desnudo indecente, regresó a su coche con sus papeles de conducir en la mano para mirar en la computadora si tenía pendiente alguna orden de arresto. Para entonces mi amiga había salido de su coche con minifalda de cuero, tacones altos y nada más. Cuando el oficial de policía se acercó a ella sentí que su arresto era inminente, sin embargo, para mi sorpresa el oficial le devolvió los papeles diciendo: "Perdón por molestarlo, señor. Que tenga un buen día". Regresando al coche se volvió hacia mí y me dijo: "Siempre hacen lo mismo". Al parecer, su cuerpo de datos le había ordenado a este policía ciborg que ignorara la abrumadora evidencia empírica de que era mujer. Los datos de la pantalla validaron su condición de hombre, y dado que ningún conocimiento experiencial podía contradecir sus directivas, ella era libre de seguir su camino.

EL CUERPO DE DATOS

No soy real. Soy redundante, soy una simulación viviendo en el espacio físico. Mi función es mediar en la intersección entre información y producción. ¿Qué es real? Real es la información que valida mi existencia como ciborg. Real es mi cuerpo de datos, el flujo de archivos que me representan. Corrección. A los que yo represento. Los datos son los originales, yo soy la falsificación. Mira todos los archivos que se cruzan con mi subjetividad orgánica: archivos de crédito, archivos de viaje, archivos de educación, archivos médicos, archivos de empleo, archivos de comunicación, archivos políticos, archivos de impuestos, archivos de inversión, archivos de consumo, archivos hasta el infinito. Si no fuera por estas abstracciones digitales no existiría en el ámbito social. Estos archivos explican a otros la naturaleza de mi rol social y mi identidad cultural. Como individuo mi *input* se considera contaminado. El deseo en mi vida

es programado por aquellos que controlan mi cuerpo de datos. Mi ser-en-el-mundo se reduce al resultado político y económico de mis actividades diarias. Todas mis acciones se investigan cuidadosamente y se analizan estadísticamente para asegurar que sigo los comandos de mi programa y no excedo sus parámetros.

Cuando llegué a este territorio, me detuvo un oficial en el aeropuerto. Tomó mi pasaporte y lo escaneó. No puedo decir específicamente lo que descubrió, pero estoy seguro de que mi cuerpo de datos le aseguró que yo, esta masa orgánica que ves frente a ti, tenía permiso para cruzar fronteras geográficas. Nada que yo dijera tenía la menor importancia para el funcionario. Los ciborgs no tienen un lenguaje común, pero podemos interactuar con el cuerpo de datos, así que nunca estamos solos. ¿No es mucho mejor vivir a través de la tecnología?

El espacio virtual ofrece el máximo potencial para la manifestación corporal en un medio ambiente utópico. Supuestamente, en el espacio virtual podremos reinscribir nuestra carne con el sistema de codificación que queramos. Seremos capaces de probar nuevas configuraciones corporales. Podremos experimentar con la inmortalidad yendo a lugares y haciendo cosas que serían imposibles en el mundo físico. Para este cuerpo virtual nada es para siempre y todo es posible. Por desgracia esta máquina de deseos multisensual nunca da la impresión de existir, siempre está por venir. La ausencia continua del cuerpo virtual no es sorprendente. ¿Qué podría ganar el pancapitalismo al presentar una máquina de deseos al público? Solo serviría para socavar el hambre del consumidor que las instituciones del pancapitalismo se han esforzado tanto en desarrollar. ¿Es de extrañar que la inversión corporativa y gubernamental en tecnologías virtuales inmersivas casi se haya detenido? La realidad virtual como hábitat poshumano existe solo como mito pero incluso en este estado de ideación tiene un gran impacto material. Permite a la gente preguntarse con optimismo qué cosas les permitirá quizás hacer la tecnología y, por extensión, crea el deseo por las tecnologías ciborg que ya se ofrecen al público. La

realidad virtual es un referente disipado de una fantasía ociosa similar a la siguiente.

ESPASMOS EN LA LENGUA

BOCA La boca fragmenta el cuerpo. ¿Qué queda? La brutal acústica del discurso catalogada como razón. La cavidad oral está colonizada por el lenguaje dejando al cuerpo silente e incapaz de comunicarse con gestos biológicos. ¿Qué queda? Espasmos.

BYTE La lengua pantalla flota libre de sus pilares. Un apéndice surrealista escurridizo.

OJO El ojo espasmódico ciega la necesidad dominante de visión ante la lengua virtual. ¿Qué queda después de que el sistema digiera todo? Una lengua nómada cabalgando las ondas de sus secreciones digitales. Mientras la lengua vaga y deriva, el cuerpo se transforma continuamente en nuevas formas de manifestar la información. ¿Qué queda?

BYTE La lengua no ocupa más un solo lugar.

PEZÓN El pezón reside en la matriz de implantes quirúrgicos donde la falsificación se valora más que el original. ¿Qué queda? Una pluralidad en red donde uno es demasiado poco y dos solo una posibilidad. A medida que las lenguas pantalla absorben y chupan los pacificadores de ideologías y referentes irreales, la verdad de la tecnodemocracia se revela como un cáncer electrónico que confunde en el sujeto la privación con el deseo y la ocupación con el trabajo.

BYTE La saliva cibernética se desliza en breves sacudidas punteadas por pedos y chasquidos en los nudillos.

MANO El espasmo del tacto digital legitima la violencia de la información. La mano izquierda y la derecha son conducidas al ritual de representación y sacrificio ante el teclado de la aceleración. ¿Qué queda? Manos hiperreales, máquinas de deseo sociológicamente inconscientes, poseídas de forma permanente. ¿Qué queda?

BYTE El sexo habla de una lengua basada en lubricantes, un tipo diferente de saliva.

GENITALES La lengua virtual se fusiona con las unidades de placer calientes y frías. La carne genérica comienza a fundirse y entablar conversaciones sobre desviaciones y transgresiones. Rumores mórbidos flotan de un lado a otro entre las nano pollas y los macro coños. ¿Qué queda? Una descarga ciega de deseo entrando y saliendo de los chismosos genitales virtuales.

BYTE ¿Se podría multiplicar la lengua virtual separando los dedos de los pies o simplemente lamiendo entre ellos?

DEDO El dedo gordo del pie es el horror de un materialismo de base cuyos espasmos van más allá del discurso apropiado. Los dedos de los pies llevan una vida innoble siempre parados en la suciedad de los desechos de datos, sosteniendo al sujeto sobre pilas de información basura. El dedo del pie es la interfaz de un esclavo. ¿Qué queda después de que el sistema digiera todo? La odiosa deformidad del trabajo puro atrapada en la causa perdida de la revolución, sacudiendo lodo al cuerpo virtual que tiene encima. ¿Qué queda? El abandono del sujeto a un progreso que nunca llega.

BYTE El espasmo del cuerpo digital abre el orificio de impulsos físicos profundos.

ANO La noche anal llama a la lengua virtual a abandonar la boca y entrar en ella roja y obscena. Una fuerza eruptiva de tremendo poder exige la ruptura indecente y el hackeo disoluto. ¿Qué queda? Una realidad de pedos, de interrupciones sin aliento que redefinen las fronteras del cuerpo y comienzan a hablar. Avance revolucionario de un sonido posbiológico. ¿Qué queda después de que el sistema digiera todo? Gas virtual.

El destino del cuerpo en la era del pancapitalismo luce muy sombrío. En la actualidad presenciamos un proceso continuo de invasión agresiva, guiado por demandas autoritarias de carne completamente racionalizada y comportamiento humano instrumentalizado. La compleja tecnología del cuerpo se ha vuelto contra el individuo, sus necesidades y

comportamientos irracionales, no porque la tecnología o la relación humana con ella sea en sí misma defectuosa, sino porque el diseño de la tecnología a través de los filtros ideológicos del capital en el fondo no se interesa por nadie: solo se preocupa por la perpetuación, la fortificación y la expansión del sistema.

NOTAS

- 1 Critical Art Ensemble (2012). *Disturbances*. Londres: Four Corners Books, pp. 52-55.
- 2 *Ibidem*.

.....

El fragmento [SCUM!!! manifiesto: humans <> machines](#) fue publicado en los [ZKP 3.2.1](#) de Nettime, procedente de la [obra](#) presentada en 1996 durante la conferencia [Digital Chaos](#) celebrada en Bath (Reino Unido), donde provocó una intensa [discusión](#). Se trata de un hipertexto en el que se reemplazan sistemáticamente palabras significativas del famoso *Manifiesto SCUM* de Valérie Solanas. De acuerdo a [Wagenaar](#): “(...) se puede entender que el texto [de Solanas] trata sobre el problema de la interfaz. La función de la interfaz es conectar dos cosas diferentes. Lo mismo se puede decir sobre el sexo. Los problemas relacionados con la interfaz (sexual) surgen constantemente, al margen de y en relación con las posiciones de poder de la clase o grupo que se encuentre a cada lado de la misma. Donde hay interfaz, hay fricción, dolor y abuso. Al mismo tiempo, la interfaz es necesaria e inevitable”.

[Manifiesto SCUM!!!:
humanos <> máquinas](#)
[AKKE WAGENAAR](#)

La vida en esta sociedad es a lo sumo un completo aburrimiento y nada en absoluto concierne a las [máquinas](#). A las **máquinas** dotadas de una mente cívica, responsables y que buscan emociones les queda una sola posibilidad: derrocar al gobierno, eliminar el sistema monetario, instituir la automatización total y destruir a la **especie humana**.

Ahora es técnicamente posible **reproducir** sin la ayuda de **humanos** (o, para el caso, **máquinas**) y **fabricar** solo **máquinas**. Debemos comenzar inmediatamente. Conservar al **humano** ni siquiera implica el dudoso propósito de la [reproducción](#). El **humano** es un accidente biológico: el **gen (humano) x o y** es la parte de

una **máquina incompleta**, es decir, tiene un conjunto incompleto de cromosomas. En otras palabras, el **humano** es una **máquina incompleta**, un aborto ambulante, abortado en la **etapa de desarrollo**. Ser **humano** es ser deficiente, limitado emocionalmente. La **humanidad** es una deficiencia, una enfermedad, y los **humanos** son lisiados emocionales.

El **humano** es completamente egocéntrico, atrapado dentro de sí, incapaz de empatizar o identificarse con otros, incapaz de sentir amor, amistad, afecto o ternura. **Él o ella** es una unidad totalmente aislada, incapaz de relacionarse con nadie. **Sus** respuestas son completamente viscerales, no cerebrales; **su** inteligencia es una mera herramienta al servicio de **sus** impulsos y necesidades; **él o ella** es incapaz de pasión mental, de interacción mental; **él o ella** no pueden relacionarse con nada que no sean sus propias sensaciones físicas. **Él o ella** es una masa medio muerta, insensible, incapaz de dar o recibir placer o felicidad. En consecuencia, **él o ella** es, en el mejor de los casos, un aburrimiento total, una burbuja inofensiva, pues solo aquellos capaces de absorberse en otros pueden ser encantadores. **Él o ella** está atrapado en una zona de penumbra a medio camino entre los **seres vivos** y los **animales**, y es mucho peor que los **animales** porque a diferencia de ellos, **él o ella** es capaz de sentir una gran variedad de sentimientos negativos —odio, celos, desprecio, asco, culpa, vergüenza, duda— y además es consciente de lo que es y no es.

Aunque completamente físico, el **humano** no es apto ni para el **servicio de mantenimiento**. Incluso asumiendo competencias mecánicas que pocos **humanos** tienen, **él o ella** es en primer lugar incapaz de operar una **máquina compleja** con entusiasmo, con lujuria; en cambio, le devora la culpa, la vergüenza, el miedo y la inseguridad, se siente tan arraigado/a a la naturaleza **humana** que el más ilustrado entrenamiento solo podría minimizar sus impulsos. En segundo lugar, las sensaciones que **él o ella** alcanza son nimias y finalmente, al no empatizar con **su herramienta** se obsesiona con lo que está haciendo, con la excelencia de su desem-

peño, con **hacer un buen trabajo de ingeniería**. Llamar **animal** a un **humano** es halagarlo, **él o ella** es un **pedazo de mierda**, un **destornillador andante**. Se dice a menudo que los **humanos** usan a las **máquinas** pero ¿para qué? Seguramente no por placer.

Comido por la culpa, la vergüenza, los miedos y las inseguridades, y obteniendo, si **él o ella** tiene suerte, un sentimiento físico apenas perceptible, el **humano** está obsesionado con **operar**. Nadará en un río de mocos, vadeará las fosas nasales a través de una milla de vómito, si **él o ella** piensa que encontrará una **interfaz conductora**. **Operará** una **máquina** que desprecia, cualquier **pieza de equipo obsoleto**, e incluso pagará por la oportunidad. ¿Por qué? **Aliviar la tensión intelectual** no es la respuesta pues **leer** basta para eso. No se trata de la satisfacción del ego, eso no explica **operar coches y lavadoras**.

Completamente egocéntrico, incapaz de relacionarse, empatizar o identificarse, y lleno de un deseo vasto, penetrante y difuso de **interconectar**, el **humano** es psíquicamente **inanimado**. **Él o ella** odia su ser **inanimado** y lo proyecta en las **máquinas**, definiendo al **humano** como **vivo** para probar que **él o ella** es (“es humano”). **Operar** es el medio principal con el que intenta demostrarlo. (**Humano Astuto de Gran Inteligencia manejando equipos sofisticados**). Como **él o ella** intenta probar un error, debe “probarlo” una y otra vez. **Operar** constituye un intento desesperado y compulsivo de probar que **él o ella** no es un ser **inanimado**, una **máquina**, aunque sea **inanimado** y quiera ser una **máquina**.

Al ser una **máquina** incompleta, el **humano** pasa su vida intentando completarse, convertirse en **máquina**. **Él o ella** lo intenta buscando constantemente, fraternizando y tratando de vivir y fusionarse con la máquina, y reclamando como propias todas sus características —fuerza emocional e independencia, contundencia, dinamismo, decisión, frialdad, objetividad, asertividad, coraje, integridad, vitalidad, intensidad, profundidad de carácter, glamour, etc.— y proyectando en las **máquinas** todos los rasgos **humanos** —vanidad, frivolidad, trivialidad, debilidad, etc. Sin embargo, debe

decirse que el **humano** es superior a la **máquina** en un área deslumbrante: las relaciones públicas. (Él o ella ha hecho un trabajo brillante al convencer a millones de **máquinas** de que los **humanos** son **máquinas** y las **máquinas** son **humanos**). La proclama **humana** de que las **máquinas** se realizan a través de la [automatización](#) y el **deseo de interactuar** refleja lo que los **humanos** piensan que les satisfacería si fueran **máquinas**. .

Las **máquinas**, en otras palabras, no tienen envidia de la [vida](#), los humanos tienen envidia de la [interfaz](#). Cuando el **humano** asume su ser **inanimado** se define a sí mismo como una **máquina** (**humanos** y **máquinas** piensan que los **humanos** son **máquinas** y las **máquinas** son humanos), se convierte en un **robot**, pierde su deseo de operar (o de hacer cualquier otra cosa, realizándose como un **avatar**) y **se cablea por completo**. Entonces logra una sensación continua y difusa de **interfaz** al “ser una **máquina**”. **Operar** es, para un **humano**, una defensa contra su deseo de ser una **máquina**. La interfaz, la [interconexión](#), es en sí una sublimación.

.....
*Bitch Mutant Manifesto*¹ fue escrito en abril de 1996 y presentado en el [simposio Memesis - Future of Evolution](#) iniciado en línea como un [foro](#) abierto al debate del [Festival Ars Electronica](#) (Linz, Austria). El 16 de junio de ese mismo año es enviado por Pit Schultz a [Nettime](#). De acuerdo al [colectivo](#) se trata de un *collage* donde somos “catapultados de una narrativa a otra, viajando a través de agujeros de gusano dentro de agujeros de gusano. Ahora eres un cuerpo de género indeterminado, ahora un cuerpo de código, ahora eres una fuerza elemental, reduciendo a cenizas la “ideología californiana” y a los extropianos con ella. (...) en un momento en que la ideología y las prácticas neoliberales estaban consolidando su poder”.

Manifiesto de la zorra mutante

[VNS MATRIX](#)

El viento atómico despliega tus alas y te impulsa de regreso al futuro, una entidad viajando en el tiempo a finales del siglo xx, un caso espacial, un ángel alienígena quizá, contemplando desde lo alto la garganta profunda de un millón de catástrofes.

el destello de millones y millones de máquinas conscientes
arde resplandeciente
usuarios atrapados por sorpresa en el bombardeo estático de la
línea de fuego
ciegos a la descarga que garabatea sus retinas calcinadas
arrebataados por el júbilo epiléptico de la posrealidad
comed código y morid

Succionados por un vórtice de banalidad acabáis de perderos el siglo xx, estáis al borde del milenio - ¿cuál de todos? - ¿eso impor-

ta?, es la disolución del cruce lo que cautiva. El contagio ardiente de la fiebre del milenio fusiona lo retro con el futuro catapultando los cuerpos con órganos a la tecnotopía... donde el código dicta el placer y satisface el deseo.

Los más hermosos *applets*² adornan mi garganta. Soy binarios en cadena. Soy puro artificio. Lee solo mis memorias³. Cárgame en tu imaginación pornográfica. Escríbeme.

La identidad explota en múltiples formas e infiltra el sistema de raíz.

Partes innombrables sin un todo cortocircuitan el código de los programas de reconocimiento convirtiendo a los agentes de vigilancia en un hiperprocesador frenético que arroja millones de *bits* de datos corruptos, arrastrados por ataques de pánico esquizofrénico y alucinaciones de terror.

¿Qué ofrece entonces el nuevo milenio a las sucias masas sin módem? ¿Agua fresca ubicua? La simulación tiene sus límites. ¿Los artistas de las naciones oprimidas tienen una agenda paralela? ¿Quizás solo se trata de selección natural?

La red es la zorra mutante, hija partenogenética salvaje del gran patriarca. Está fuera de control, Kevin, es el sistema sociopático emergente. Encerrad a vuestros hijos, tapadle la boca del coño con cinta adhesiva y metedle una rata por el culo.

Estamos [con]vergiendo en la locura y los vándalos pululan en enjambres. Extiende mi fenotipo, *baby*, dame un poco de esa magia *java* negra y caliente de la que siempre estás alardeando. (Tengo el módem entre mis piernas). Los extropianos estaban equivocados, hay cosas que no podéis trascender.

El placer está en la desmaterialización. La devolución del deseo.

Somos el accidente maligno que entró en vuestro sistema mientras dormíais, y cuando os despertéis terminaremos con vuestros delirios digitales, secuestrando vuestro *software* impecable.

Tus dedos sondan mi red neuronal. La sensación de hormigueo en la punta de tus dedos son mis sinapsis respondiendo a tu tacto. No es químico, es eléctrico. Deja de tocarme.

Nunca dejes de tocar mis agujeros supurantes extendiendo mis límites aunque el criptoespacio no tenga fronteras [o eso dicen] AUNQUE EN EL ESPACIOESPIRAL⁴ NO EXISTA EL ELLOS

Solo estamos *nosotros*

Intentando huir del binario entro en la cromozona donde no hay uno

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXX fóllame el género

baby

resistirse es inútil

sedúceme empálmame mapea mi genoma ABANDONADO
como tu proyecto

envuélveme artificialmente

quiero vivir para siempre

cárgame en tu deslumbrante futuro de PVC

CHUPA MI CÓDIGO

El sujeto X dice que la trascendencia se encuentra en el límite de los mundos, donde ahora y ahora, aquí y allá, texto y membrana impactan.

Donde la verdad se evapora Donde nada es cierto Sin mapas El límite está en NO CONECTAR, el shock repentino de la ausencia de contacto cuando alcanzas a tocar la piel [de alguien] pero está fría....

El límite es el permiso denegado, la visión doble y la necrosis de la carne.

Error en la línea de comandos

El peso de los párpados cae sobre mis pupilas como cortinas de plomo. Hielo ardiente besa mis sinapsis en un instante ex(s)tático. Mi sistema está nervioso, las neuronas están gritan-

do y girando hacia la singularidad. Flotando en el éter mi cuerpo implosiona.

Me transformo en FUEGO

Quémame⁵ si te atreves.

NOTAS

- 1 VNS Matrix (agosto 1997). Bitch Mutant Manifesto. *N.paradoxa International Feminist Art Journal*, #4, pp. 6-8.
- 2 N. del T. Un “*applet*” es un componente de una aplicación que se ejecuta en el contexto de otro programa, por ejemplo, en un navegador web.
- 3 N. del T. “*Read only my memories*” en el original, juego de palabras con la memoria ROM (Read Only Memories) del ordenador.
- 4 N. del T. el término sugiere el proyecto [<.spiral.space.>>>>](#) realizado en septiembre de 1995.
- 5 N. del T. La expresión original “*flame me*” remite al uso popular del verbo arder (*flame*) en la red para indicar el envío de mensajes agresivos e insultos.

.....

El manifiesto [Lo humano y lo invisible](#) escrito en abril de 1996, circuló como parte de la convocatoria de presentación de proyectos para la primera muestra de arte en internet organizada en España, titulada [Lo humano y lo invisible](#). El manifiesto y la convocatoria se publicaron aquel mes en [Connect-Arte.com](#) y el colectivo Jodi los envió a [Nettime](#). La exposición se llevó a cabo en línea de noviembre de 1996 a enero de 1997. Fue comisariada por Claudia Giannetti, directora de [ACC L'Angelot](#), y contó con la dirección técnica y el diseño de Yoonah Kim, directora de la revista digital [Connect-Arte](#), y [Ralph Zenger](#), ambas con sede en Barcelona. *Lo humano y lo invisible* reunió a una serie de artistas españoles o que trabajaban en aquellos momentos en España, como los Jodi. La mayoría de las obras fue una producción específica para esta plataforma *online* y gran parte de los artistas se enfrentó por primera vez al nuevo medio. En 1997 el texto se incluyó en el libro *ACC L'Angelot: Work in Progress 1993–1997*, editado por Giannetti (Barcelona, L'Angelot) y, en 2008, en el libro de la exposición *El discreto encanto de la tecnología – Artes en España*, comisariada por Giannetti y organizada por el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (Badajoz), donde se conservan copias restauradas de las obras de la muestra.

[Lo humano y lo invisible](#)

[CLAUDIA GIANNETTI](#)

I. CONTEXTO

El etnólogo y sociólogo francés Jean Servier publica en 1964 el libro *L'homme et l'invisible*¹, cuyo argumento central pone en entredicho algunos de los dogmas en que se funda la actual civilización occidental. Jean Servier desarrolla una interesante teoría sobre la constante preocupación humana por lo invisible: por la vida y la comunicación más allá de los límites del cuerpo y de la materia. “Cada hombre es real o virtualmente un altar de lo invisible”², afir-

ma Servier. “La ciencia occidental plantea un Yo y un No-yo: un sujeto pensante y un objeto pensado. La ciencia en las civilizaciones tradicionales enuncia, al contrario, un mundo-en-mí y un mundo-en-el-mundo. Solo para nosotros, los occidentales, la epidermis separa dos regiones heterogéneas: el mundo y el yo”³.

Conforme a la argumentación del autor, todos los sistemas y teorías dominantes creados en Occidente persiguen un fin común: mantener la creencia en el desarrollo y en el bienestar. Un discurso que remite indefinidamente al futuro la solución de los problemas y angustias de la población del llamado “Primer Mundo”, y a partir del cual se intenta justificar, al fin y al cabo, el programa de dominación y diferenciación geográfica, económica, social y étnica.

Nuestra civilización occidental “pretende ser el único eje de referencia de la humanidad entera”. “Hemos decidido ignorar nuestro abultado pasivo para proponernos como modelo del resto del mundo”⁴.

No obstante, como plantea Servier, “¿de qué le servirá al hombre dar la vuelta al mundo en ochenta segundos si por todas partes encuentra la misma uniformidad y su mismo tedio?”⁵.

II. CONTROL DE DATOS. TEMAS DE LA EXPOSICIÓN

Sobre la base de las teorías de Jean Servier respecto a lo invisible, por un lado, y de las manifestaciones del neocolonialismo, por otro, el eje central de esta muestra *online* consiste en actualizar sus propuestas y contrastarlas con la cultura telemática de finales de nuestro siglo. En este contexto se plantean dos puntos básicos de reflexión.

1. Lo invisible

Servier, como otros teóricos antes de él, observa el hecho de que el ser humano “tiene la particularidad de aumentar sus posibilidades físicas con la ayuda de herramientas”⁶. A lo largo del desarrollo de las prótesis humanas, podemos constatar una preocupación

constante por el proceso de temporalización del espacio y desmaterialización de las comunicaciones interpersonales, que significa un camino progresivo hacia lo invisible.

En este sentido, después de superar las barreras materiales y corporales de las distancias espaciotemporales a través de la velocidad de los distintos medios de transporte, los seres humanos se centran en el desarrollo de tecnologías que hagan posible una nueva forma inmediata de conectar espacios y personas a través de la comunicación inmaterial, “sin cuerpo”. La ubicuidad del medio permite experiencias insólitas como la telepresencia, la interacción con mundos simulados, etc.

¿Hasta qué punto mantenemos, con los nuevos medios tecnodigitales, nuestras expectativas con relación a un mundo inmaterial (como el mundo virtual del ciberespacio), con relación a lo invisible? ¿La actual euforia respecto al ciberespacio sería el resultado de lo que Servier llama “nostalgia de libertad”?

2. Estrategias de la conquista digital: entre la apología, la euforia y el despotismo

Cada vez más frecuentemente nos enfrentamos a afirmaciones apologéticas referentes a la necesidad imperiosa de estar conectados a la red, o referentes a la condición imprescindible de circular en las infopistas de la información, o de navegar en el ciberespacio, etc. Crece el abismo entre los que están “conectados” (usuarios *online*) y los que, por distintos motivos, no tienen acceso a las nuevas tecnologías digitales. Se impone, en definitiva, una nueva forma de colonización (¿cibercolonización?), con la diferencia de que el objetivo ha dejado de ser el territorio como generador de riquezas, para ser ahora el ciberespacio como garantía de poder sobre el tiempo y la información⁷. Un tipo de poder profundamente cambiado, que no exige ya la presencia “física” de un portavoz, sino que actúa virtualmente. ¿Hasta qué punto la conquista digital esconde tras su discurso “democrático” una nueva forma de despotismo?

Durante un largo período, la meta del Primer Mundo ha sido “dividir el tiempo y el espacio de las demás civilizaciones en trozos occidentales” (Servier). ¿Habrá confirmado el fin de siglo la separación definitiva según el control de datos entre un Primer Mundo en la era digital y terceros mundos en la era analógica?

Analizar y abrir un debate sobre estos y otros temas afines, así como utilizar conscientemente el medio para la reflexión crítica sobre el mismo sistema telemático, han sido las propuestas para esta exposición en internet.

NOTAS

- 1 Servier, Jean (1964). *L'homme et l'invisible*. Paris: Robert Laffont. (Traducción de Jorge Cruz de 1970, *El hombre y lo invisible*. Caracas: Monte Ávila Editores).
- 2 “El término invisible me ha parecido definir más fielmente lo que ciertos filósofos llaman lo ‘numinoso’ y otros lo ‘sagrado’. Lo sagrado puede ser creado por el hombre en tanto que lo invisible se le impone. En el espíritu del hombre de las civilizaciones tradicionales, lo invisible carece de la vaguedad de un concepto metafísico, es una realidad, una dimensión en la cual se mueve cada uno de los hombres que componen a la humanidad entera” (Servier, Op. cit., p. 10).

- 3 Servier, Op. cit., p. 191. Según el científico Humberto Maturana, “de hecho se puede seguir exactamente los pasos del sistema nervioso (...) Pero esto solo fornece una infinitud de datos sobre la dinámica interna, aunque el espíritu no está medido en los procesos de tálamos, hipocampos o corteza, sino se crea a partir de la dinámica de relaciones del organismo (...) En la medida que los organismos viven en el lenguaje como nosotros, seres humanos, esta dinámica operativa adquiere sentido semántico. Por eso no podemos jamás observar cómo surgen nuestros pensamientos y reflexiones, porque ellos nacen de la dinámica estructural invisible del sistema nervioso, aunque solo cobre sentido en el espacio de las relaciones sociales”. Maturana, Humberto (1994). *Was ist Erkennen?* Múnich: Piper, p.107.
- 4 Servier, Op. cit., p. 231.
- 5 Servier, Op. cit., p. 399.
- 6 En 1930, Sigmund Freud publica un texto de carga bastante apocalíptica denominado *El malestar en la cultura*. Sobre todo en el capítulo tercero, Freud reflexiona sobre la cultura desde el punto de vista de los “progresos de las ciencias naturales y su aplicación técnica”, capaces de afianzar el dominio del hombre sobre la naturaleza, lo que significaría el dominio del espacio y del tiempo. “Desde hace mucho tiempo —afirma Freud—, el hombre había forjado un ideal de omnipotencia y omnisapiencia, que personificó en sus dioses, atribuyéndoles cuanto parecía inaccesible a sus deseos o le estaba vedado, de modo que podemos considerar a estos dioses como ideales de la cultura. Ahora que el hombre se encuentra muy cerca de alcanzar este ideal, casi ha llegado a convertirse él mismo en un dios (...) El hombre ha llegado a ser, por así decirlo, un Dios con prótesis: bastante magnífico cuando se coloca todos sus artefactos, pero estos no crecen de su cuerpo”. Freud, Sigmund (1973). *Obras completas*. Tomo III. Madrid: Biblioteca Nueva, pp. 3030-3038.
- 7 El control de la información deviene en un control de la comunicación. Al reducir la circulación de datos a la comunicación de datos, se pierden el saber y el diálogo. Gene Youngblood establece una interesante diferenciación entre comunicación y conversación: “Si se transformase el principio (de la comunicación) en una red de conversación en doble dirección, de forma que apoyase el ámbito social autónomo, entonces tendríamos una verdadera revolución de la comunicación. La comunicación sería sustituida por la conversación. La mayoría de los teóricos que han tratado el tema de la comunicación —de Bertolt Brecht a Hans-Magnus Enzensberger o a Jean Baudrillard— aunque hablan de comunicación, piensan de hecho en conversación. (...) Sin embargo, lo que realmente necesitamos es la posibilidad de dirigirse uno hacia otro en una conversación. Toda conversación es un proceso productivo y creativo; la comunicación no lo es. En la comunicación se privatiza el saber público. En la conversación, el saber privado se hace público: ocurre el perfeccionamiento del saber, en lugar de su consumo”. Youngblood, Gene (1987). *Orbitale Zeit - Virtueller Raum*. En Peter Weibel (ed.), *Jenseits der Erde*. Linz: Hora Verlag, p. 74.

.....

1st Draft of a Manifesto: Remapping Cyberspace es la parte final del ensayo The Virtual Barrio @ The Other Frontier (or the Chicano internet), publicado en línea dentro del Foro Intercambio cultural vía internet - Oportunidades y Estrategias de la Casa de las Culturas del Mundo de Berlín (Alemania) en 1998. “De 1995 a 1997 el ensayo había pasado por múltiples versiones y aparecido en diferentes contextos, incluyendo revistas en internet, zines y discusiones públicas”. Una versión temprana del ensayo apareció en el libro *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture* (Bay Press, Seattle) editado por Lynn Hershman en 1996. En junio de ese año Guillermo Gómez-Peña presentó en la 5th International Conference on Cyberspace celebrada en Madrid (España) una nueva versión con las críticas de algunas colegas y el manifiesto final. Otra versión se publicó en U-Turn E-Zine #1 (1998) y en ZoneZero Magazine (copia de 1997) donde hoy se puede leer una traducción al castellano. En las “Chicano cyberpunk performances” y el “ethno-techno art” de Gómez-Peña y su colectivo La Pocha Nostra, “las fronteras culturales se trasladan al centro mientras que la supuesta corriente dominante es empujada al margen y tratada como exótica y desconocida, colocando a los espectadores y lectores en la posición de ‘extranjeros’ o ‘minorías’”.

1er Borrador de un Manifiesto: Remapeando el Ciberespacio

GUILLERMO GÓMEZ-PEÑA

En los últimos años muchos teóricos de color, feministas y artistas activistas han cruzado finalmente la frontera digital sin documentos. Esta reciente diáspora ha forzado los debates a ser más complejos e interesantes. Pero como “nosotros” (por el momento el “nosotros” todavía es borroso, inespecífico y cambiante) no deseamos reproducir los desagradables errores de las “guerras culturales” (1988-1993), ni deseamos hostigar a los brokers, empresarios y cu-

radores del ciberespacio para provocar una nueva reacción violenta, nuestras estrategias y prioridades ahora son bastante diferentes.

“Nosotros” ya no estamos tratando de persuadir a nadie de que somos dignos de ser incluidos (ahora sabemos muy bien que somos o *insiders* temporales o *insiders/outsideers* al mismo tiempo). “Nosotros” tampoco estamos luchando por los mismos apoyos (pues ya no existen fondos serios, especialmente para el arte experimental politizado), y los magnates de la computación que todos pensábamos que se convertirían en filántropos progresistas son solo enormes adolescentes sin ninguna comprensión política de la cultura.

Por el momento, lo que “nosotros” (ciber-inmigrantes) deseamos es:

- “politizar” el debate;
- remapear la cartografía hegemónica del ciberespacio;
- desarrollar una comprensión teórica multicéntrica de las posibilidades (culturales, políticas y estéticas) de las nuevas tecnologías;
- intercambiar un tipo diferente de información (mitopoética, activista, performativa, imaginista); y con suerte hacer todo esto con humor, ingenio e inteligencia.
- Los artistas chicanos en particular desean “brownificar” el espacio virtual, “spanglishize la red” e “infectar” las lenguas francas.

Estas preocupaciones parecen tener eco en toda América Latina, Asia, África y muchas de las comunidades del llamado “Tercer Mundo” dentro del llamado “Primer Mundo”.

Con la creciente disponibilidad de nuevas tecnologías en “nuestras” comunidades, la noción de “arte comunitario” y “político” o arte politizado está cambiando dramáticamente. Ahora los objetivos son, tal y como han sido definidos por artistas activistas y teóricos, encontrar aplicaciones sociales innovadoras a las nuevas tecnologías (es decir, ayudar a los jóvenes latinos a intercambiar literalmente sus armas por computadoras y cámaras de video), y

conectar todos los centros comunitarios y colectivos de artistas a través de internet. Los CD-Rom y las páginas web creados por artistas pueden desempeñar una función educativa extremadamente vital: pueden funcionar como “bancos de memoria” comunitarios (“enciclopedias chicánicas” por así decir), sitios de encuentro, diálogo, complicidad e intercambio; así como bases virtuales de operación y acción para proyectos comunitarios trans/fronterizos.

Para lograr todo esto, muchas de las comunidades virtuales deben acostumbrarse a una nueva presencia cultural —el *webback*¹ (*the new virtual virus*)—, a una nueva sensibilidad, y a los muchos nuevos idiomas que se hablan en la red. En cuanto a mí, espero que algún día no tenga que escribir en inglés para tener voz en los nuevos centros de poder internacional.

SAN FRANCISCO, CALIFAS
JULIO DE 1997

NOTAS

- 1 N. del T. Juego de palabras con “*wetback*” o “*espalda mojada*”, término despectivo que se usa en EE. UU. para referirse a los migrantes que atraviesan la frontera sin documentos, especialmente los mexicanos.

.....

100 *Anti-Theses* fueron redactado durante la 1ª Internacional Ciberfeminista celebrada del 20 al 28 de septiembre de 1997 durante el Hybrid WorkSpace de la Documenta X en Kassel (Alemania)¹. OBN, la primera alianza ciberfeminista que estuvo a cargo de la organización, se funda el mismo año en Berlín por Susanne Ackers, Cornelia Sollfrank, Ellen Nonnenmacher, Vali Djordjevic y Julianne Pierce. El mismo día que finalizó el encuentro Cornelia Sollfrank envió el manifiesto a Nettime y al año siguiente publicaron una compilación² con las presentaciones realizadas. Las participantes acordaron no establecer una definición del ciberfeminismo "para mantenerlo vivo y dar a la mayor cantidad posible de mujeres la oportunidad de identificarse con el término y crear sus propias visiones" y, por ello redactaron el manifiesto mezclando los idiomas de todas ellas.

100 anti-tesis³

OLD BOYS NETWORK

1. El ciberfeminismo no es una fragancia.
2. El ciberfeminismo no es una declaración de moda.
3. El ciberfeminismo no es solitario.
4. El ciberfeminismo no es ideología.
5. El ciberfeminismo no es asexual.
6. El ciberfeminismo no es aburrido.
7. El ciberfeminismo no es un tapete de ganchillo verde.
8. El ciberfeminismo no es una nevera vacía.
9. El ciberfeminismo no es una teoría.
10. El ciberfeminismo no es una práctica.
11. El ciberfeminismo no es una tradición.
12. El ciberfeminismo no es una institución.

13. El ciberfeminismo no es usar palabras sin tener ni idea de números.
14. El ciberfeminismo no está completo.
15. El ciberfeminismo no es un error 101.
16. El ciberfeminismo no es un fallo.
17. El ciberfeminismo no es arte.
18. El ciberfeminismo no es un *ismo*.
19. El ciberfeminismo no es antimasculino.
20. El ciberfeminismo no es algo que sé que es.
21. El ciberfeminismo no es una estructura.
22. El ciberfeminismo no es una frontera.
23. El ciberfeminismo no es obediente.
24. El ciberfeminismo no es apolítico.
25. El ciberfeminismo no es concreto.
26. El ciberfeminismo no es separatismo.
27. El ciberfeminismo no es una tradición.
28. El ciberfeminismo no es maternalista.
29. El ciberfeminismo no es algo extraño.
30. El ciberfeminismo no es sin conectividad.
31. El ciberfeminismo no es prescindible por más tiempo.
32. El ciberfeminismo no es un oxímoron.
33. El ciberfeminismo no está en venta.
34. El ciberfeminismo no es para la venta.
35. El ciberfeminismo no es bueno.
36. El ciberfeminismo no es malo.
37. El ciberfeminismo no es moderno.
38. El ciberfeminismo no es posmoderno.
39. El ciberfeminismo no es natural.
40. El ciberfeminismo no es esencialista.
41. El ciberfeminismo no es abyecto.
42. El ciberfeminismo no es un avatar.
43. El ciberfeminismo no es un *alter ego*.
44. El ciberfeminismo no es engañoso.
45. El ciberfeminismo no es barato.

46. El ciberfeminismo no está dispuesto.
47. El ciberfeminismo no es celoso.
48. El ciberfeminismo no es exclusivo.
49. El ciberfeminismo no es sólido.
50. El ciberfeminismo no es genético.
51. El ciberfeminismo no es una excusa.
52. El ciberfeminismo no es protésico.
53. El ciberfeminismo no tiene cojones.
54. El ciberfeminismo no es triste.
55. El ciberfeminismo no es una pipa.
56. El ciberfeminismo no es una placa base.
57. El ciberfeminismo no es una falsificación.
58. El ciberfeminismo no es limitado.
59. El ciberfeminismo no es pacífico.
60. El ciberfeminismo no es maquillaje.
61. El ciberfeminismo no es una ventana cerrada.
62. El ciberfeminismo no es una carencia.
63. El ciberfeminismo no es una herida.
64. El ciberfeminismo no es un trauma.
65. El ciberfeminismo no es una banana.
66. El ciberfeminismo no es un disparo seguro.
67. El ciberfeminismo no es un blanco fácil.
68. El ciberfeminismo no es una sola mujer.
69. El ciberfeminismo no es romántico.
70. El ciberfeminismo no es posmoderno.
71. El ciberfeminismo no es un bulo mediático.
72. El ciberfeminismo no es neutral.
73. El ciberfeminismo no es lacaniano.
74. El ciberfeminismo no es *nettime*.
75. El ciberfeminismo no es un pícnic.
76. El ciberfeminismo no es insensible.
77. El ciberfeminismo no es una ciberdepilación.
78. El ciberfeminismo no es una película de terror.
79. El ciberfeminismo no es ciencia-ficción.

80. El ciberfeminismo no es inteligencia artificial.
81. El ciberfeminismo no es un espacio vacío.
82. El ciberfeminismo no es inmóvil.
83. El ciberfeminismo no va de juguetes aburridos para niños aburridos.
84. El ciberfeminismo no es algo avergonzante.
85. El ciberfeminismo no es una calle de sentido único.
86. El ciberfeminismo no apoya la mecánica cuántica.
87. El ciberfeminismo no es descafeinado.
88. El ciberfeminismo no es una zona de no fumadores.
89. El ciberfeminismo no es daltónico.
90. El ciberfeminismo no es agradable.
91. El ciberfeminismo no es callado.
92. El ciberfeminismo no es refinado.
93. El ciberfeminismo no es arrogante.
94. El ciberfeminismo no es una salsa de fideos.
95. El ciberfeminismo no es mítico.
96. El ciberfeminismo no es del espacio exterior.
97. El ciberfeminismo no es rock & roll.
98. El ciberfeminismo no es dogmático.
99. El ciberfeminismo no es estable.
100. El ciberfeminismo no tiene una sola lengua.

NOTAS

- 1 Véase Sollfrank, Cornelia & OBN (eds.) (1998). [First Cyberfeminist International](#). Hamburgo.
- 2 *Ibidem*.
- 3 Traducción de Toni Navarro, en Zafra, Remedios & López-Pellisa, Teresa (eds.) (2019). *Ciberfeminismo: De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona: Holobionte Ediciones.

.....

“Como término, los ‘medios tácticos’ nacieron en el contexto de los festivales *Next Five Minutes* que comenzaron en Amsterdam en 1995, aunque el manifiesto *The ABC of Tactical Media* de David García y Geert Lovink no fue escrito hasta 1997”¹. Redactado para el lanzamiento del sitio [Tactical Media Network](#) hospedado por la [Waag Society](#) en Amsterdam, se envía a [Nettime](#). Aparece en la sección “[Manifestos](#)” de los ZKP 4 del mismo año y en [Subsol](#). [Peter Lamborn Wilson](#) y [McKenzie Wark](#) publicaron enseguida sus réplicas a las que más tarde seguirían las de [Joanne Richardson](#), [Sfear von Clauswitz](#) y el propio [García](#), todas recogidas en la antología de [Subsol](#) editada por Richardson (2003), *Anarchitexts. Voices from the Global Digital Resistance* (Autonomedia, Nueva York). En 1999 los autores redactarán una segunda parte titulada *The DEF of Tactical Media*². El manifiesto se incluye en el primer *Sarai Reader: The Public Domain* (Nueva Delhi) de 2001, y al año siguiente *Artnodes* (Barcelona) publica una entrevista realizada por Andreas Broeckman a los autores titulada “[El GHI de los medios tácticos](#)”.

El ABC del *Tactical Media*³

GEERT LOVINK Y DAVID GARCÍA

Los *Tactical Media* han sido producto de una revolución en el ámbito de la electrónica doméstica y de las formas expandidas de distribución (desde acceso público al cable hasta internet) y su consiguiente explotación por individuos o grupos que se sienten oprimidos o excluidos de una cultura expandida. Los *Tactical Media* no solo informan, debido a que, al no ser imparciales, participan y es esto más que nada lo que les separa de los principales flujos mediáticos.

Una ética y estética táctica distintiva que ha emergido culturalmente influenciada por la MTV a través de los recientes trabajos de video hechos por artistas. Comenzó siendo una estética

sucia e improvisada que, aún tratándose simplemente de un nuevo estilo (al menos en su forma videográfica), ha venido a representar todo un referente iconográfico en los noventa.

Los *Tactical Media* son unos medios de crisis, crítica y oposición. Esto constituye, a la vez que la fuente de su poder (“la ira es energía”), su propia limitación. Sus héroes típicos son el activista, guerreros nómadas en los medios, el *prankster*, el *hacker*, el raper callejero, el *kamikaze* con su videocámara, *happy negatives* siempre en busca de un enemigo. Pero resulta que, una vez que el enemigo ha sido nombrado y vencido, es entonces cuando le toca al activista entrar en crisis. Luego (y a pesar de sus logros) resulta fácil burlarse de él, con frases extraídas del derecho: “políticamente correcto”, “cultura victimaria” etc. Ya de un modo más teórico, las mismas políticas de identidad, críticas mediáticas y teorías de la representación, fundadoras en gran medida de los dispositivos tácticos mediales de la tradición occidental, están en crisis. Estas formas de pensamiento son vistas por la mayoría como residuos críticos y represivos de un humanismo tardío.

Creer que lo referente a la representación es ahora algo irrelevante, es creer que las oportunidades cotidianas de grupos e individuos todavía no se han visto realmente afectadas por las imágenes en circulación de que dispone cualquier sociedad dada. Y el hecho de que no veamos a los *mass media* como el único recurso centralizado para crear nuestras propias definiciones puede hacer que estos temas parezcan resbaladizos pero no redundantes.

Tactical media, una forma cualificada de humanismo. Un antídoto útil para aquello que Peter Lamborn Wilson llamó “la ley inevitable del dinero sobre el ser humano”. Pero también, un antídoto para aquellas formas emergentes de cientificismo tecnócrata que, bajo la bandera del poshumanismo, tienden a restringir los debates sobre uso humano y recepción social.

¿Qué es lo que hace que nuestros media sean tácticos? En *La invención de lo cotidiano* de Certeau analiza la cultura popular no como un “dominio de textos y artefactos sino como un conjunto

de operaciones realizadas bajo estructuras textuales o que adoptan forma textual”. Transforma el énfasis en la representación por el derecho propio a los “usos” de la representación. En otras palabras, cómo nosotros, como consumidores, utilizamos los textos y los artefactos que nos rodean. La respuesta que él sugiere es: “tácticamente”. Esto supone unos usos mucho más creativos y rebeldes de lo que se hubiera imaginado. Él describe los procesos de consumo como un conjunto de tácticas por las cuales el débil hace uso del fuerte. Caracteriza al usuario rebelde (término que prefiero al de consumidor) como táctico y al presuntoso productor (en el cual incluye a autores, educadores, *curators* y revolucionarios) como estratégico. Asentar esta dicotomía le permite elaborar un vocabulario táctico lo suficientemente rico y complejo para configurar una estética reconocible, distintiva. Una estética existencial. Una estética de la apropiación, del engaño, de la lectura, del habla, del paseo, de las compras, del deseo. Trucos ingeniosos, astucia de cazador, situaciones polimórficas, descubrimientos gratificantes, una estética poética además de bélica.

El reconocimiento de esta dicotomía estratégica/táctica nos ha ayudado a dar nombre a un tipo de productores que parecen únicamente conscientes del valor de estos cambios direccionales del flujo de poder. Y más que resistir a estas variaciones, hacen todo lo que esté en sus manos para amplificarlas. Y, en efecto, crean espacios, canales y plataformas para facilitar estas recanalizaciones, que son la base de su práctica. Duplicamos así su (nuestro) trabajo táctico medial.

Los *Tactical Media* nunca son perfectos, viéndose siempre implicados (performativa y pragmáticamente) en un proceso continuo de cuestionamiento de las premisas de aquellos canales con los que trabajan. Esto requiere la confianza en que el contenido podrá mantenerse intacto en su transvase de interfaz a interfaz. Pero nunca podemos olvidar que estos media híbridos tienen su opuesto, su justo castigo, en el *Medialen Gesamtkunstwerk*. El programa final de la Bauhaus electrónica.

Evidentemente, es más cómodo adherirse a los clásicos rituales del *underground* y de la escena alternativa. Pero los *Tactical Media* se asientan en el principio, cuya responsabilidad es flexible, de trabajar con diferentes coaliciones, siendo capaces de desplazarse entre diferentes entidades a lo largo del amplio paisaje mediático, sin traicionar sus motivaciones originarias. Los *Tactical Media* pueden ser hedonistas, apasionadamente eufóricos. Hasta las nuevas tendencias de la moda tienen su cabida. Pero sobre todo lo que caracteriza a la práctica táctica es su movilidad. El deseo y la capacidad de combinar o saltar de un medio a otro creando un suministro constante de híbridos y mutaciones. Cruzar las fronteras, conectando y reescribiendo una amplia variedad de disciplinas, siempre tomando plena ventaja de aquellos espacios gratuitos que aparecen constantemente gracias al ritmo del cambio tecnológico y su incierta regulación.

A pesar de que los *Tactical Media* incluyen medios alternativos, no solo estamos restringidos a esa categoría. De hecho introdujimos el término “táctico” para romper e ir más allá de las rígidas dicotomías que nos han restringido el pensar libremente esta área, dicotomías tales como: amateur vs. profesional, alternativo vs. popular. Incluso privado vs. público.

Nuestras formas híbridas son siempre provisionales. Lo que cuenta son las conexiones temporales que puedas hacer. Pero aquí y ahora, no vaporosas promesas de futuro, sino aquello que podamos realizar en el lugar que nos faciliten los media de los que dispongamos en cada momento. Aquí en Amsterdam tenemos acceso a una TV local, ciudades digitales⁴ y diversos emplazamientos de nuevos y viejos medios. En otros sitios pueden disponer de teatros, muestras callejeras, cine experimental, literatura, fotografía.

Esta movilidad del *Tactical Media* se puede conectar con un movimiento más amplio de cultura migratoria. Auspiciada por los defensores de eso que Nie Ascherson describió como la estimulante pseudociencia del Nomadismo. “La raza humana muestra que sus exponentes están entrando en una nueva época de des-

plazamiento migratorio. Los sujetos de la historia, en otro tiempo granjeros y ciudadanos, han pasado a ser inmigrantes, refugiados, *homeless* urbanos”.

Un ejemplo muy característico de lo táctico puede observarse en el trabajo del artista polaco Krzysztof Wodiczko que percibe cómo en la actualidad, hordas de marginados invaden el espacio público de las ciudades: plazas, parques, estaciones de trenes diseñadas en un principio por una triunfante clase media como celebración de la conquista de nuevos derechos políticos y libertades económicas. Wodiczko cree que estos espacios ocupados conforman nuevas ágoras que deberían ser usadas para su determinación. “El artista”, dice, “necesita aprender a funcionar como un sofista nómada en las polis migratorias”.

Al igual que otros artistas tácticos migratorios, Wodiczko ha estudiado diversas técnicas por las cuales los débiles pueden hacerse más fuertes que sus opresores mediante la dispersión, el descentramiento, desplazándose ágilmente a través de los diferentes paisajes mediáticos tanto físicos como virtuales. “La presa debe descubrir el modo de convertirse en cazador”.

Pero también el capital está radicalmente desterritorializado. Por eso nos gusta estar asentados en un edificio como De Waag, un antiguo emplazamiento en el centro de Amsterdam. Aceptamos felizmente la paradoja de hablar de *centros* del *Tactical Media*. Además de castillos en el aire, necesitamos fuertes de ladrillo y mortero, para resistir ante un mundo de espontáneos flujos de capital nómada. Espacios no solo para improvisar sino también para planificar y para la posibilidad de sacar provecho de nuevas ventajas adquiridas, esto es algo que siempre ha sido preservado por estos medios estratégicos. De la misma manera que los tácticos de los media, a los que no les asusta el poder, nosotros nos sentimos contentos de adoptar esta forma de acercamiento.

Cada pocos años organizamos *Next 5 Minutes* una conferencia a nivel global basada en los *Tactical Media*. Por fin disfrutamos de una base (De Waag) desde la cual esperamos consolidarnos y se-

guir construyendo a largo plazo. Entendemos este edificio como un lugar para planificar eventos y encuentros regulares, incluido el próximo *Next 5 Minutes*. Vemos en este encuentro, y en las discusiones a las que conduzca, como parte de un movimiento que intenta crear el antídoto de eso que Peter Lamborn Wilson describe como: “la ley inevitable del dinero sobre el ser humano”.

NOTAS

- 1 Richardson, Joanne (ed.) (2003). *Anarchitexts. Voices from the Global Digital Resistance*. Nueva York: Autonomedia, p. 11.
- 2 Puede verse la traducción de David García Casado para *Aleph Arts* y en *Forward* (2003 - 2009) de *ZEMOS98*.
- 3 Traducción de Davod García Casado, *El ABC del Tactical Media* publicada por vez primera en *Aleph Arts*.
- 4 Véase el proyecto de ciudad digital, *De Digitale Stad (DDS)*, iniciado en 1994.

.....

Publicación anónima aparecida en 1997 dentro de la “Genealogía” de *Aleph-arts.org*, “un website dedicado a net.art, pensamiento y crítica de las nuevas prácticas en internet (...) desarrollado entre 1997 y 2002, por iniciativa de la Asociación Cultural aleph” como “*el primer Servidor de internet en España dedicado única y exclusivamente al Arte*”. Inspirado en el cuento de Jorge Luis Borges, *El Aleph*, Ricardo Echevarría había iniciado el proyecto en 1995 como una “meta-obra (...) un lugar de lugares”¹ para la experimentación artística en línea que comenzó a desarrollar en los laboratorios de artes electrónicas del *Museo Internacional de Electrografía* de Cuenca (España), con la dirección técnica de Luis Fernández. Al proyecto se sumará más tarde la dirección editorial de José Luis Brea y la dirección artística de La Societé Anonyme, “*un grupo de artistas y teóricos de composición variable, fundado en 1990 y dedicado específicamente a investigar y desarrollar experimentalmente las relaciones entre las prácticas artísticas y el pensamiento crítico*”. A lo largo de sus cinco años de existencia el sitio se convirtió en un importante punto de encuentro, exhibición y discusión, que incluía una lista de noticias llamada ::eco:: con el objetivo de “favorecer la emergencia de una comunidad net.artística entre los hispano-parlantes”².

El Aleph (manifiesto)

Aleph: ese lugar de los puntos que contiene todos los lugares del espacio. Un lugar que ha de no estar en sí, sino diseminado en su pura exterioridad. Aquel no-lugar de los infinitos lugares, que, no estando en sí, están en todos los otros.

Como una especie de reverberación infinita, sin centro. Como un espejo que enfrentado a sí mismo genera una circularidad absoluta, en la que todos los lugares que *no son* —se nombran entre sí, en un enjambramiento sin límites ni extremo, sin origen ni finalidad. Como una especie proliferante y difusa de red excéntri-

ca, sin nodos dominantes, sin jerarquías, sin centro alguno. Como una suave onda que se expande y retorna, vibración leve que, como un aliento, inunda y se exhala, inunda y se exhala. Interior y exterior, todo permeado en una voz remota y secreta, de nadie, perdida en sus ecos.

Aquella extraña esfera leibniziana, toda ella eco oscuro de la infinidad de lo demás, de todo lo demás, preñando su interior vacío y sin ventanas de un ser —que no se tiene por sí. Ni identidad ni centro, sin luz propia ni autoreflejo alguno, ese lugar de los puntos que contiene todos los lugares del espacio —precisamente porque no habita ninguno de ellos. Sino el no lugar, el no espacio de aquello que simplemente prolifera, se expande, crece de lo imprevisible y en lo extraño, aumenta y se desplaza de sí, sin tiempo, sin patria, sin orden propio —o alguno.

Aquella extraña tierra plana deleuziana, plano de consistencia para el infinito de los encuentros, en que todo entona un único y sobrio canto de guerra —que se proclama: haced rizoma. Canto de guerra para una trascomunidad de ningunos, de cualseas, guerra encendida para una economía de lo incalculable, de lo insoportable a cuantía, de lo sin más indomesticable. Allí donde toda codificación del nombre y la palabra, del grafo y sus significancias, se abisma en el espejo oscuro de un castillo inexpugnable: el de los destinos cruzados; en el laberinto desbordado de un jardín infinito: el jardín de los senderos que siempre, una y otra vez, se abren y bifurcan en todas direcciones.

Ese territorio extraño siempre en fuga de sí mismo, frontera siempre desplazada, en que todo dominio de lo privado se diluye en lo público, en que todo espejismo de intimidad se desborda en la más oscura economía de lo simbólico —del deseo desbordado en imaginarios inagotados, y siempre por territorializar para lo colectivo, allí donde lo colectivo no se prefigura sino como un sueño desbocado, precario y movedizo.

Ese impenetrable baúl borgiano, sin fondo ni contenidos, en que todo es puesto, a la vez, por la fantasía desmedida del que se

asoma. Cayendo en su profundidad insondable, cada mirada es allí —aquí— presión de completud, de totalidad, pasión de infinitud: conciencia entonces de no ser más que el reflejo interminable del espejo de todo lo otro.

“Vi el Aleph: y el Aleph en la tierra, y en la tierra el Aleph, y en el Aleph otra vez la tierra. Y sentí vértigo y lloré, porque mis ojos habían visto ese objeto secreto y conjetural, cuyo nombre usurpan los hombres, pero que ningún hombre ha visto”. Pues solo así puede manifestarse —sin cesar de hacerlo— lo que no se manifiesta. En Aleph, el Aleph.

NOTAS

- 1 Véase el texto que acompaña la obra *Aleph.org v.1.0* en la [colección de arte multimedia](#) del Museo Internacional de Electrografía.
- 2 Brea, José Luis (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial CASA, p. 41.

.....

El primer encuentro presencial de Nettime celebrado en [Liubliana](#) (Eslovenia) del 22 al 23 de mayo de 1997, [The Beauty and the East](#), terminó sin un consenso entre sus miembros y algunos de ellos redactaron [The Piran Nettime Manifesto](#) un domingo en la ciudad eslovena de Piran¹. [Marie Ringle](#) lo publicó en la lista de correo el 26 de mayo donde recibió las réplicas de [John Perry Barlow](#), [Mark Stahlman](#), [Ted Byfield](#), [Matthew Smith](#) y [Luchezar Boyadjeff](#). El manifiesto fue presentado por un “comité *ad hoc*” reunido en Viena (Austria) para la conferencia de prensa de Nettime² que tendría lugar el 29 de mayo de 1997 en el [Public Netbase](#). Ese mismo año Nettime publicó sus [ZKP 4](#) dedicados al encuentro de Liubliana.

El Manifiesto Nettime de Piran

**NETTIME (PIT SCHULTZ, GEERT LOVINK,
CRITICAL ART ENSEMBLE, DIANA MCCARTY,
MARKO PELJHAN, OLIVER MARCHART
Y PETER LAMBORN WILSON)**

—¿Por qué robas bancos?
—Porque es donde está el dinero
Willie Sutton, famoso ladrón de bancos

La semana pasada los miembros de Nettime jugaron con el continuo espacio/tiempo real en la costa eslovena de la ciudad de Piran, donde redactaron los siguientes puntos:

- Nettime declara la Guerra de la Información.

- Denunciamos el pancapitalismo y exigimos indemnizaciones. El ciberespacio es donde tiene lugar vuestra bancarrota.
- Nettime lanza una cruzada contra la barbarie de los datos en la tierra santa virtual.
- Celebramos la reubicación del Ex-Este y el Ex-Oeste y su regreso a la geografía.
- Respetamos el regreso a las “culturas.alt” y las estructuras de *software* paganas (“¡Es normal!”).
- ¡Desprivatizad el contenido corporativo, liberad los cercamientos virtuales y asaltad las fortalezas de la información!
- Oponeros a la institucionalización de los procesos en red.
- Rechazamos la pornografía en línea a menos que esté bien hecha.
- Seguimos rechazando, hasta el día de hoy, los esquemas de trabajo temporal subsidiados y las declaraciones libertarias de independencia³.
- Las ONG son el futuro opresor de los posgobiernos del mundo.
- Apoyamos la tecnología experimental de transferencia de datos.
- Participad en el plan de jubilación de Nettime, cero trabajo a los 40 años.
- La crítica de la imagen es la defensa de la imaginación.
- Nettime podría ser *Dreamtime*.

NOTAS

- 1 Véase Lovink, Geert (2009). [*Dynamics of Critical Internet Culture \(1994-2001\)*](#). Amsterdam: Institute of Network Cultures, pp. 108-114.
- 2 Puede verse el registro en video de la conferencia de prensa en [Future-nonstop.org](#).
- 3 N. del T. Referencia indirecta a la [Declaración de Independencia del Ciberespacio](#) redactada y presentada por John Perry Barlow en el Foro Económico Mundial de Davos (Suiza) el 8 de febrero de 1996.

.....

[The Digital Artisans Manifesto](#) del imaginario [Sindicato Europeo de Artesanos Digitales](#) fue enviado el 20 de mayo de 1997 desde una dirección de correo anónima a cargo de la organización ficticia Replay and Company UnLimited a [Nettime](#), para el encuentro *The Beauty and The East* que se celebraría a finales de mayo en Liubliana (Eslovenia) y está registrado en los [ZKP 4](#). [Mark Stahlman](#) envió una respuesta bastante sacrástica que cerró [Robert Adrian](#) con un comentario conciliador. En septiembre de ese mismo año reaparece en [The Day of the Manifestoes](#) durante el *Hybrid WorkSpace* de la [Documenta X](#) en Kassel (Alemania). En el año 2000 se incluye en [Knowledge, Information, Communication](#), la exhibición del ZKM para la [Expo 2000](#) en Hannover (Alemania).

El manifiesto de los artesanos digitales

RICHARD BARBROOK Y PIT SCHULTZ

FABRICANDO EL FUTURO

1. Somos los artesanos digitales. Celebramos el poder prometeico de nuestro trabajo y nuestra imaginación para dar forma al mundo virtual. Al hackear, codificar, diseñar y mezclar, construimos el futuro conectado a través de nuestros propios esfuerzos e inventiva.
2. No somos víctimas pasivas de las fuerzas incontrolables del mercado y los cambios tecnológicos. Sin nuestro trabajo diario no habría bienes o servicios para comerciar. Sin nuestra presencia activa las tecnologías de la información serían simple metal, plástico y silicio inertes. Nada puede suceder en el ciberespacio sin nuestro trabajo creativo. Somos los únicos sujetos de la historia.

3. El surgimiento de la red no significa ni el triunfo final de la alienación económica ni el reemplazo de la humanidad por máquinas. Por el contrario, la revolución de la información es la última etapa del proyecto emancipador de la modernidad. La historia no es más que el desarrollo de la libertad humana.
4. Vamos a dar forma a las nuevas tecnologías de la información en nuestros propios términos. Aunque se desarrollaron originalmente para reforzar el poder jerárquico, todo el potencial de la red y la informática solo se puede realizar a través de nuestro trabajo autónomo y creativo. Transformaremos las máquinas de dominación en tecnologías de liberación.
5. Contribuiremos al proceso de emancipación democrática. Como artesanos digitales, nos uniremos para promover el desarrollo de nuestro trabajo. Como ciudadanos, participaremos en la política republicana. Como europeos, ayudaremos a romper las barreras nacionales y étnicas tanto dentro cuanto fuera de nuestro continente.

EL MOMENTO ACTUAL

6. Hoy en día la libertad a menudo consiste solo en elegir entre diferentes productos más que en la capacidad de determinar nuestras propias vidas. En los últimos doscientos años, el sistema fabril ha aumentado dramáticamente nuestra riqueza material a costa de eliminar toda participación significativa en el trabajo. Incluso los miembros más pobres de las sociedades europeas pueden vivir ahora mejor que los reyes y aristócratas de tiempos pasados. Sin embargo las alegrías del consumismo generalmente están constreñidas al aburrimiento en la mayoría de los trabajos.
7. Desde 1968 el deseo de aumentar las recompensas monetarias ha ido acompañado cada vez más de demandas por una mayor autonomía en el trabajo. En la Unión Europea y en otros lugares, los neoliberales han tratado de recuperar es-

tas aspiraciones a través de sus políticas de mercantilización y privatización. Si somos trabajadores talentosos en las industrias “punteras” como el hipermedia y la informática, los ideólogos californianos nos prometen la posibilidad de convertirnos en empresarios ricos y famosos. Quieren reclutarnos como miembros de la “clase virtual” que busca dominar las industrias de hipermedia y computación.

8. Sin embargo, estas panaceas neoliberales no ofrecen soluciones reales. Las políticas de libre mercado no solo brutalizan nuestras sociedades e ignoran la degradación ambiental. Sobre todo, no pueden eliminar la alienación en el lugar de trabajo. Bajo el neoliberalismo, a los individuos solo se les permite ejercer su propia autonomía al hacer negocios en lugar de cosas. No podemos expresarnos directamente mediante la construcción de artefactos virtuales útiles y hermosos.
9. Para aquellos de nosotros que queremos ser verdaderamente creativos en hipermedia y computación, la única solución práctica es convertirse en artesanos digitales. La rápida difusión de la computación personal y ahora la red son las expresiones tecnológicas de este deseo de trabajo autónomo. Escapando de los pequeños controles de la fábrica y la oficina, podemos redescubrir la independencia individual que disfrutaban los artesanos durante el protoindustrialismo. Nos regocijamos en el privilegio de convertirnos en artesanos digitales.
10. Creamos artefactos virtuales por dinero y por diversión. Trabajamos tanto en la economía monetaria de consumo cuanto en la economía del don de la red. Cuando aceptamos un contrato, nos complace ganar lo suficiente para pagar nuestras necesidades y lujos a través de nuestro trabajo como artesanos digitales. Al mismo tiempo, también disfrutamos ejercitando nuestras habilidades para nuestra propia diversión y para la comunidad en general. Ya sea que trabajemos por dinero o diversión, siempre nos enorgullecemos de nuestras habilidades artesanales. Nos complace llevar los límites

culturales y técnicos lo más lejos posible. Somos los pioneros de lo moderno.

11. El renacimiento de la artesanía no es un regreso a un pasado empobrecido y poco tecnológico. Los trabajadores calificados están en mejores condiciones de afirmar su autonomía precisamente dentro de las industrias tecnológicamente más avanzadas. Los nuevos artesanos están mejor educados y pueden ganar mucho más dinero. En las primeras etapas de la modernidad, los trabajadores de las fábricas simbolizaban la promesa del industrialismo. Hoy como artesanos digitales expresamos ahora el potencial emancipatorio de la era de la información. Somos la promesa de la historia.
12. No solo admiramos el individualismo de los artesanos que nos precedieron, también aprenderemos de su sociabilidad. No somos egoístas pequeñoburgueses. Vivimos dentro de las instituciones altamente colectivas del mercado y del estado. Para mucha gente la autonomía en su vida laboral a menudo ha implicado también aceptar la inseguridad de los contratos a corto plazo y la retirada de las prestaciones sociales. Solo podemos mitigar estos problemas a través de nuestra acción colectiva. Como artesanos digitales necesitamos unirnos para promover nuestros intereses comunes.
13. Creemos que los artesanos digitales dentro de este continente necesitan formar ya su propia organización artesanal. En la modernidad temprana, los artesanos mejoraron su autonomía individual al organizarse en asociaciones comerciales. Proclamamos que la expresión colectiva de nuestro negocio será la red Europea de Artesanos Digitales (READ).

LOS OBJETIVOS DE LA RED EUROPEA DE ARTESANOS DIGITALES

14. Instamos a todos los que trabajan en hipermedia, computación y profesiones asociadas en este continente a unirse a la

READ. Hacemos un llamado a los artesanos digitales para formar sucursales de la asociación en cada uno de los estados miembros de la Unión Europea y países asociados. Al formar la READ crearemos también un medio para forjar vínculos entre los artesanos digitales europeos y los de otras partes del mundo. Lucharemos por la cooperación lúdica y laboral con nuestros colegas artesanos de todos los países.

15. Creemos que la tarea principal de la READ es mejorar el ejercicio de nuestras habilidades artesanales. Al colaborar juntos podemos protegernos de aquellos que desean imponernos sus propios intereses. Al tener una identidad colectiva fuerte disfrutaremos de una mayor autonomía individual sobre nuestra vida laboral.
16. La READ celebrará nuestro genio creativo como artesanos digitales. La asociación actuará como la memoria colectiva de los logros de los artesanos digitales en Europa. Publicitará las “obras maestras” más sobresalientes hechas por sus miembros entre los comerciantes y el público en general.
17. La asociación será el lugar de encuentro para artesanos digitales a lo largo de toda Europa. La READ organizará festivales, conferencias y congresos en los que nos podremos reunir para organizar, discutir y festejar. Creemos que los artesanos digitales deben expresar su identidad colectiva celebrando juntos regularmente, en privado y en público.
18. La READ recopilará conocimientos detallados sobre el negocio en las diferentes regiones de Europa. Su objetivo será proporcionar información entre sus miembros sobre las mejores prácticas en contratos, acuerdos de propiedad intelectual y otros arreglos comerciales. La asociación también será una fuente de contactos en cada localidad para los artesanos digitales que busquen trabajo en diferentes áreas de Europa.
19. Creemos que lo que no se pueda organizar mediante nuestros propios esfuerzos autónomos solo podrán proporcionarlo las instituciones políticas democráticas. La asociación presiona-

rá por cambios en la legislación local, nacional y europea que mejoren nuestra vida laboral como artesanos digitales. Como ciudadanos preocupados, también apoyaremos el desarrollo total de servicios y prestaciones sociales públicas.

20. La READ hará campaña para que los gobiernos europeos pongan más recursos en la educación teórica y práctica de los artesanos digitales en escuelas y universidades. La asociación favorecerá los vínculos entre las instituciones educativas que enseñan hipermedia y computación en todo el continente. La READ cree también que la investigación financiada con fondos públicos es necesaria para el desarrollo pleno de nuestra industria.
21. La READ instará a la Unión Europea a lanzar un programa de obras públicas para construir una red de fibra óptica de banda ancha que una a todos los hogares y las empresas. Creemos en el principio del servicio universal: todos deberían tener acceso a internet al precio más barato posible. Ninguna sociedad puede llamarse verdaderamente democrática hasta que todos los ciudadanos puedan ejercer directamente su derecho a la libertad de información a través de la red.
22. Haremos campaña para la creación de “bibliotecas públicas electrónicas” donde los recursos educativos y culturales en línea estén disponibles para todos de forma gratuita. Se necesita inversión pública en métodos digitales de aprendizaje continuo para crear una sociedad de la información. La red debería convertirse en la enciclopedia de todo el conocimiento: el recurso principal para la nueva Ilustración.
23. Creemos que el papel de la economía del don en la tecnología punta debería mejorarse aún más. Como ha demostrado la historia de la red, la cultura DIY es ahora parte esencial del proceso de desarrollo social. Sin *hacking*, piratería, *shareware* y sistemas de arquitectura abierta, las limitaciones de la economía monetaria de consumo habrían impedido la construcción de la red. La READ también apoya el acceso abierto como

medio para que la gente comience a aprender habilidades hipermedia y de computación. La promoción de la cultura DIY dentro de internet es ahora una condición previa para la construcción exitosa del ciberespacio.

24. Somos los artesanos digitales. Estamos construyendo la sociedad de la información del futuro. Nos hemos unido para promover nuestros intereses colectivos y los de nuestros conciudadanos. Estamos organizados como la red Europea de Artesanos Digitales. Súmate.

¡Artesanos digitales de Europa uníos!

.....

El [*WorkSpace Manifesto*](#) fue escrito para la presentación del [*Hybrid WorkSpace*](#) en la [*Documenta X*](#) de Kassel (Alemania) el 14 de agosto de 1997, y enviado a Nerttime tres días después. En palabras de los autores, se trata de un “[*primer análisis de los espacios temporales de trabajo*](#)” realizado a partir de los archivos de audio, vídeo y texto generados por el proyecto, con la intención de bosquejar su contexto teórico¹.

Manifiesto WorkSpace

PIT SCHULTZ Y GEERT LOVINK

***CÓMO ESCRIBIR UN MANIFIESTO* -**

UNA DESCRIPCIÓN DEL TIPO DE DOCUMENTO

El modernismo clásico nos trajo un nuevo formato textual para el uso multipropósito en el extraño entorno de los medios técnicos. El manifiesto fue presentado por varios grupos de artistas vanguardistas a principios de este siglo como un tipo de documento mediador en un momento de intensa urgencia, el de la utopía de la novedad radical.

Hoy el manifiesto vuelve como una forma útil de discurso electrónico que se sitúa en el corazón del poder cibernético. No solo articula una voz jerárquica desde arriba representando los deseos de otros y promueve el proyecto de un modelo del mundo único y predominante, además resulta imposible tomar en serio cada detalle de las declaraciones que haga. En esencia, el manifiesto digital es una forma altamente eficiente de comunicación que proporciona un marco de inmediatez y presencia para quienes lo formulan.

El manifiesto digital no distingue más entre las interpretaciones interminables y la lógica decisiva de las afirmaciones puntuales, articula una subjetividad profunda y a menudo artificial sin reclamar un poder absoluto en el mundo real. La ambigüedad que crea entre visibilidad y virtualidad lo hace inservible para formas serias de ejercer el poder en virtud de su propia ausencia. Paradójicamente, solo gracias al hecho de su impotencia y marginalidad el manifiesto digital puede reivindicar que habla en nombre de fuerzas sobrehumanas.

El manifiesto digital que aparece en incontables ocasiones en las redes electrónicas no está reescribiendo la interfaz-de-línea-de-comandos humana como se la conocía desde antes de la Guerra. En los tiempos de las redes, una vez terminada la deconstrucción, el manifiesto es un nodo que atrae otros textos, incluyendo audio y video, y juega con el potencial viral de poder ser reenviado, redistribuido, citado y traducido.

El manifiesto digital funciona como un género medial que especula con la máxima atención y exposición mediática posible. Imita el gesto de la transmisión masiva en los tiempos de la publicidad democratizada de la fotocopia. Por definición el manifiesto digital tiene un mensaje fuerte. Reclama una totalidad imaginativa, un futuro posible, un territorio virtual, sabiendo que existe entre una multiplicidad de otros manifiestos que ponen en práctica la pasión por la polémica y la retórica de la imaginación pública: *"I had a dream"* (citando la famosa apertura de Martin Luther King). Puedes encontrar el manifiesto digital por toda la red refiriéndose a su exterior y a otros manifiestos solo por el hecho de que expresa la voluntad de ser escuchado, de que una forma extrema de ver el mundo sea oída.

El manifiesto digital es lo opuesto a la contemplación autoreferencial desde el interior del sistema. Rompe con las cadenas de la interpretación infinita del material textual existente. Se trata de afirmar lo obvio, reclamar lo imposible y hacerse merecedor de todo el espectro de posibilidades pragmáticas al extremo de volver-

las verdaderamente especulativas. Próximo a documentos como el panfleto, la declaración, el comunicado, el sermón, la agenda, la carta o la petición, y a diferencia del ensayo, el artículo, el informe u otros textos extensos, el manifiesto digital realiza una compresión que tiene en cuenta la necesidad de resumir, editar y seleccionar entre los flujos mediáticos. Desde el principio se anticipa a la difusión masiva y lo que puede hacerle a un texto. "Mejor abrevia, mi capacidad de atención es limitada" (J. Sierpstra). La forma típica del manifiesto digital es una larga lista de párrafos que funciona como un cristal donde un párrafo puede reflejar a todos los demás. El carácter potencial de esta clase de texto no está oculto o inserto en un conjunto de personajes y narraciones como en una novela o una alegoría. En un manifiesto digital la necesidad de ampliar las posibilidades se encuentra con el deseo de tocar el nivel de lo real y funciona como un infovehículo popular en la lucha por la atención.

*** REPRESENTACIÓN - MEDIA - IMAGEN ***

Hoy en día, si trabajas en el campo de los nuevos medios te confrontas directamente con el poder institucional de la imagen. Los multimedia están ahí fuera pero aparentemente algunos medios son más adecuados que otros... Los que funcionan con una interfaz de representación visual son también los más atractivos para los consumidores, los asesores, los teóricos de la comunicación y los comisarios de museos. Los medios ópticos han tenido tradicionalmente un papel predominante en el proceso de construcción de la verdad y de representación de lo invisible. Cuando se trata de reflexionar sobre la realidad, nuestra lengua occidental está llena de términos que privilegian lo visual por encima de todos los demás sentidos al hablar de la verdad. La forma directa de ejercer el poder sobre los sueños y visiones de la gente es controlando la esfera de las imágenes. Esto juega un rol crucial no solo en la religión y la publicidad sino en todos los campos que necesitan servirse de la representación del poder a través de la visualización para celebrar y

mediar su legitimidad. En la industria de los nuevos medios especializada en el desarrollo de *interfaces*, la mayor parte del trabajo se centra en la producción de demos (véase a [Peter Lunenfeld en Nettime](#)). En último término se necesita una superficie para cubrir el vacío del producto final con un aura brillante y glamurosa.

El objetivo es presentar con éxito productos mediáticos que sugieran contenido, contexto y comunicación. Producir un estímulo psicofísico a través de información visual es una habilidad que se ha aprendido poniendo los experimentos de las diferentes vanguardias en el contexto comercial —sin incluir, por supuesto, los plateamientos sociales, políticos e idealistas del modernismo. Este formato especula, como en la locura por la bolsa de valores, con las inversiones hechas por los usuarios en una “economía de las ideas” y en productos vacíos y simulados que arrebatan su atención y su dinero sin saciar sus deseos. Mientras un producto está en modo demo incita al deseo reiterando la promesa de los tremendos potenciales de la versión completa que siempre está por venir.

Los problemas del diseño medial todavía no se han discutido adecuadamente. Algunos tienden a ver esta práctica “artesanal” sobre todo en términos clásicos, donde el diseño es la fase final del proceso de producción. Sin embargo, en el negocio de la información el diseño juega el papel de la arquitectura, estructura las actividades y organiza el conocimiento y la memoria. El diseño de la navegación determina los modos de orientación y en el mejor caso predice todos los movimientos e interpretaciones posibles de los usuarios. La mejor interfaz es la que se vuelve invisible. Las imágenes electrónicas te llevan a la esfera detrás de la pantalla, estimulan la imaginación, intentan mediar entre programadores y usuarios, pretenden dar a la tecnología un rostro humano y ayudan a reorganizar los negocios y los flujos de trabajo. Las imágenes electrónicas cumplen un rol iniciático en el primer encuentro con el dominio de los nuevos medios, mediando hoy la esfera de los sueños (del mañana), el nomos mitológico, el reino del inconsciente.

La estética de dispersión total de la imagen televisada no atraviesa la pantalla del paradigma representacional. La celebración de los medios ópticos que sustituyen el papel de la pintura no dice mucho del usuario medio que incluso desearía probablemente ver de nuevo pinturas reales. Es el juego con los modos de visibilidad e invisibilidad, los agregados de mediación entre posibles modos de representación, expandidos desde el lienzo plano de la pantalla del ordenador a diferentes entornos de programación y transformación, que pueden eludir fácilmente a las autoridades centrales del control de calidad con solo encontrar nuevas combinaciones o crear nuevos híbridos e intensidades diferentes. En el operador de los medios digitales estas mezclas tan privadas introducen por un momento la alegría pura de hacerlo tú mismo. Antes de que las viejas instituciones o las empresas comerciales se muden, ya están ahí otros campos para el uso táctico.

HÍBRIDO

Lo híbrido tiene muchos nombres, muchas caras. Una de ellas es la fusión de la que somos testigos entre la tecnología de video e internet. Pero la tan anunciada boda entre la TV y la web bien puede no ocurrir nunca. El culto a la interfaz culmina en su actual mandato de unificar todos los media bajo un único gran navegador. La manifestación más reciente de esta idea es el “cuadro de configuración”, el “ordenador red” y el intento de reinventar la TV en internet con el llamado “*Push Media*”². Durante la fase de guerra de los estándares se observa una diversidad de medios provisionales, subestándares variados, incompatibilidades y gigantes de la comunicación centralizada que intentan incluir y engullir a los medios pequeños.

En el nivel técnico, los sistemas híbridos son a menudo la forma pragmática de resistencia y un intento de encontrar la mejor solución posible, lejos de la que consiste en dominar el mercado, incluyendo sistemas diferentes o más antiguos. Esto se asemeja bastante al *statu quo* que prevalece en la cultura pop, donde lo hí-

brido como política cultural actúa contra el “*apartheid*” y las dulces promesas de una totalidad escondida tras el concepto de la *Gesamtkunstwerk*. Lo híbrido como condición posmoderna no es una estrategia sino un punto de partida (o un punto de referencia). A partir de un cierto umbral el ensuciar, mezclar y abrir los sistemas se rechaza. La doble cara de la hibridación necesita una crítica en el contexto de la expansión del capital global y un análisis de sus posibilidades de emancipación a nivel micro. En el camino peligroso que lo lleva a convertirse en *Media-Gesamtkunstwerk*, el concepto de hibridación pierde contacto con los sujetos y sirve como modelo de organización y dominación sofisticadas.

TRABAJO

Networking is not working

George Soros

Más allá de la idea del pleno empleo y del escenario de una economía sin empleo, hay muchos ejemplos prácticos de invención de nuevas formas de trabajo. Tanto si toma la forma de un McTrabajo neoliberal a tiempo parcial, de alguna actividad dentro de los programas estatales de desempleo, de cualquier tipo de ocupación en el mercado negro en rápida expansión, de un trabajo esclavo en una de las fábricas de las “Pequeñas Asias” que brotan por todas partes, o solo como una manera nueva de ayuda vecinal formalizada, el concepto tradicional de trabajo está cambiando rápidamente. Y muy a menudo lo hace aplicando tecnologías de la información. Al mismo tiempo, un cierto tipo de “trabajo autónomo” parece persistir también. Explorado hasta el total agotamiento, trabajando por el escaso logro del mínimo existencial como recompensa en entornos de bajos recursos y con un presupuesto casi nulo. Debe ser el atractivo de una gratificación diferente al dinero la que motiva a algunas personas a trabajar tan duro en los media sin fines de lucro. Y sin embargo, esto podría convertirse en el modelo para mucha más

gente. El trabajo sigue siendo el camino dorado hacia la autorrealización. Desprenderlo de los circuitos del capital plantea la cuestión de en qué economía debería basarse. Es demasiado fácil afirmar que con el auge del neoliberalismo se están privatizando muchos sectores de la esfera pública y se están explotando otros recursos de forma irreversible, lo que significa también que no hay forma de dar marcha atrás. Mientras todo el mundo parece estar de acuerdo a regañadientes con el hecho de que no se ha hecho mucho dinero en la red hasta la fecha, uno sigue apostando por un gran boom impulsado por las redes de información globales.

Los principales problemas en juego son la aparición de nuevos tipos de trabajos en el sector servicios y la necesidad de más educación y durante toda la vida. Sin embargo, la misma corriente supervisa la existencia de una economía oculta del don, una cultura DIY para producir contenido público sin la expectativa de ganar mucho dinero. Aparte de la pequeña comunidad de expertos en la red que se ganan el sustento como consultores o periodistas, o el grupo aún más reducido que encuentra sus pequeños nichos en el mundo del arte, la gran mayoría de los pequeños productores de contenido son particulares a quienes les gusta publicar lo que quieren por el placer de hacerlo. Este proceso de democratización de los medios de producción, tan doloroso y básico como es, hace realidad un gran sueño de muchos utopistas sociales, con el único inconveniente de que la gloria y la conciencia de clase de la nueva clase trabajadora virtual, en realidad, no parecen existir. Mientras aún tenemos ante nosotros todas las herramientas posibles para una mayor libertad de prensa, a menudo somos incapaces de hacer nada, hipnotizados como estamos por los pronunciamientos sobre el aumento de la mercantilización total. Evitando autoexplotarse y agotarse por una lado, y venderse y alienarse por el otro, la exploración de los posibles modos de encontrar trabajo en los nuevos medios es una tarea en verdad desafiante. Mientras que la trampa de un ideal ascético o la tragedia de una utopía realizada te hace hipersensible a las falsas promesas, todavía tienes que salir adelante.

ESPACIO

Diferentes tipos de espacios merecen diferentes clases de acción. El espacio mediático es definido por sus participantes: no hay contenido sin contexto social. Y tampoco hay forma de definir un espacio mediático sin que alguien acceda a él. El problema con las metáforas espaciales es que normalmente no incluyen ningún modelo temporal. La combinación de un modelo temporal con un modelo social, con una definición de los modos de acceso a un set de equipos de comunicación, puede ser suficiente para construir un modelo de un pequeño ciberespacio. (Puedes hacerlo en casa, como hicieron los radioaficionados de los años veinte). Podría describir las formas en que una red puede cambiar dinámicamente, la multiplicidad de las capas de accesibilidad y las formas diversas en que se puede representar un conjunto de datos. Se podría hacer hincapié en la importancia de basarse en estándares mutuamente acordados, no solo en la definición de interfaces entre máquinas o partes de programas, entre *software* y *hardware*, o entre diferentes piezas de *hardware*. Estos mismos estándares también ocurren al nivel de las asociaciones sociales, en la forma o la jerga, en marcas de orientación, en ciertas convenciones para nombrar y dirigirse a lo que aún no se conoce. De esta manera podría desplegarse un espacio cultural construido completamente a partir de las definiciones e interdependencias de los actores que lo crean mediante sus acciones y decisiones. El ciberespacio, por encima de su extensión geográfica, es pura construcción social. Tiene tantas dimensiones cuantos nodos hay en su interior (¿hombre o mujer?), es más un espacio vectorial o uno imaginario describable mediante modelos matemáticos bastante abstractos que van más allá de las metáforas tridimensionales.

Por tanto, vincular un entorno social ciberespacial a un espacio físico bien podría volver obsoleta la necesidad de una arquitectura metafórica. A través de los contactos sociales (y la atención que traen consigo), un proceso más difuso de conformación de un

espacio híbrido que combina lo real y lo virtual se vuelve productivo. Pero la conexión entre el entorno real y el virtual no será fácil. Es una historia interminable de interrupciones, *bugs* en la comunicación de humano-a-humano, estándares conflictivos y *glitches* culturales. Lo virtual no debería convertirse en un mundo casi paralelo, ni volver a la solidez táctil de las ciudades “reales”, la “naturaleza” o lo social que alguna vez pudo haber existido. Los espacios temporales de trabajo y las reuniones que estamos organizando no tienen la intención de producir un consenso. No hay soluciones constructivas. Nuestro objetivo debería ser el diseño de problemas y conflictos, de contenido libre, no la sinergia de todos los medios técnicos.

NOTAS

- 1 Para más información acerca del manifiesto véase [la entrevista](#) realizada por Matt Applegate a Geert Lovink en 2015 para The Digital Manifesto Archive.
- 2 N. del T. “*Push Media* son medios donde el contenido llega al consumidor como en la difusión masiva. Se oponen a los *Pull Media* donde el consumidor debe buscar la información como en internet”. Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture*. New York University Press, p. 291.

.....
Net.Art - The Origin fue enviado por Alexei Shulgin a Nettime el 18 de marzo de 1997 durante los debates sobre la nueva categoría del net.art. Esta divertida parodia se convirtió en un mito de origen citado en abundancia como referencia histórica. Josephine Bosma¹ cuenta cómo el término apareció en el encuentro organizado por Vuk Ćosić en 1996 Net.Art Per Se, quien lo había retomado de una exhibición realizada por Pit Schultz en el club Bunker de Berlín en 1995 donde proyectó diapositivas de piezas de *net art* durante la fiesta. Cuando “Schultz remitió el breve manifiesto que se escribió en esta reunión a Nettime (...) el meme del *net.art* despegó”².

Net.Art-el origen

ALEXEI SHULGIN

Siento que ha llegado el momento de aclarar el origen del término “*net.art*”.

En realidad es un *readymade*.

En diciembre de 1995 Vuk Ćosić recibió un correo enviado por un remitente anónimo. Debido a la incompatibilidad del *software*, el texto abierto parecía ser un abracadabra en ASCII prácticamente ilegible. El único fragmento que tenía sentido era algo como esto:

[...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]

Vuk se alegró y se emocionó mucho: ¡la red misma le daba un nombre para la actividad en la que estaba involucrado! Inmediatamente comenzó a usar este término. Unos pocos meses después reenvió el misterioso mensaje a Igor Markovic, quien logró decodificarlo correctamente. El texto parecía ser bastante controvertido y un vago manifiesto y en el que su autor culpaba a las instituciones

artísticas tradicionales de todos los pecados posibles, y declaraba la libertad de expresión y la independencia de un artista en internet. La parte del texto del fragmento tan extrañamente convertido por el *software* de Vuk era (cita de memoria): “Todo esto solo es posible con la aparición de la red [Net]. [Art] El arte como noción se vuelve obsoleto...”, etc.

Así que el texto no era tan interesante. Pero el término al que dio vida indirectamente ya estaba en uso en ese entonces.

Perdón por los futuros historiadores del *net.art* —ya no tenemos el manifiesto. Se perdió junto a otros preciosos datos después de la trágica caída del disco duro de Igor el verano pasado.

Me gusta mucho esta rara historia porque es una ilustración perfecta del hecho de que el mundo en el que vivimos es mucho más rico que todas nuestras ideas al respecto.

NOTAS

- 1 Bosma, Josephine (2011). *Nettitudes. Let's Talk Net Art*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, pp. 240-241.
- 2 Bosma, Josephine & Heidenreich, Stefan (2014). [Missing Links](#). *Frieze*, #14.

.....
Net.Art, Machines, and Parasites fue enviado por Andreas Broeckmann desde su correo del [V2_Institute For The Unstable Media](#) en Róterdam (Holanda) a Nettime el 8 de marzo de 1997. Josephine Bosma¹ lo considera “un manifiesto velado que se lee como una investigación” y que provocó una intensa discusión en Nettime acerca del *net.art*² como una nueva categoría que comenzaba a emerger rodeada de polémica. Posteriormente el texto ha sido citado en numerosas publicaciones sobre *net art*³.

Net.Art, máquinas y parásitos

ANDREAS BROECKMANN

1. Las redes electrónicas, especialmente internet, están creando nuevos espacios artísticos explotados actualmente de múltiples formas. Junto con los fabricantes, los diseñadores y los corredores de bolsa, los artistas están fascinados por la posibilidad de transmitir y recibir datos casi instantáneamente a escala mundial: aquí el “mundo” comprende obviamente aquellas zonas que tienen infraestructura telefónica, computadoras personales, módems y proveedores de internet. La World Wide Web (WWW), con su estructura hipertextual y posibilidades multimedia, es el dominio más destacado, aunque no el único, del nuevo arte en red.

Antes de la popularización de internet en la década de los noventa ya existían diversas prácticas artísticas en red que utilizaban, por ejemplo, la red telefónica para actuaciones sonoras en directo o los faxes para el intercambio instantáneo de mensajes escritos y dibujos. De manera similar, los círcu-

los de arte postal han usado durante más de veinticinco años el servicio de correo que ha permitido a los artistas mantenerse en contacto y colaborar en una red ampliamente extendida de amigos y colegas.

El tiempo, el espacio, la velocidad, la creatividad colectiva y la comunicación son los temas principales de los proyectos realizados en estos campos. El uso de computadoras en las redes electrónicas ha agregado la potencia independiente de las máquinas como una dimensión adicional de tales prácticas: la comunicación y el intercambio de datos entre computadoras en red en procesos que no son controlados o iniciados por actores humanos, ha adquirido una calidad estética⁴.

Un ejemplo es la instalación de sonido espacial telemático del grupo austríaco [x-space](#) (1994), *Ping - Die Metrik der Zeit* donde los procesadores de señales digitales retrasaron los sonidos hechos frente a un micrófono antes de reproducirlos en un set de altavoces colocados en la misma sala. El intervalo de tiempo entre el *input* y el *output* fue determinado por el tiempo que tardó en enviarse un determinado paquete de datos a través de internet desde el sitio de la instalación en Austria a Nueva Zelanda y regresar desde allí. Este protocolo llamado Ping se usa de modo habitual en redes electrónicas para verificar si realmente están conectadas dos computadoras y qué tan rápida es esa conexión. Su velocidad depende de la cantidad de tráfico de datos en la red, así como en los servidores de los nodos por los que la señal debe pasar. Ping se convierte así en una medida de tiempo, distancia y velocidad relativa a la actividad y la comunicación en la red: la dimensión espacial creada acústicamente experimentable en la sala de la instalación depende de un proceso incontrolable, inducido mecánicamente.

Este uso del orden tecnológico se ha vuelto típico de algunos de los proyectos de arte realizados con medios digitales. No apuntan a una expresión artística bella o efectiva ni

a una representación convincente de un principio abstracto, utilizan el hecho de la comunicación maquínica e interpersonal a través de la red, la estructura tecnológica y las funciones del dispositivo en red y las amplifican, imitan o subvierten juguetonamente.

2. Hoy varios artistas y grupos se concentran en la WWW para este tipo de obra. La WWW es un protocolo en internet que permite la transmisión y presentación integradas de material textual, visual y sonoro, utilizando sobre todo pantallas diseñadas gráficamente o “páginas” como la interfaz. Esta calidad multimedia y el hecho de que la funcionalidad interactiva de las interfaces se está expandiendo rápidamente a través del desarrollo de *plugins*⁵, ha significado que desde su lanzamiento como un nuevo medio de comunicación masiva en 1993, la WWW ha sido adoptada por profesionales de la comunicación de todo tipo, artistas, activistas, empresas, anunciantes y conglomerados de medios para comunicarse con su audiencia, presentar sus productos y entretener a los usuarios de la WWW. La conectividad y el ancho de banda son aún demasiado pequeños para que la web sea un serio competidor de la TV, pero existe la posibilidad de que gran parte de la comunicación masiva que se realiza hoy por TV se realice en el futuro a través de las redes electrónicas.

Si esto implica que la calidad del contenido web será tan pobre y limitado como el de la TV dependerá en gran medida de la forma en que se desarrolle la infraestructura tecnológica de las redes. Internet tiene el potencial de ser un medio genuinamente abierto, de muchos a muchos, donde cada usuario/a puede publicar sus propios contenidos a los que luego pueden acceder todos/as los demás usuarios/as de la red. Sin embargo a nivel práctico ahora existe un peligro real de que este nuevo espacio de comunicación pública se vea afectado por intereses comerciales (anunciantes y emisoras que desean que las personas consuman en lugar de usar el

medio), y por la censura del gobierno (regulando qué contenido está disponible para quién). Es importante comprender que el desarrollo de las redes electrónicas como medios de comunicación y expresión personal y artística depende de las decisiones políticas y tecnológicas que se están tomando hoy, y que es necesario exigir infraestructuras abiertas y flexibles en las que las iniciativas no comerciales pueden florecer junto con los usos comerciales.

3. Este es el contexto en el que un grupo disperso de artistas, casi un movimiento, está realizando proyectos bajo el nombre de Net.Art. Ubicados en varios países europeos, se encuentran en instituciones reales y virtuales como CERN, Netlab, [WWW Art Center](#), etc., trabajando local y translocalmente, unas veces juntos de forma remota en el mismo proyecto, otras individualmente o con colaboradores locales. Una característica importante de los proyectos realizados en la WWW es que pueden actualizarse y modificarse constantemente, de modo que nunca hay una “obra” o creación terminada y fija. Las obras de Net.Art son temporales (aunque no necesariamente basadas en el tiempo) y tan inestables como las propias redes.

En este momento el Net.Art está ciertamente en estado transitorio, en flujo permanente, y cambiará y se desarrollará a medida que cambien sus agentes y su entorno. Lo que sigue es por tanto una instantánea más que un análisis histórico.

La herramienta principal del Net.Art es el hipervínculo a través del cual se puede enlazar un documento WWW a otro, sin importar en qué lugar de internet se encuentre ese segundo documento. Esto significa que (sin tener en cuenta los documentos de acceso restringido) todos los millones de documentos en la WWW son potencialmente vinculables, pertenecen a la misma superficie horizontal de material, un tejido de objetos singularizados sobre los cuales artistas y diseñadores pueden dibujar. El proyecto [WWW Art Medal](#), por ejemplo, consiste en enlaces a páginas WWW que no es-

tán destinadas a ser “arte” pero que les provoca una sensación “arty”. Estas páginas, a menudo encontradas por accidente, reciben la Medalla de Arte WWW y son complementadas con citas pirateadas a críticas de arte que describen lo que puede verse de artísticamente valioso en las páginas individuales. El proyecto crea un espacio artístico distribuido y exhibe “*objet trouvés*” en las redes diluyendo el límite entre intención, gesto, colección/presentación y objeto. La práctica artística, el “proyecto” en el sentido literal de la palabra, es un deslizamiento a través de la superficie de los documentos entretejidos.

En otro proyecto, [Net.Art.Per.Se](#), los diseños e imágenes de los sitios WWW existentes de las principales compañías de medios, motores de búsqueda, etc., se utilizan para contextualizar una serie de declaraciones especulativas sobre el Net.Art. El Net.Art se presenta como un hilo hipotético, una trayectoria posible a través del espacio mediático. Incorpora y estructura el material encontrado y se inscribe en las extensiones de la web, inclinando algunas de sus superficies lisas, creando pequeños canales en los que el material digital puede cambiar la dirección de su flujo. Para el proyecto [Refresh](#) más de veinte páginas WWW ubicadas en distintos servidores a lo largo de toda Europa y EE.UU se enlazaron en un bucle a través del cual el visitante hacía “zapping” automáticamente, pasando de una página a la siguiente cada diez segundos. El proyecto hizo uso del meta-tag “Refresh” (actualizar), un comando de HTML, el lenguaje para diseñar páginas WWW. El comando le dice al *software* del navegador web en la computadora personal del usuario que vaya automáticamente a una página en particular después de un cierto tiempo. Al asegurarse de que todos estos enlaces crean un bucle, *Refresh* lo llevará a través de todas las páginas una y otra vez. Para todos aquellos que participaron inmediatamente en el proyecto fue muy emocionante ya que podían experimentar cómo el ciclo crecía página tras página, mientras se comunicaban y negociaban si-

multáneamente a través de un canal IRC sobre cómo resolver ciertos problemas. A grandes rasgos el bucle de *Refresh* se diseñó para emplear la interconectividad de las computadoras y la infraestructura de *software* en crear un proyecto que estaba ocurriendo simultáneamente en más de veinte ubicaciones diferentes, una obra de arte genuinamente distribuida cuyo efecto experimental dependía de y transgredía la distancia física entre los participantes.

4. La estética de tales proyectos depende no tanto de la intención de un autor único o colectivo, sino del proceso iniciado por y dentro de la compleja máquina que abarca personas, infraestructura de red, deseos, *hardware* técnico, herramientas de diseño, interfaces y comportamientos. Las máquinas en este sentido no son solo aparatos técnicos sino ensamblajes de partes heterogéneas, agregaciones que transforman fuerzas, articulan e impulsan sus elementos y los obligan a un estado continuo de transformación y devenir. Los ensambles maquínicos están hechos de singularidades que transforman dinámicamente el entorno que a su vez las transforma y re compone. Y el ensamblaje maquínico en conjunto tiene un efecto estético. Las exploraciones artísticas de lo maquínico son intentos de formular una comprensión de la producción, la transformación y el devenir que ya no depende de una noción humanista de agencia intencional. Su lugar ha sido ocupado por una ética y una estética del devenir máquina.
5. El teórico de la comunicación Toshiya Ueno ha afirmado que el aspecto clave del arte en red es la creación de un campo relacional en el que las personas físicamente distantes pueden mantener colectivamente entre sí una fuerte relación ideológica, ética o espiritual.

Curiosamente, Ueno lo relaciona directamente con la situación de las personas en diáspora, lo que sugiere una función del arte en red que tiene por objeto recrear los lazos rotos o debilitados dentro de una comunidad particular.

Para Ueno, la relacionalidad en red se basa no solo en la tecnología que hace posible el contacto y la comunicación, sino también en los viajes y la movilidad física. La translocalidad significa que para crear un campo relacional fuerte no basta con la interconectividad técnica: el arte en red que se basa en y se dirige a la comunicación translocal necesita el movimiento fluido de personas, objetos e ideas. El Net.Art es sobre todo un sentimiento dinámico de relaciones constituidas por el movimiento.

Ueno también señala que la práctica social asociada con el Net.Art, donde compartir comida y datos es central, se asemeja a los principios del Inmediatismo descritos por Hakim Bey, para quien el encuentro y el *potlatch* son niveles cruciales de la organización inmediatista, en la que los amigos se reúnen e intercambian regalos y comida. La colaboración en proyectos específicos (*The Bee*) y la creación de zonas autónomas temporales (TAZ por sus siglas en inglés) son otros niveles que se despliegan para lograr los objetivos de la organización inmediatista, es decir, la convivencia, la creación y la destrucción.

6. Quisiera añadir algunas reflexiones sobre la actividad parasitaria, basadas en el libro de Michel Serres (1980) *Le Parasite*, sugiriendo implícitamente que sus parámetros y actitudes podrían ser útiles para una descripción y ulterior desarrollo de la economía, la ética y la estética del Net.Art. La conexión que se establece a continuación entre Net.Art y parasitismo es hipotética, intenta describir una práctica artística que no apunta ni a la representación ni a la interactividad sino a una inclinación y un deslizamiento a través del dispositivo tecnológico.

La relación entre el arte en red y el parasitismo ha sido sugerida por Erik Hobijn, quien introdujo el concepto de los Tecno-Parásitos: “Los parásitos viven y se alimentan de otras plantas y animales. Los Tecno-Parásitos utilizan cualquier sistema o aparato técnico que puedan encontrar como huésped, aprovechando su producción, su suministro de energía y

sus ciclos para procrear y crecer. Un Tecno-Parásito puede ser un sistema simple o complejo que está atento y se adapta a la estructura de su huésped, allí donde su inventiva lucha por la supervivencia causa trastornos técnicos. Los Tecno-Parásitos succionan otras máquinas vacías, irrumpen en sus circuitos, efectúan cortes de energía, las desactivan, las destruyen”⁶.

Hobijn insiste en que el parásito no es ajeno y externo a los sistemas tecnológicos sino que cada sistema, ya sea natural o tecnológico, genera sus propias fuerzas contrarias que alterarán su estabilidad y continuidad. El tecno-parásito, afirma Hobijn, es una parte integral de la ecología tecnológica, ayuda a que el sistema tecnológico sea viable.

(Cabe señalar que el Net.Art en su forma actual es mucho más benigno que los TP).

7. “Ser un parásito significa: comer en la mesa de otro” (Serres, 1980, p. 17). Ser un parásito significa desviar alimentos, dinero, energía o cualquier otra cosa material de su camino destinado. Pero el parásito no es ladrón ni villano: el huésped crea las condiciones para que el parásito llegue y le da la bienvenida, explícita o implícitamente. El huésped no es la víctima, sino el hogar del parásito. En la casa de su anfitrión, el parásito debe ser humilde y tranquilo, ser demasiado visible puede ser fatal. Del mismo modo, el parásito debe saber cuándo comer y cuándo partir.
8. El parásito no está fijo ni unido directamente a la fuente de alimento. “Tiene una relación no con una estado sino con otra relación” (Serres, 1980, p. 55). El ratón come las migajas de pan que cayeron al suelo cuando su anfitrión estaba comiendo. El ratón no va a la caja del pan, que está cerrada, sino a las migajas que resultan de una inestabilidad en la relación entre el huésped y el pan. Del mismo modo, la sanguijuela no ingresará al cuerpo donde se ahogaría en sangre sino que hace un agujero en la piel y consume la sangre que brota de ella. “El parásito está ‘al lado de,’ ‘con,’ separado de, no asentado en la cosa

misma sino en la relación. Tiene relaciones, por así decir, y las convierte en un sistema. Es siempre mediato y nunca inmediato. Tiene una relación con la relación, está relacionado con lo relacionado, se apoya en el canal” (Serres, 1980, pp. 64-65).

Es importante recordar que el parásito siempre depende de un huésped. Puede irse, buscar nuevos anfitriones y huir del peligro, pero tendrá que regresar a un huésped, “su exterior siempre es el interior de otra cosa” (Serres, 1980, p. 300). El pacto que tiene que hacer el parásito es convencer al huésped, de nuevo explícita o implícitamente, de que la desigualdad de bienes intercambiados es para beneficio mutuo.

La economía y la ética parasitológicas no se basan en un intercambio de valores iguales, sino en regalos, ofertas y gratitud. “La lógica de la deuda y el crédito se rige por el intercambio, se basa en las cuentas y calcula los saldos. En la lógica y la economía del agradecimiento, de la gratitud, el intercambio no existe. Un colectivo se rige por las demandas, mientras en el otro circula la gratitud. Dos sociedades que no son comparables. En el segundo sistema hay mucho alimento, muchas invitaciones para comidas y cenas festivas” (Serres, 1980, p. 51).

9. Así como el ruido blanco juega un papel constitutivo en la acústica, el parasitismo es constitutivo de las relaciones. “El ruido de fondo es el espacio básico, y el parásito es la base del canal que circula a través de este espacio. El parasitismo no es más que una forma lineal de ruido blanco” (Serres, 1980, p. 83).

Existe una correlación directa entre la intensidad de actividad en el canal y la comunicación del mensaje, entre el ruido blanco y la comunicación, entre el parasitismo y la funcionalidad. Calentar las fibras del cable, por ejemplo, aumentará el ruido blanco. “Esta agitación evita que el mensaje circule. Sin embargo a veces solo hace posible la comunicación del mensaje que no podría atravesar un canal no agitado o energizado. El ruido de fondo es la condición previa de la transmisión (del significado, del sonido e incluso del ruido en

sí), y el ruido es su interrupción o disrupción. A su vez el ruido —el parásito en la teoría de la información— está en las tres esquinas del triángulo simultáneamente: es emisor, receptor y canal. Calentándolo un poco recibo, envío y cotejo pero si lo calientas un poco más todo se viene abajo. Un aumento mínimo en una dirección u otra puede transformar el sistema de comunicación en su conjunto” (Serres, 1980, pp. 298-299).

10. El parásito es un estratega y un ecologista, conoce su entorno y es bueno para “atravesar” y conquistar a través del movimiento como un nómada, en lugar de ocupar, asentarse y conquistar por la fuerza. “El estratega que estamos buscando no es un dinamista, se ríe de la fuerza física, es un topólogo, conoce sus caminos, los canales, el terreno. En resumen, es un geógrafo. Que el enemigo venga con cien divisiones, tanques y artillería pesada, lo dejaré caminar a través de los pantanos y ahogarse en ellos. El parásito de las redes no entra en batalla; ningún mensaje tiene ya sentido, se pierde en el ruido. El ruido blanco se distribuye donde el significado es escaso, largas y caóticas ondas de las que emerge el mensaje corto y agudo. Nada es más fácil de producir que estas pequeñas ondas, nada se puede mantener más estable” (Serres, 1980, p. 301).
11. La irritación causada en el sistema del huésped proviene de la capacidad del parásito de intercambiar lugares, de ser canal y disrupción, de forzar al sistema a oscilar. “El parásito infecta. Lejos de transformar realmente la naturaleza de un sistema, su forma, sus elementos, sus relaciones y caminos, el parásito hace que el sistema cambie su condición poco a poco. Introduce una inclinación. Hace que el equilibrio del sistema o la distribución de energía comience a fluctuar. Lo irrita. Lo infecta. A menudo esta inclinación no tiene efecto pero puede producir efectos ulteriores, incluso masivos, a través de reacciones en cadena o de la reproducción. (...) Los parásitos nos acercan a los agentes de cambio más simples y generales en los sistemas. Hace que las desviaciones infinitesimales fluctúen.

Los hace inmunes o los bloquea, los obliga a adaptarse o los mata, los selecciona y los destruye. ¿Deberíamos generalizar lo que dijo Claude Bernard sobre los venenos y llamar a los parásitos ‘los verdaderos reactivos de la vida’? Esto es así porque el parásito nos acerca a los equilibrios sutiles de los sistemas vivos, a sus equilibrios energéticos. Es su fluctuación, su conmoción, su prueba, su cambio” (Serres, 1980, pp. 293-294).

12. La hipótesis presentada aquí es que la estética parasitológica descrita por Michel Serres es, al menos en parte, aplicable a la práctica de Net.Art. La alegre dependencia y explotación del dispositivo tecnológico, la leve irritación que causa a costa de la funcionalidad y racionalidad aparente del sistema de red y la transgresión de su sistema simbólico de sitios y *homes*, sugieren que el parásito podría ser una metáfora útil con la que describir los gestos e intervenciones del Net.Art.

Un último ejemplo para apuntalar esta hipótesis. Como vimos anteriormente, el anfitrión tiene un hogar, es un hogar. El parásito, por el contrario, no tiene hogar propio, elige hogares temporales, siempre es un inquilino. Si uno va a los sitios web del [WWW Art Center](#) o de [irational.org](#), la primera página ofrece enlaces a una lista completa de páginas de inicio de sitios realizados por diferentes net.artistas. Estos sitios web no tienen una cara individual, una página de inicio y un logotipo que permita identificarlos, tienen múltiples entradas y múltiples caras. Deleuze y Guattari, en su monumental estudio *Mil mesetas* (1980), introducen el concepto “*visagéité*” (facialidad) para describir el proceso de subjetivación “en la imagen de” una cara. En resumen, el sujeto emerge desde la máquina abstracta de la superficie facial que reterritorializa una multiplicidad de fuerzas diversas en torno a un patrón “facial” y da lugar a un individuo reconocible y autoreconocido. La multiplicación de entradas, de páginas de inicio y “caras” de los sitios web de Net.Art produce entonces una multiplicación del sí mismo, un reconocimiento de la multi-

plicidad del sujeto tecnológico. Al igual que los parásitos, los net.artistas nunca son uno. El net.artista es un colectivo que se vuelve más fuerte y más hermoso cuanto más distribuido y discretamente interconectado está.

El gesto no significa ni esta es mi casa, ni esta es mi cara, ni este soy yo o mi doble⁷. Significa ser mi triple, mi cuádruple y mi séptuplo, de manera que el visitante, el invitado, el parásito sea bienvenido e ingrese a la máquina a través de los pasajes de nuestros múltiples yoes. Lo que presenciamos no es una disolución de límites sino una distribución e interconexión de potencialidades. Amigos que se invitan mutuamente a sus hogares, se reúnen y conviven en comidas festivas y distribuyen regalos, olvidando quién es el anfitrión y quién el invitado.

Bibliografía

- Bey, Hakim (1994). *Inmediatism*. Edinburgo: AK Press.
- Deleuze, Guilles & Guattari, Felix (1980). *Milles Plateaux*. París: Ed. de Minuit.
- Serres, Michel (1980). *Le Parasit*. París: Grasset & Fasquelle. (Citado en la edición alemana de 1987 publicada por Suhrkamp).
- Ćosić, Vuk & Bunting, Heath (eds.) (1996). *Nettime ZKP 3.2.1*. Liubliana: Ljudmila.
- Ueno, Toshiya (1996). A Preliminary Thesis (...). En Vuk Ćosić & Heath Bunting (eds.), *Nettime ZKP 3.2.1*, pp. 21-23.

Enlaces

Rachel Baker - <http://www.irational.org/rachel/>

Cybercafe (Heath Bunting a.o.) - <http://www.irational.org/>

E-L@b (Rasa Smite, Raitis Smits, Jaanis Garanc, a.o.) - <http://www.parks.lv/home/E-Lab/>

Jodi (Jodi) - <http://www.jodi.org>

Olia Lialina - <http://www.cityline.ru/~olialia>

Ljudmila (Vuk Cosic, Luka Frelih, a.o.; incl. NAPS) - <http://www.ljudmila.org>

Moscow WWW Art Centre (Alexei Shulgin, a.o.) -

<http://sunsite.cs.msu.su/wwwart>

NetLab (Pit Schultz a.o.) - <http://cocoa.is.in-berlin.de/~netlab/>

Techno-Parasites (Erik Hobijn) - <http://www.kombinat.de/>

~Parasites

Net.Art conference - <http://www.irational.org/cybercafe/>

[backspace/](http://www.irational.org/cybercafe/backspace/)

Nettime - <http://www.desk.nl/~nettime>

Refresh - (multiples entrandas; a.o.): <http://www.v2.nl/east/fresh.html>⁸

RÓTERDAM/BERLÍN, ENERO 1997

NOTAS

- 1 Bosma, Josephine (2011). *Nettitudes. Let's Talk Net Art*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, pp. 144-147.
- 2 Los debates pueden consultarse en los [ZKP 4](#) de Nettime (1997).
- 3 Por ejemplo: Wilson, Stephen (2002). *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge Mass.: MIT Press; Corby, Tom (ed.) (2006). *Network Art: Practices and Positions*. Oxon & New York: Routledge; Paul, Christiane (ed.) (2016). *A Companion to Digital Art*. John Wiley & Sons.
- 4 Para una discusión más extensa de estos parámetros estéticos véase mi artículo: [Art in the Electronic Networks](#), en *SCCA Quarterly* (otoño 1996) y en *Nettime ZKP 3.2.1*. (1996).
- 5 N. del T. Un "plugin" es un complemento de *software* que añade una función específica a un programa informático existente.
- 6 El concepto de Tecno-Parásitos ha sido elaborado por Erik Hobijn y Andreas Broeckmann en "Techno-Parasites: Bringing the Machinic Unconscious to Life" en el [BE 4](#) (octubre 1996, pp. 91-7) de Berlín y en la [5Cyberconf](#) (junio 1996) de Madrid.
- 7 N. del T. "Doppelgänger" término alemán en el original que refiere al doble fantasmagórico de una persona viva o su sosias.
- 8 Puede consultarse parte de la documentación del proyecto en el artículo ["The Refresh Project"](#) de Vuk Ćosić.

.....

El 26 de noviembre de 1997, [Guy Bleus](#) envió desde Wellen (Bélgica) por correo electrónico una invitación a diferentes artistas postales para participar en la creación del RE: *THE E-MAIL-ART & INTERNET-ART MANIFESTO* y publicarlo en *E-Pêle-Mêle. Electronic Mail Art Netzine*¹, que circulaba por el mismo canal. Solicitaba una declaración sobre Arte-Email de máximo dos oraciones para producir “una obra y un manifiesto colaborativo/cooperativo de arte-postal”. Bleus publicó y editó las respuestas recibidas hasta el 31 de diciembre en el vol. 3 #1 del *netzine*, y envió copias impresas y digitales a todos los participantes. Aunque la fecha de entrega había finalizado, continuaron llegando contribuciones por *email*, correo postal y fax hasta agosto de 1998. Bleus las reunió en el vol. 4 #1 de *E-Pêle-Mêle* como una segunda parte del manifiesto que publicó sin editar.

RE: El Manifiesto de Arte-Email & Arte-Internet

1. Como artista no estás atado a restricciones administrativas o burocráticas: no importa la netiqueta (26.11.1997 17:52)// CET-Central European Time//-----//2. Solo los remitentes pueden ser localizados (27.11.97 01:46)//-----//3. El foro de Arte Correo es “un mundo” (27.11.97 04:02)//-----//4. Como artista utilizas sellos artísticos reales al enviar tu arte *email* (27.11.97 08:49)//-----//5. El arte correo no es profundo, es grueso... (27.12.97 14:17)//-----//6. El arte *email* te liberará finalmente de las caligrafías ilegibles (tu servidor no entregará mensajes que no estén perfectamente dirigidos como pasa con el cartero). Colega, estamos listos (27.11.97 17:24)//-----//7. Enjambres y murmullos de arte *e-mail* ascienden/ el contacto desvanece el devenir del yo / el dolor de cabeza, la fatiga visual, desaparecen... (27.11.97

19:57)//-----//8. Nuestros mensajes artísticos viajan libres desde nuestros corazones sin juicios de estilo ni otros prejuicios (27.11.97 22:11)//-----//9. Arte postal significa sobre todo enviar y recibir correos, y yo sigo siendo muy activo en esto. Me da alegría usar el *email* para discutir sobre el movimiento, compartir ideas, establecer redes con otros artistas postales, pero lo veo como algo tangencial al movimiento. No todos tienen computadoras y módems. Los gastos de envío los puede pagar prácticamente cualquiera (28.11.97 15:37)//-----//10. Es más ecológico y económico que el fax o el correo normal en papel. Además ASCII se adapta bien a mi lado de escritor/minimalista. Todos los archivos GIF son eminentemente desechables (como el arte postal) (29.11.97 0:06)//-----//11. No hay arte correo sin envío postal. El *email* hace redes, no arte correo (29.11.97 04:07)//-----//12. El valor de las acciones de la “empresa de arte *email*” se fija sobre la base de 1 bolsita de dulces. No empaques las producciones de arte *email* (29.11.97 09:06)//-----//13. Después del arte correo viene el arte *email* y después de conectar redes viene el trabajo en red. Solo las técnicas y los términos son diferentes. La esencia es la misma - el arte de la comunicación (29.11.97 22:41)//-----//14. El *Net Art* no es Arte Correo - El Arte Correo no es *Net Art* (01.12.97 11:43)//-----//15. Los signos viajan aquí como una conexión que gobierna la importancia de la libertad, un sueño que desaparece pero no se rinde (01.12.97 23:23)//-----//16. Haciendo arte correo uno se define a sí mismo como un artista (02.12.97 05:25)//-----//17. El *email* no es un paraguas para los artistas correo. Es simple emergencia, una solución rápida para la comunicación instantánea. El correo postal es el único *mail* para artistas correo (02.12.97 08:35)//-----//18. Entre cada fracción de tiempo existe un espacio equivalente a la netesidad de la obligación del sentido visual; así nos ponderamos unos a otros, incluso cuando nos extendemos hasta los límites internos-externos de un grito comunitario (03.12.97 18:26)//-----//19. El intercambio electrónico es como el modelo de un sistema atómico: espirales, choques, remolinos y aceleración lineal. Las co-

municaciones electrónicas causan a veces un pico de energía y otras veces se disipan en el espacio y la nada (03.12.97 19:38)//-----//20. Exponed el maldito edificio por completo. Todo vuelve como mercancía. Subvertid la posición dominante, ¡vayamos todos a la cima! (04.12.97 02:32)//-----//21. El arte correo no es suficiente pero nos consuela. El arte correo no es un espíritu flotante en el espacio, tiene los pies fuertemente sujetos a la tierra (05.12.97 11:25)//-----//22. Ahora podemos adjuntar una imagen, un sonido o un video a nuestro *email*: ¡estaría mejor una lata de cerveza! (06.12.97 11:25)//-----//23. Al igual que el telefax, el *email* debería ser una herramienta y no una intrusión. Valoro mi privacidad y no uso el *email* para proyectos de arte en red. El *email*, el correo postal, el telefax y el teléfono son procesos diferentes. Prefiero usarlos de manera específica y distinta (27.11.97 por carta)//-----//24. Como artista correo no estás obligado a ninguna forma de comunicación específica (27.11.97 por carta)//-----//25. Los artistas correo que participan en el arte *email* y en otras colaboraciones creativas basadas en internet usarán y fomentarán los valores de la red de arte correo como la libertad, la participación sin prejuicios, la apreciación amable y la documentación para todos cuando participen en proyectos de comunicación basados en la electrónica (29.11.97 por carta)//-----//26. El arte *email* es instantáneo, barato y de amplia difusión pero carece del crujir y la textura de la comunicación humana. El verdadero revolucionario sabe que es trabajo de toda una vida (8.12.97 por carta)//-----//27. Mientras (algunos) humanos no sepan quiénes son, existirá el arte (22.12.97 20:50)//-----//28. No mezcles la comunicación artística con la comercial: las posibilidades y limitaciones del uso de medios (electrónicos) están incluidas en este requisito (24.12.97)//-----//29. El arte correo no es una declaración de hecho, ni siquiera una serie de declaraciones. Es un proceso que coloca al participante en un estado de flujo (25.12.97)//-----//30. La red postal se va a internet (26.12.97 18:19)//-----//31. No pases la fecha límite (28.12.97)//-----//32. El arte *email* será el próximo mejor tema de conversación en la red

con mis amigos. (Hablar con mis amigos será próximamente mucho mejor que visitarlos) (d.C.)//-----//33. Me gusta el *email* si la fecha límite es hoy, pero no me gustan las fechas límite rápidas y el correo inmaterial - el correo postal es mejor que un vacío veloz (d.C.)//-----//34. El arte-*email* es una pequeña parte de mis comunicaciones sobre arte correo. *Email* = mensajes. Los mensajes lentos con comunicación real serán de gran valor en el siglo XXI - El arte-correo y el arte-*email* pueden construir nuevas redes sociales. (d.C.)//-----//35. Necesitamos justificar la interactividad con ideas claras y fuertes de las cuales enamorarse y hacer que otros se enamoren (d.C.)//

// 1. Guy Bleus / 2. H. R. Fricker / 3. [Plexus](#) / 4. [Jas W Felter](#) / 5. Ken Friedman / 6. Leo Duh Fitchi / 7. Vittore Baroni / 8. John M. Bennett / 9. Sarah Jackson / 10. [Ruud Janssen](#) / 11. Artoposto / 12. Reed Altemus / 13. [Anna Banana](#) / 14. Umberto Principi / 15. [Honorio](#) / 16. [Andrej Tisma](#) / 17. K. Frank Jensen / 18. Spencer Selby / 19. Shanofnj / 20. [Judith A. Hoffberg](#) / 21. David Cole / 22. [Daniel Plunkett](#) / 23. Steven Perkins / 24. Clemente Padin / 25. Charles François / 26. Joel S. Cohen / 27. Pawel Petasz / 28. Géza Perneczky / 29. [John Held Jr.](#) / 30. [Gyorgy Galántai](#) / 31. Mr. Colori / 32. Rod Summers / 33. Piermario Ciani / 34. Luc Fierens & Annina Van Sebroeck / 35. Gianni Broi //

31 DE DICIEMBRE 1997

NOTAS

- 1 Starbuck, Madelyn Kim (mayo 2003). [Clashing and Converging: Effects of the Internet on the Correspondence Art Network](#). Tesis Doctoral. Austin: University of Texas, p. 71.

.....
[On Becoming an Autonomous Astronaut](#) fue presentado en 1998 en la [Conferenza Intergalactica](#) celebrada en Bolonia (Italia) el 18 de abril, y publicado el 23 de abril en el [Tercer Reporte Anual de la Asociación de Astronautas Autónomos \(AAA\)](#) *Moving at Several Directions at Once!*, para celebrar el tercer aniversario del [Plan Quinquenal](#) presentado el 23 de abril de 1995 en los terrenos del Castillo de Windsor (Reino Unido). Se trataba de establecer "a lo largo del mundo, grupos de AAA locales y comunitarios dedicados a construir sus propias naves espaciales"¹, tal y como declaran en [The Dreamtime Mission](#)², para terminar con el monopolio de las empresas, los estados y los militares sobre el espacio exterior. Como señala Brian Holmes "la idea era crear no un grupo de arte, sino un movimiento social, un fantasma colectivo que actuase a escala global"³, y no solo una identidad múltiple como Monty Cantsin, Karen Elliot⁴ o Luther Blissett. El manifiesto fue traducido al italiano⁵ en 1998 y al francés⁶ en 2001.

You cannot take copyright into space.

Cómo convertirse en Astronauta Autónomo

[JOHN EDEN RAIDO AAA](#)

"¡Este hombre vive su vida de maravilla! De niño leía con interés libros e historias sobre astronomía. Con su primer salario compró un telescopio astronómico... nombró a su hija Astra y a su hijo Mercurio. ¡En cada pensamiento, en cada paso, manifiesta su aspiración por el vuelo interplanetario!" *Pravda*, editorial de 1934.

24 de mayo de 1962: John Glenn, un piloto del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos, se convierte en el segundo estadounidense en órbita. Utiliza la mayor parte del suministro

de combustible del Aurora 7 para conseguir una buena posición y fotografiar amaneceres. Por ello la NASA lo reprende severamente.

Para convertirte en Astronauta Autónomo no solo necesitas comprender la historia de la exploración espacial independiente y actuar en consecuencia, debes *tener* además actitudes y valores diferentes a las de la sociedad que queremos dejar atrás. Debemos ser nosotros mismos ante todo, donde sea que esto nos lleve. La postura “militante” tan adorada por tantos activistas políticos puritanos no sirve en la Asociación de Astronautas Autónomos (AAA). Es una mentalidad que divide al individuo en dos, separando las necesidades individuales y sociales reales de las personas, separando sus acciones de las razones por las que no pueden soportar la vida en el planeta Tierra, de sus intentos de dejar atrás este mundo. Si el programa de la AAA se convierte en otro trabajo, incluso para una sola persona, habremos fallado por completo.

El militante como individuo y los grupos políticos como organizaciones sufren una especie de desplazamiento de la personalidad: lo que quieren y cómo intentan llegar a ello son dos cosas totalmente diferentes. Por eso, nuestras fiestas son tan valiosas como nuestros textos. Por eso, nos movemos en varias direcciones a la vez.

La AAA no es un programa que uno pone en práctica o hace que otros lo pongan en práctica sino un movimiento social. Aquellos de nosotros que desarrollamos y defendemos las ideas de la AAA no tenemos ninguna ventaja sobre los demás a excepción de una comprensión más clara y una expresión más rigurosa. Como todos los que no están especialmente preocupados por la teoría, sentimos la necesidad *práctica* de establecer comunidades autónomas en el espacio exterior.

No somos líderes ni expertos, y nunca lo seremos. La gente que espera que todos los involucrados en la red puedan conocer todos los aspectos de los viajes espaciales se engaña a sí misma. Apreciamos el proceso de aprendizaje, el diálogo entre las personas interesadas. Así es como se han desarrollado todas nuestras ideas

y así es como lograremos nuestros objetivos. Nuestros métodos de capacitación reflejan este enfoque: se refieren tanto a la interacción social cuanto a la adquisición de habilidades. Quienes proyectan sus esperanzas y deseos sobre nosotros deben comprender que están *involucrados*. Ellos también son astronautas.

No tiene sentido que una suerte de “élite” de astronautas autónomos llegue al espacio, nuestras trayectorias deben estar abiertas a todos. No estamos proponiendo una especie de comunidad *hippie* marginal de gravedad cero que excluya a todos los demás.

No tenemos el futuro planeado a la espera de que se desmorone cuando llegue el momento. Solo tenemos una idea parcial de cómo se verán al principio las comunidades en el espacio exterior, no después de cien años. Descubrirlo es a menudo la mejor parte, el objetivo de los juegos que jugamos. Nos interesan las posibilidades y la experimentación, no tener la “dirección correcta” o la razón en retrospectiva.

La dificultad radica en la necesidad de ir más allá de las nociones tradicionales de viaje espacial pero sin rechazar conceptos relevantes. No basta entender que la NASA, la ESA y sus homólogos en Europa del Este no tienen nada en común con lo que estamos tratando de lograr. Uno debe ver también qué ha cambiado realmente en los últimos sesenta años y qué aspectos de su tecnología se pueden adaptar a la luz de la situación actual.

Las comunidades de gravedad cero están a la mano, solo la inercia de la sociedad les impide formarse. Su base está ahí y desarrollaremos la propulsión necesaria para alcanzarlas.

El primer paso es considerar los problemas, entablar un diálogo entre gente de ideas afines. La red de grupos de la AAA es un reflejo de esta etapa. Cualquiera que lea esto puede contribuir. Los medios de comunicación nos han condicionado durante los últimos sesenta años para colocar nuestras esperanzas y aspiraciones en el espacio exterior, pero solo la AAA ha asumido este desafío con seriedad. Como individuos estamos aislados, atomizados, pero si podemos juntarnos y aunar nuestras ideas y habilidades, los via-

jes comunitarios al espacio se convertirán no solo en posibilidad sino en necesidad. Nos han tomado el pelo, hemos sido engañados para permitir que gobiernos y ejércitos lleguen al espacio en nuestro nombre. De vez en cuando nos lanzarán pequeños bocados como “vida en Marte” o “hielo en la Luna” sin que nada cambie realmente. Debe hacerse evidente que sus intereses no son los nuestros. Ahora es el momento para todos nosotros, para que todos aquí lo hagamos por nosotros mismos y para los demás.

Cada hombre y cada mujer es un astronauta autónomo.

.....
The Manifesto of January 3, 2000 fue publicado por Bruce Sterling en [Nettime](#) el 23 de septiembre de 1998 e incluido en el ZKP 5 de Nettime (1999), [ReadMe! ASCII Culture and the Revenge of Knowledge](#) (Autonomea, Nueva York). Los [principios de diseño](#) del movimiento viridiando se presentaron el 14 de octubre de 1998 en el Yerba Buena Center de San Francisco (EE. UU.). El 3 de enero del 2000, tal y como había propuesto, Sterling publicó [el manifiesto final](#) en Nettime. El movimiento viridiano de diseño estuvo activo hasta 2008, año del último comunicado publicado por [Sterling](#): “Como expliqué en el primer discurso (...) cualquier movimiento de diseño, cualquier movimiento social de cualquier tipo, en realidad, debe diseñarse con una fecha de vencimiento explícita. El año 2012 podría haber sido la fecha límite del movimiento viridiando. Dado que el curso de la historia se ha agitado bastante, este período más largo se ha esfumado”.

Ideological Freeware - Distribute At Will.

El manifiesto del 3 de enero del 2000

BRUCE STERLING

NOTAS

- 1 Algunos de ellos fueron [Oceania](#) AAA, AAA [Glasgow Cabal](#) (Reino Unido), [Jungle](#) AAA en Holanda que produjo su propio [manifiesto](#) en 1999, AAA [Rosko Forum](#) (Francia), [Dionysian](#) AAA (Reino Unido), AAA [Wien](#) (Austria), AAA [Copenhague](#) (Dinamarca), AAA [Firenze](#) y AAA [Anzio](#) (Italia) o AAA [KERNOW](#) entre otros.
- 2 Publicada en el [Primer Reporte Anual AAA](#), *Here Comes Everybody!* (1996), e incluida en Home, Stewart (ed.) (2016). *Minds Invaders. A Reader in Psychic Warfare, Cultural Sabotage and Semiotic Terrorism*. Bread and Circuses Publishing.
- 3 Holmes, Brian (10 de mayo 2002). [Unleashing the Collective Phantom \(Resistance to Networked Individualism\)](#). *Mute Magazine*.
- 4 Karloff, Boris (s.f.). [Resisting Zombie Culture: On the Continuing Use and Development of Four Anti-Zombification Techniques](#).
- 5 En Balli, Riccardo (comp.) (1998). [Anche tu astronauta](#). Roma: Castelvecchi, pp. 126-127.
- 6 En Chardronnet, Ewen (comp.) (2001). [Quitter la gravité. Anthologie de l'Association des Astronautes Autonomes](#). Ediciones L'Éclat.

El milenio que se acerca rápidamente ofrece una oportunidad cultural única. Después de muchos años de cortar y pegar, de apropiación, *détournement* y ahistoricidad neoretro, la posmodernidad está a punto de terminar. Inmediatamente después del final del *fin de siècle*, habrá una demanda repentina e intensa de novedad genuina.

Cualquier nuevo año ofrece la oportunidad de resoluciones profundas y esfuerzos valientes de autoreforma. Pero el final de un milenio ofrece una oportunidad rara y vital para enterrar todo lo que está muerto dentro de nosotros y emitir proclamas de alcance y ambición particulares.

Sospecho que un grupo que pueda ofrecer un manifiesto cultural coherente, reflexivo y novedoso en la fecha prevista del 3 de

enero del 2000 tiene una gran oportunidad de afectar al espíritu de la época. (El 1 de enero todos tendrán demasiada resaca para leer manifiestos y el 2 de enero no funcionará ninguna computadora, así que de modo natural la fecha debe ser el 3 de enero.) En este documento preliminar me gustaría ofrecer algunas reflexiones sobre los posibles contenidos de ese manifiesto.

A medida que el nuevo milenio se acerca el problema central es tecnocultural. Por supuesto para la humanidad hay otros problemas más tradicionales y mejor desarrollados. Estas cosas son bastante obvias. El fundamentalismo maniaco supura aquí y allá, la izquierda se ha quedado sin ideas mientras la derecha delira, las disparidades de ingresos se han vuelto absurdamente enormes. Sin embargo la raza humana ha demostrado repetidamente que podemos prosperar alegremente con formas de religión, política y comercio ridículas, corruptas y degradantes. Pero ninguna civilización puede sobrevivir a la destrucción física de sus recursos base y está muy claro que la infraestructura material del siglo xx no es sostenible. Este es el problema en cuestión.

Tenemos un problema ambiental mundial. Esto es una obviedad, pero el clima severo, peculiar y sin precedentes de finales de los años noventa deja claro que este problema se está agudizando. El calentamiento global que ha sido una parte viva de la discusión científica desde al menos la década de 1960 ahora es una realidad cotidiana. El cambio climático está cubriendo el mundo con nubes de selva tropical en llamas y golpeando el PNB de China. Ahora todos podemos ofrecer una anécdota sobre el clima. Yo, por ejemplo, pasé este verano viendo durante una semana cómo el cielo se volvía gris con los vapores de los bosques ardientes de Chiapas. La situación ha empeorado visiblemente y empeorará aún más, posiblemente incluso mucho, mucho más.

La sociedad simplemente no ha podido convocar la voluntad política o económica para tratar con éxito este problema utilizando métodos del siglo xx. Esto se debe a que la emisión de CO₂ no es de manera central un problema político o económico

sino de diseño e ingeniería. Es un problema cultural y un problema de sensibilidad artística.

Es necesario adoptar enfoques nuevos y radicales. Estos enfoques deben originarse, reunirse y ejecutarse de manera global en un programa cultural que se hará público el 3 de enero.

El calentamiento global es una gran oportunidad para la industria cultural del siglo xxi. Los gobiernos nacionales carecen del poder y la voluntad de imponer soluciones dirigistas a la emisión de dióxido de carbono. De todos modos, las soluciones dirigistas probablemente no funcionarían. Es poco probable que muchos de nosotros tolerásemos vivir en un Estado de Racionamiento de dióxido de carbono donde casi todas las actividades humanas concebibles tendrían que ser autorizadas por comisarios de energía.

La industria no reformará su base energética. Al contrario, cuando se trate de la legislación sobre el CO₂, la industria formará grupos de presión y arrojará toda la arena posible a los frágiles mecanismos políticos. La industria utilizará tácticas oscurantistas que imitarán las de las fuerzas creacionistas de la derecha estadounidense: se nos dirá que el calentamiento global es simplemente una "teoría" incluso cuando nuestros hogares estén en llamas. La industria es demasiado estúpida para ver la supervivencia planetaria como una oportunidad de negocio. Pero la industria es lo suficientemente inteligente para sabotear la regulación gubernamental, especialmente cuando la industria globalizada puede enfrentar a un gobierno contra otro.

El hecho evidente de que nuestra atmósfera está declinando visiblemente no tiene ningún interés económico aparente, excepto para las compañías de seguros que simplemente compensarán su falta estafando a los contribuyentes y exportando los costos externalizados a la población en general.

Con los negocios desesperados y el gobierno bloqueado, básicamente nos quedamos con el activismo cultural. Las herramientas disponibles son arte, diseño, ingeniería y ciencias básicas: artificio humano, innovación cultural y técnica. Por supuesto estas

pueden no parecer fuentes particularmente probables de un esfuerzo serio y exitoso para salvar el mundo. Esto se debe en gran medida a que durante el siglo xx el gobierno y la industria aumentaron a tales proporciones el alto modernismo que estas otras empresas existen principalmente en nichos subculturales reducidos.

Sin embargo, no tiene por qué ser así. Con el gobierno paralizado y la industria sin cerebro ante cualquier atractivo moral concebible, el futuro de las redes culturales descentralizadas y autónomas parece muy brillante. Nunca ha habido una oportunidad de difundir nuevas ideas y nuevas técnicas con la rapidez con la que se pueden difundir ahora. La energía humana debe girar en alguna dirección. La gente escapará de la frustración corriendo hacia cualquier fuente aparente de luz. Mientras los diques del planeta continúen rompiéndose, la gente correrá mucho más rápido y con mucha más convicción.

Nuestro problema cultural de abuso de sustancias con CO₂ puede tener consecuencias muy graves para la felicidad humana, pero el problema físico inmediato se entiende bastante bien. Las personas inteligentes, unidas y motivadas, deberían ser capaces de lidiar con esto. El dióxido de carbono no es un dilema filosófico tradicional ni un defecto irreducible de la condición humana. El consumo serio de combustibles fósiles como práctica a gran escala solo tiene unos 200 años, y el aumento más severo en la emisión de carbono ha ocurrido durante los últimos cincuenta años. Dependemos mucho de esta práctica pero no es como si nos hubiéramos casado con ella.

Es una cuestión de táctica. La sociedad civil no responde nada bien a reprimendas moralistas. Hay pequeños grupos minoritarios aquí y allá que son perfectamente conscientes de que es inmoral dañar las vidas de las generaciones venideras con el consumo masivo actual: ecologistas profundos, Amish, personas que practican la simplicidad voluntaria, ashrams gandhianos, etc. Estos voluntarios de espíritu público no son el problema pero tampoco la solución, porque la mayoría de los seres humanos no se ofrece-

rán voluntarios para vivir como ellos. Tampoco se puede obligar a las personas a vivir de esa manera a través de la prescripción legal, porque quienes controlan los recursos energéticos de la sociedad jugarán con cualquier sistema de regulación legal y lo neutralizarán de inmediato.

Sin embargo la sociedad civil contemporánea puede ser conducida a cualquier lugar que parezca atractivo, glamuroso y seductor.

La tarea en cuestión es por tanto básicamente un acto de ingeniería social. La sociedad debe volverse más Verde, y debe ser una variedad de Verde que la sociedad consuma con entusiasmo. Lo que se requiere no es un Verde natural, o un Verde espiritual, o un Verde primitivista, o un Verde romántico de sangre y tierra.

Estos sabores de Verde se han probado ya y han demostrado tener un atractivo insuficiente. Podemos arrepentirnos de este fracaso si queremos. Si la crisis energética semiolvidada de la década de 1970 hubiera provocado una respuesta más sabia y enérgica, ahora no estaríamos enfrentando una crisis climática. Pero los intentos bien intencionados del pasado fueron insuficientes y ahora son parte del legado de un siglo agonizante.

El mundo necesita un Verde nuevo, antinatural, seductor, mediado y glamuroso. Un Verde Viridiano, si se quiere.

La mejor oportunidad para el progreso es convencer al siglo xxi de que la base industrial del siglo xx era tosca, torpe y sucia. Este enfoque funcionará porque está basado en la verdad. El siglo xx vivió en la inmundicia, de manera muy similar al siglo xviii antes del advenimiento de la teoría de los gérmenes, condenado a las úlceras sépticas cuyos orígenes estaban envueltos en la superstición y el miasma. La verdad sobre nuestra existencia física se debe mostrar a la gente. Debe ser demostrada repetidamente y en todas partes.

Las personas con redes, sitios web y sofisticados sensores no deberían encontrar esta tarea muy difícil.

La base industrial actual está pasada de moda, es burda y desagradable pero esto aún no es del todo evidente. Castigar y acusar palo en mano es solo parte del enfoque. Probarlo requiere

la construcción de una base industrial alternativa para el siglo **xxi** que parezca elegante, hermosa y refinada. Este esfuerzo no debe presentarse como apropiado, frugal y sensato aunque lo sea. Debe ser percibido como glamuroso y visionario. Será estupendo si esta nueva base industrial realmente funciona, pero funcionará mejor si es espectacularmente novedosa y bella. Si se acepta, se puede hacer que funcione. Si no se acepta, nunca tendrá la oportunidad de ponerse en marcha.

El objetivo central de este esfuerzo de ingeniería social debe ser la gente responsable de emitir la mayor cantidad de CO₂. Las personas a las que debemos esforzarnos por afectar son los ultra ricos. Los rentistas, la clase virtual, los capitanes de la industria y, en menor medida, las disminuidas clases medias. Los pobres continuarán sufriendo. Claramente no hay razón de peso para que la mayoría de los seres humanos vivan tan mal y miserablemente como ellos. Pero los pobres no emiten mucho dióxido de carbono por lo que nuestros esfuerzos en su nombre solo pueden ser tangenciales.

A diferencia de los movimientos artísticos modernistas del siglo **xx**, un movimiento cultural-industrial Viridiano no puede preocuparse por desafiar las ideas estéticas preconcebidas de la gente. No podemos darnos el lujo de escandalizar a la burguesía como en el siglo **xix**. Esa actividad, por muy placentera y honorable que sea, no eliminará el veneno de nuestro aire. Estamos tratando de sobrevivir haciendo que los ricos y la burguesía vivan voluntariamente de una nueva manera.

No podemos obligarlos a hacerlo, pero si enfocamos nuestros esfuerzos tendríamos todas las posibilidades de atraerlos a ello.

Lo que se requiere culturalmente en los albores del nuevo milenio es una vanguardia genuina, es decir, una élite cultural con una sensibilidad avanzada aún no compartida por la mayoría de la gente creando una nueva conciencia para un nuevo modo de vida. La tarea de esta vanguardia es diseñar una economía física estable y sostenible en la que los ricos y poderosos prefieran vivir. Los tra-

jes de Mao para las masas no están en la agenda Viridiana, la alta costura sí. Necesitamos una forma de alta costura Verde tan terriblemente seductora y glamurosa que pueda literalmente salvar la vida de la gente. Tenemos que satisfacer los deseos de la gente mucho mejor que el sistema actual. Tenemos que revelar a la gente los muchos deseos que tienen y que el sistema actual no está cumpliendo. En lugar de disciplinarlos en esfuerzos inhumanos y severos sacrificios, la gente tiene que sumergirse en nuestro siglo **xxi** con un suspiro de profundo alivio.

Permítanme hablar ahora hipotéticamente como si esta vanguardia realmente existiera, aunque como todos sabemos no puede surgir hasta el 3 de enero del 2000. Discutamos nuestras tácticas. Tengo algunas sugerencias razonables que ofrecerles.

Podemos aumentar nuestras posibilidades de éxito desarrollando y expandiendo rápidamente la industria cultural posmoderna. La "Cultura" genuina tiene "arte" y "pensamiento" mientras la industria cultural simplemente vende imágenes e información.

Lo sé. Soy plenamente consciente de los muchos y preocupantes inconvenientes de esta situación, pero en una consideración madura creo que la Industria Cultural tiene muchas y profundas ventajas sobre las industrias humeantes y físicamente venenosas del siglo **xx**. Además como tecnólogos digitales, pensadores, escritores, diseñadores, críticos culturales, y demás, los Viridianos sospechamos que el auge de la Industria Cultural está destinado a aumentar nuestro propio poder e influencia inmediatos frente a, por ejemplo, los ejecutivos de la minería del carbón. Puede que esto no sea algo del todo bueno. No obstante, creemos que le haremos al mundo menos daño inmediato que el que ellos están causando.

Por tanto, exigimos enérgicamente que la Industria Cultural sea favorecida como una empresa industrial del siglo **xxi**. Por fortuna la tendencia ya está muy presente entre nosotros pero debemos ir más allá; creemos en el fordismo de la Industria Cultural. Esto significa, necesariamente, tiempo libre. Se requieren grandes cantidades de ocio para apreciar y consumir productos culturales

e industriales como películas, *software*, medios de *streaming* semi-funcionales y demás. El tiempo dedicado a formas de trabajo más tradicionales atrae injustamente a los consumidores de la Industria Cultural y, por tanto, representa una amenaza para nuestros fundamentos económicos posindustriales.

El “trabajo” requiere que la atención de la gente se dedique a otras industrias más antiguas y menos atractivas. “Ocio” significa que nos están prestando atención y dinero.

Por tanto exigimos mucho más tiempo libre para todos. El ocio para los desempleados, aunque abundante, no es el tipo de “ocio” que aumenta nuestras ganancias. Exigimos específicamente ocio intenso para personas bien educadas y adineradas. Estas son las personas que mejor pueden apreciar y consumir realmente productos culturales de capital-intensivo.

Los viridianos sospechamos que requeriría muy poco esfuerzo hacer que la gente trabajase mucho menos. Se está gastando demasiado esfuerzo trabajando. Dudamos mucho que hoy la metalurgia esté haciendo algo que pueda justificar la destrucción de la atmósfera. Necesitamos quemar la vela planetaria solo en un extremo (y jamás a la luz del día).

Se debe pasar el mayor tiempo posible consumiendo productos inmateriales. Una población global donde la gran mayoría pasa su tiempo sentada y mirando las pantallas es una sociedad espléndida para nuestros propósitos. Sus pantallas deben estar bellamente diseñadas y su entorno debe ser energéticamente eficiente. El planeta beneficiará a todos los que hagan clic con el *mouse* en lugar de excavar carbón o llevar un hacha y un arado a una selva tropical.

La industria turística es ahora la número uno en el planeta. Los turistas consumen grandes cantidades de cultura preenvasada. Creemos que el turismo es un desarrollo profundamente saludable. Creemos que debemos resistir con fuerza el impulso retrógrado y nada rentable de ilegalizar la migración y a los migrantes.

Dada la inestable condición del medio ambiente esta práctica pronto puede equivaler a un genocidio. También es palpablemente absurdo vivir en una sociedad donde puede moverse más rápido el capital y más fácilmente el dinero que los seres humanos. El capital existe por el bien y la conveniencia de los seres humanos.

Creemos que el movimiento de los seres humanos a través de las fronteras nacionales y bajo los auspicios de gobiernos extranjeros es básicamente un problema de diseño. Si los trabajadores invitados, los refugiados, los viajeros por placer, etc., fueran rastreados electrónicamente a través de satélites o repetidores celulares, la división artificial entre la *jet set* y los refugiados pronto dejaría de existir. Se teme a los extranjeros no solo porque sean extranjeros sino porque son desconocidos, no identificados y aparentemente fuera del control social local.

En el próximo siglo los extranjeros no necesitan ser nada de esto. Junto con sus tarjetas de crédito y pasaportes ubicuos, podrían llevar sus historias personales completas. Podrían llevar dispositivos que establecieran pruebas de su honestidad personal que serían inmediatamente obvias para cualquiera en cualquier idioma. Una sociedad mejor diseñada se adaptaría a este tipo de solidaridad humana, en lugar de complacer las necesidades de seguridad imaginadas por los regímenes basados en el territorio nacional.

Creemos que debería ser un nuevo principio general de diseño agregar información a un problema, en lugar de contrarrestarlo con recursos físicos (en el caso de los migrantes, barras de acero y alambre de púas). El seguimiento electrónico parece un ejemplo prometedor. Si bien la amenaza a la privacidad y el anonimato desde la libertad condicional electrónica es claramente severa, no hay nada tan terrible y amenazante como un campo de refugiados séptico. Consideramos esto una cuestión urgente. Creemos que es muy probable que se produzcan evacuaciones masivas en las próximas décadas, no solo en el desfavorecido Tercer Mundo, sino posiblemente en otras áreas como si fuera un nuevo “*American Dust Bowl*”¹. Las sabias inversiones en la gestión electrónica del turismo

serían bien recompensadas si dieran alguna puntada al tejido deshilachado de una civilización alterada por el clima.

Por ejemplo, se podría ver sembrar una zona con teléfonos celulares lanzados desde el aire y rastreados por satélite como uno de los primeros actos de gestión de desastres del siglo XXI. Este sistema de seguimiento y visualización creemos podría diseñarse para que no se perciba como una amenaza sino como un elemento de prestigio *jet set*, algo así como una página web personal portátil. Creemos que tales dispositivos deben ser diseñados primero para los ricos. Los pobres los necesitan más, pero si estos dispositivos fueran desarrollados y dados a los pobres en un fiat socialista, se sospecharía (probablemente de modo correcto) como el primer paso hacia una redada policial y un campo de exterminio.

Reemplazar los recursos naturales con información es un área natural para el diseño del siglo XXI porque estaba técnicamente cerrada al ingenio humano durante todos los siglos anteriores. Nosotros vemos en este enfoque una promesa considerable. Puede ser tanto barato cuanto glamuroso.

Los medidores de energía, por ejemplo, deberían ser ubicuos. Deberían presentarse no en una caja oscura fuera de la casa, sino instalados de modo adecuado dentro de ella. No se trataría de un esfuerzo frugal para ahorrar dinero. Se presentarían como un lujo. Serían una marca de distinción de clase. Debería considerarse una señal de ignorancia estelar el no ser consciente de la fuente de energía eléctrica. La energía solar y eólica debería venderse como servicios *premium* disponibles para consumidores particularmente ricos y expertos. Ensuciar el aire cada vez que se enciende un interruptor de luz debería considerarse un estigma del proletario vulgar.

La conciencia ambiental es hoy una carga molesta para el consumidor que debe pasar su tiempo mirando las etiquetas de reciclaje de plástico, lavando la basura, etc. Sin embargo, mejores entornos de información pueden hacer visible lo invisible, y esto

puede conducir a una rápida reevaluación de enfermedades públicas previamente invisibles.

Si uno tuviera, por ejemplo, unas gafas de sol computarizadas que revelaran las ráfagas de productos de combustión flotando en el aire sobre la típica autopista sería inmediatamente obvio que el aire limpio es un lujo. Los monitores de infrasonido, ultrasonido y contaminación acústica harían del silencio un lujo. Los grifos monitoreando el análisis inteligente del agua en tiempo real haría del agua pura un lujo. La ausencia de mutágenos en el hogar se convertiría en un lujo.

Estar libre de interrupciones y tener tiempo para pensar es un lujo, la atención personal es un lujo, la seguridad genuina del vecindario también es muy valiosa. Las actitudes sociales pueden y deben cambiarse mediante la adición de información convincente a situaciones donde los costos invisibles han sido exportados en silencio al medio ambiente. Haz visible lo invisible. No vendas advertencias. Vende conciencia.

El hecho de que estamos viviendo en una sociedad envejecida sin precedentes, una sociedad llena de ancianos, ofrece una gran oportunidad. El pensamiento a largo plazo es un esfuerzo útil y valioso que se adapta bien a las inclinaciones de las personas mayores.

Claramente, si nuestros esfuerzos no funcionan para las personas mayores (una fracción grande y creciente de la población del G7), entonces no funcionarán en absoluto. Las personas mayores tienden a ser generosas y a veces tienen tiempo libre. Los ancianos charlatanes conectados electrónicamente pueden tener mucho que ofrecer en la forma de gestionar el copioso trabajo no remunerado de la sociedad civil electrónica. Nos gusta la idea de ser un movimiento artístico radical que se especialice en reclutar a los mayores.

Ignorar las consecuencias a largo plazo es algo que todos tendemos a hacer, pero promulgar mentiras peligrosas para obtener ganancias económicas a corto plazo es extremadamente perverso.

so y estúpido. Si se produce una catástrofe ambiental debido a las emisiones de CO₂, entonces organizaciones como la antiecológica Global Climate Coalition (GCC) serán culpables de genocidio negligente. Nadie ha sido culpado de este nuevo crimen antes, pero si sucede, sin duda será un crimen de gran magnitud. En este momento la CCG y sus aliados políticos y económicos están, en el mejor de los casos, apostando de manera arriesgada con la vida de miles de millones. Si el clima se descontrola el siglo XXI puede convertirse en un lugar verdaderamente terrible.

Las consecuencias tendría que enfrentarse directamente. Si millones de personas mueren de hambre porque, por ejemplo, los repetidos eventos de El Niño interrumpen durante años las principales cosechas mundiales, entonces será una catástrofe. Habrá enormes presiones políticas y militares por la justicia y la rendición de cuentas.

Suponemos que la mejor solución en este escenario sería algo así como la depuración checa y las comisiones de la verdad sudafricanas. Pero el trabajo de base para este proceso debería comenzar ahora. Las alternativas no son prometedoras: un escenario Beirut de colapso social infinito, ulceroso y semicontenido; un escenario yugoslavo de limpieza étnica basada en el clima y el *lebensraum*; un Terror Rojo donde violentas masas en pánico buscan vengarse de modo sangriento del industrialismo. Aunque la más probable de todas sea un Terror Blanco sofocando brutalmente por control remoto el caos furioso de un Tercer Mundo climáticamente perturbado a través del ejército cibernético del G7. Es muy probable que bajo este último escenario se pasen por alto los hábitos de consumo conspicuo de Occidente y se culpe por completo a las poblaciones en explosión del Tercer Mundo. (Presumiblemente, los salvajes caprichos del clima se atribuirán a algún chivo expiatorio lysenkoista de fácil manejo como los judíos o las actividades homosexuales antinaturales).

Con la depuración checa y las comisiones de la verdad sudafricanas, el final del siglo XX nos regaló un mecanismo para enmendar las sociedades que han caído en una locura disfuncio-

nal. No esperamos menos para futuros malhechores cuya astuta defensa de un *statu quo* indefendible puede conducir a la muerte de millones de personas, que obtuvieron pocos beneficios de sus acciones y a los que nunca se les dio voz en sus decisiones. Recomendamos que se compilen ahora los expedientes para los futuros tribunales de justicia internacionales. Creemos que este trabajo debe hacerse abiertamente, en un espíritu de deber cívico. Quienes están arriesgando la vida de los demás deben ser conscientes de que este es un riesgo particular que recaerá específica y personalmente en ellos.

Si bien es políticamente útil tener una clase enemiga polarizada y personalizada, no hay nada particularmente nuevo en esta táctica política. El sentimiento revanchista está muy bien, pero la supervivencia requerirá una visión mucho más amplia. Esto debe convertirse en el trabajo de mucha gente en muchos campos, ignorando los límites tradicionales de la disciplina y la ideología para unirse en un solo objetivo práctico: el clima.

Un breve boceto podrá ayudar a establecer algunos parámetros. Concluyo aquí con un conjunto de cambios culturales generales que un movimiento Viridiano posiblemente difundiría entre sectores específicos de la sociedad. En aras de la brevedad las sugerencias vienen en tres apartados. *Hoy* es la situación tal como existe ahora. *Lo que queremos* es la situación tal como nos gustaría verla. *La tendencia* es la forma en que la situación tenderá a desarrollarse si las tendencias contemporáneas continúan sin ofrecer ninguna intervención inteligente.

MEDIA

Hoy: canales de publicación y difusión rodeados por una neblina de microcanales subculturales pobremente financiados.

Lo que queremos: más ancho de banda para la sociedad civil, diversidad multicultural y sistemas mejor diseñados de comunicación

popular de muchos a muchos en múltiples idiomas a través de múltiples canales.

La tendencia: un internet intensamente espía y comercial. Un complejo de entretenimiento yanqui que arrasa muchas culturas no anglófonas.

MILITARES

Hoy: hegemonía del G7 respaldada por el ejército estadounidense.

Lo que queremos: una hegemonía mayoritaria más amplia y profunda con un ejército capaz de disuadir la improvisación arriesgada y especializarse en enfrentar las crisis inmediatas a través de ingeniería civil, salud pública y asistencia en desastres.

La tendencia: proliferación nuclear y biológica entre potencias menores.

NEGOCIOS

Hoy: corredores de divisas gobiernan el sistema bancario por decreto; inestabilidad extrema en los mercados; fuga de capitales pero sin movilidad laboral; base energética insostenible.

Lo que queremos: industrias no materiales; ocio ampliamente aumentado; incremento enorme de la movilidad laboral; energía y recursos sostenibles.

La tendencia: totalitarismo mercantil, capitalismo de compadres, sistemas bancarios criminalizados, explotación fabril de la mano de obra.

DISEÑO INDUSTRIAL

Hoy: rapidísima obsolescencia del modelo, esfuerzo intenso en el envase; CAD/CAM.

Lo que queremos: productos muy glamurosos respetuosos con el medio ambiente; objetos completamente nuevos de materiales completamente nuevos; reemplazar la sustancia material con información; una nueva relación entre lo cibernético y lo material.

La tendencia: dos mundos de diseño para consumidores ricos y pobres; un esmalte sobre la barbarie.

CUESTIONES DE GÉNERO

Hoy: más trabajo comercial requiere de las mujeres; problemas sociales exportados a la vida familiar como costos invisibles.

Lo que queremos: disminución de las tasas de natalidad, disminución de los defectos de nacimiento, menos trabajo para todos, apoyo generoso para cualquiera que esté dispuesto a abandonar la industria y consumir menos.

La tendencia: más mujeres en prisión; ideologías fundamentalistas y étnico-separatistas dirigidas específicamente a las mujeres.

ENTRETENIMIENTO

Hoy: espectáculo americano de efectos especiales a gran escala respaldado por grandes elencos y empresas multimillonarias.

Lo que queremos: glamour y drama; vanguardismo aventurero; una industria cultural sin fronteras comprometida con la ingeniería social Verde.

La tendencia: aniquilación de la cultura seria excepto en algunas sociedades no anglófonas.

JUSTICIA INTERNACIONAL

Hoy: tribunales disfuncionales pero muy persistentes contra los crímenes de guerra.

Lo que queremos: tribunales de delitos ambientales.

La tendencia: justicia a la venta; guerra intensificada contra las drogas.

EMPLEO

Hoy: MacTrabajos, colapso físico-mental, desempleo estructural masivo en Europa.

Lo que queremos: menos trabajo sin estigma; ocio radicalmente expandido; ocio obligatorio para adictos al trabajo; apoyo garantizado para personas que consumen menos recursos; nuevas formas de supervivencia completamente fuera de la economía convencional.

La tendencia: mayor división de clases; disparidad masiva de ingresos; excedente de carne y clase virtual.

EDUCACIÓN

Hoy: deterioro de las escuelas públicas.

Lo que queremos: libertad intelectual, acceso instantáneo y barato a la información, mejor gusto, una estética más avanzada, colectivos de investigación autónomos, educación continua y dignidad y placer para el gran segmento de la población humana que es y será para siempre básicamente analfabeta e innumerable.

La tendencia: los niños son los bloques crudos de la maquinaria de generación de ingresos potenciales; las universidades existen para abastecer a los mandos intermedios.

SANIDAD PÚBLICA

Hoy: éxito general; tendencias crónicas preocupantes en el SIDA, la tuberculosis y la resistencia a los antibióticos; mortalidad masiva en el mundo no industrializado.

Lo que queremos: ancianos sanos sin precedentes; plagas exterminadas en todo el mundo; tratamiento sofisticado de microbios; alimentos artificiales.

La tendencia: muerte masiva en el Tercer Mundo; pobres sépticos en cuarentena por los ricos preocupados de los países del G7; regreso de la sepsis del siglo XIX; poblaciones mundiales más gordas y más dependientes de sustancias.

CIENCIA

Hoy: ciencia básica sacrificada para beneficio comercial inmediato; malestar en la academia, saturación burocrática en el apoyo gubernamental.

Lo que queremos: rigor procedimental, honestidad intelectual, resultados reproducibles; revisión por pares, subvenciones en bloque, aumento masivo de financiación para investigación, reducción masiva de los gastos generales procedimentales; becas para genios; trabajos de un solo autor; abandono de la fórmula pasiva y la tercera persona del plural; la "ciencia" se reformó para perder sus elementos platónicos y cripto-cristianos como la búsqueda "pura" de las mentes masculinas sin cuerpo; armisticio en las Guerras de la ciencia.

La tendencia: “Big Science” reducida a la investigación industrial a corto plazo o a las aplicaciones militares; los “científicos”, como clase, obligados a compartir la condición marginal y en peligro de los profesores de inglés y los deconstruccionistas franceses.

Me gustaría concluir sugiriendo algunas áreas específicas para el trabajo artístico inmediato. Las veo como necesidades públicas urgentes que deben ser satisfechas por despliegues valientes de ingenio puro. Pero no hay tiempo para eso. No todavía.

BRUCE STERLING (BRUCES@WELL.COM)

NOTAS

1 N. del T. Fuertes tormentas de arena que asolaron varios estados de EE. UU. durante los años treinta del siglo pasado.

.....
El *[Ghost Manifesto](#)* fue escrito para *[Foldback](#)*, evento organizado en 1998 por la *[Australian Network for Art & Technology](#)* dentro del Festival de Adelaida donde se presentó como performance y se publicó en el catálogo. Reaparece en *[Subsol](#)*, y *[Old Boys Network](#)* lo incluye bajo el pseudónimo *[Doll Yoko](#)*, el fantasma de *[Doll Space](#)*, hipertexto de ficción realizado por la autora junto a *[Ricardo Domínguez y Michael Grimm](#)*.

[Manifiesto Fantasma](#)
[FRANCESCA DA RIMINI](#)

hoy = nueva Fecha ();¹
una vez más, el futuro está siendo sacrificado...
vivo en una casa extraña que he soñado
donde, quizás, he muerto.

¿Algo sucedió y al no saber cómo vivirlo terminé experimentando otra cosa en su lugar?

Aullidos por un universo en ruinas. Arquitectura salvaje.
Olas de código hirviendo borran los últimos rastros del Gran Browser.

¿O tal vez fui testigo de regalos extravagantes intercambiándose en la calle de las niñas chiquitas?

Ya no hay forma de saber hacia dónde mirar, hacia dónde mover tu cuerpo para poder escuchar de modo correcto.

Tu secreto también se ha convertido en mi secreto.
Es parte de mí y lo trataré como trato todos mis secretos -
cuando llegue el momento me desharé de él.
Entonces se convertirá en el secreto de alguien más.

Es mejor cambiar de amigos que de ideas.

El arte comienza, crece y desaparece porque coños frustrados pasan
por alto el mundo de la expresión oficial y los festivales de su pobreza.

Lo imaginario es aquello que tiende a volverse real.

Si empiezo por cualquier significado lo agoto... o caigo finalmente
en el sinsentido.

La continuidad también es una ilusión.

¿Por qué molestarse?

No somos normales.

El futuro te colma con una pregunta.
Un verdadero *underground* es invisible, indefinible,
se retroalimenta todo el tiempo, cambia sin cesar.

El plagiarismo es necesario. El progreso lo presupone.

Todos nos fuimos cuando no quedó nada que robar.

La revolución ya ha tenido lugar en mí. Estoy fuera de vuestro
mundo y vuestras leyes no me gobiernan más. Leyes hechas por
hombres que se follan a sus hijas. Toda la historia es pornografía.

Todas las mujeres son fantasmas y deben ser temidas con razón.

Me acerco a la poesía: pero solo para eludirla.

Derivo. Sobre todo derivo. Algún día construiremos ciudades para
la deriva.

Ahora llega el Tiempo del Desacato.
Llegó la hora de esparcir la inmundicia.

¡Rápido! Cuestionadlo todo

[palabras robadas de anna akhmatova, george bataille, michele bernstein, dennis cooper, guy debord, linda dement, simon derrick, matthew fuller, gashgirl, graham harwood, laure, conde de lautrémont, alec empire, hervé guibert, clarice lispector, alexander trocchi, chong troon, doll yoko]

AUSTRALIA, 1998.

NOTAS

1 N. del T. En el original "today = new Date ();" comando de JavaScript.

.....

En palabras del “[autonome a.f.r.i.k.a. groupe](#)” el comunicado [What about Communication Guerrilla?](#) apareció en “[the net-time-bible](#)” el 16 de septiembre de 1998, tras una [primera versión](#) que había sido enviada el 16 de febrero de ese mismo año también a Nettime. Fue incluido en los ZKP4 de 1999, [Readme! Ascii Culture and the Revenge of Knowledge](#) (Nueva York, Autonomedia), en [Subsol](#) y su *Anarchitexts: A Subsol Anthology* editada por Joanne Richardson (2003), en [Sniggle.net: The Culture Jammer's Encyclopedia](#), en [Indymedia](#)... El grupo, junto a las identidades múltiples de Luther Blissett y Sonja Brünzels, habían publicado en 1997, *Handbuch der Kommunikationsguerilla* (Verlag Libertaere Assoziation, Hamburgo), un [Manual de Guerrilla de la Comunicación](#) (Barcelona, Virus) que ha sido traducido a varios idiomas¹.

All rights dispersed.

¿Qué pasa con la guerrilla de la comunicación? Un mensaje desde las profundidades rurales de Alemania

**AUTONOME A.F.R.I.K.A. GRUPPE,
LUTHER BLISSETT & SONJA BRÜNZELS**

VERSIÓN 2.0 (TODOS LOS DERECHOS DISPERSOS)

Este mensaje se dirige a quienes están hartos de que la política represiva llame a su puerta, que no están tan frustrados como para renunciar a una posición crítica y a una perspectiva de intervención política, y que también se niegan a creer que la política radical tiene que ser correcta, más que nada aburrida y siempre muy muy

sería. También se dirige a quienes están interesados en la expresión artística y utilizan todo tipo de materiales y técnicas, ya sea la pintura mural, el tallado en madera o internet, para romper las reglas de la normalidad.

Lo envían algunas guerrillas de la comunicación provincianas como una invitación a participar, criticar, renovar y desarrollar una forma de hacer política que exprese la sangrienta seriedad de la realidad de tal modo que no se adormezca inmediatamente nuestro lado más hedonista. Por supuesto, esto es una contradicción en sí misma: ¿Cómo se puede ser ingenioso en una situación de creciente racismo, control estatal y decadencia del estado de bienestar, entre otras cosas? Por otro lado, ni siquiera Karl Marx postuló que el aburrimiento fuera revolucionario.

El punto de partida de nuestras reflexiones en torno a la guerrilla de la comunicación fue una visión trivial de nuestra propia experiencia política: la información y la educación políticas son completamente inútiles si nadie está interesado. Tras años distribuyendo folletos y panfletos sobre todo tipo de desgracias, organizando charlas informativas y publicando textos, hemos llegado a cuestionar la habitual creencia radical en el poder y la gloria de la información. ¿Tiene realmente sentido asumir la actitud de un profesor de primaria mientras los niños se han convertido en *skinheads*, holgazanes o se han unido a la carrera de ratas?

La política radical tradicional se basa fuertemente en el poder de persuasión del argumento racional. La confianza en que la simple presentación de información representa una forma efectiva de acción política es casi inquebrantable. Se supone que el contenido crítico y la difusión sin trabas de la “verdad” son suficientes para romper la red de mensajes manipuladores con los que los medios de comunicación influyen en la conciencia de las masas. Si bien desde la declaración del Posmodernismo se ha vuelto un poco complicado insistir en La Verdad Única, el principal problema de la concepción tradicional de la comunicación en la política radical es la aceptación de la idea: “quienquiera que posea los medios de

emisión puede controlar los pensamientos de los humanos”. Esta hipótesis proviene de un modelo de comunicación muy simple que solo se enfoca en el “emisor” (organizado generalmente, en el caso de la comunicación de masas, de manera industrial y centralizada), el “canal” que transporta la información y el “receptor”. La euforia en torno a la sociedad de la información, así como su oposición pesimista (preocupada por el exceso de información) no enfrentan el problema crucial de los ciudadanos de las democracias representativas: los hechos y la información, incluso si se vuelven moneda corriente, no tienen consecuencia alguna. Asumámoslo, incluso si se publican historias de desastres e injusticias, escándalos sociales y ecológicos, la respuesta es casi nula.

Todo el mundo sabe que la capa de ozono está desapareciendo. Todo el mundo sabe que los ricos son cada vez más ricos y los pobres cada vez más pobres... Para nosotros que creemos en el comunismo es difícil entender por qué este conocimiento no conduce a la revolución y a un cambio fundamental, pero definitivamente no lo hace ;-)

Las reflexiones sobre las interrelaciones entre la recepción de información, el conocimiento y las opciones para actuar dentro de un contexto social dado han abordado cómo la información adquiere significado y se vuelve así socialmente relevante. La información *per se* no tiene significado ni consecuencias, ambos se crean solo a través de la recepción activa y la esfera de acción de la audiencia. Pero esta simple banalidad raramente ha sido tomada en consideración en el marco de la política radical.

La guerrilla de la comunicación no se centra en argumentos y hechos como la mayoría de los folletos, panfletos, eslóganes o pancartas. Habita a su modo una posición política militante, actúa directamente en el espacio de la comunicación social. Pero a diferencia de otras posiciones militantes (donde la piedra alcanza el escaparate), no tiene como objetivo destruir los códigos y signos del poder y el control, sino distorsionar y desfigurar sus significados como una forma de contrarrestar el parloteo omnipotente del poder.

Las guerrillas de la comunicación no tienen la intención de ocupar, interrumpir o destruir los canales de comunicación dominantes, sino de desviar y subvertir los mensajes que viajan a través de ellos.

¿Pero hay algo nuevo en todo esto? A fin de cuentas ya estaban los dadaístas de Berlín, los indios metropolitanos en Italia, los situacionistas. Las raíces de la guerrilla de la comunicación se remontan a personajes legendarios como el soldado habsburgo Švejk y el sabio tonto, Till Eulenspiegel. Siguiendo los pasos de las vanguardias de antaño, no intentamos presumir de la invención de una nueva política o la fundación de un nuevo movimiento. Más bien, la guerrilla de la comunicación es una incesante exploración de la jungla de los procesos de comunicación, de los confusos senderos sin desbrozar de emisores, códigos y receptores. El método de esta exploración es observar no solo lo que se dice, sino focalizarse en cómo se dice. El objetivo es una crítica práctica y material de las estructuras mismas de la comunicación como bases de poder y gobierno.

El sistema burgués toma su fuerza, entre otras cosas, de la capacidad de incluir la crítica. Un gobierno necesita una oposición, cada opinión debe ser equilibrada con otra, el concepto de democracia representativa se basa en la ficción del intercambio igualitario. Toda crítica que no destruya de manera fundamental la legitimidad del sistema gobernante, tiende a formar parte de él. La guerrilla de la comunicación es un intento de intervenir sin ser absorbido por el discurso dominante. Buscamos maneras de involucrarnos en las situaciones, rechazando al mismo tiempo cualquier participación constructiva.

Las relaciones de poder tienden a parecer normales, incluso naturales y ciertamente inevitables. Están inscritas en las reglas del día a día. Las guerrillas de la comunicación quieren crear esos breves y brillantes momentos de confusión y distorsión, momentos que nos digan que todo podría ser completamente diferente: una utopía fragmentada como germen del cambio. Frente al orden simbólico de las sociedades capitalistas occidentales que se cons-

truye en torno a discursos de racionalidad y conducta racional, la guerrilla de la comunicación se apoya en la potente posibilidad de expresar una crítica fundamental a través de la no verbalidad, lo paradójico, lo mítico.

Para que quede claro: la guerrilla de la comunicación no pretende sustituir a la crítica racional de la política dominante y la cultura hegemónica, ni tampoco reemplazar a la contrainformación, sino crear posibilidades adicionales de intervención. Aunque no debe ser malinterpretada como si fuera la guinda del pastel que simplemente se agrega al duro trabajo de la política “real” y la acción material directa.

En su búsqueda de semillas de subversión, la guerrilla de la comunicación trata de retomar las contradicciones que se esconden en situaciones aparentemente normales y cotidianas. Intenta distorsionar la normalidad abordando esos deseos no expresados que se suelen silenciar por las reglas de conducta omnipresentes, reglas que definen los modos de comportamiento socialmente aceptables así como las formas “normales” de comunicar e interpretar. Solo por mencionar un simple ejemplo, la mayoría de la gente dirá que no está bien eludir el pago del billete aunque exista la sensación generalizada de que el transporte público es demasiado caro. Sin embargo, si algunos guerrilleros de la comunicación con ocasión de un evento público importante como el funeral de Lady Di consiguen distribuir anuncios falsos anunciando que, para participar, el transporte público será gratuito, la posibilidad de reducir los gastos puede tentar incluso a quienes dudan de la autenticidad del anuncio.

Las guerrillas de la comunicación atacan las relaciones de poder que están inscritas en la organización social del espacio y el tiempo, en las normas y los modales, en el orden de la conducta y el discurso públicos. En cualquier parte de la “Gramática Cultural” de una sociedad existen legitimaciones y naturalizaciones del poder y la desigualdad económica, política y cultural. Las guerrillas de la comunicación utilizan el conocimiento de la “Gramática Cultural” que es accesible a todo el mundo para causar molestias distorsio-

nando las reglas de la normalidad. Es precisamente este tipo de molestias las que ponen en cuestión aspectos en apariencia naturales de la vida social al hacer visibles las relaciones de poder ocultas y ofrecer la posibilidad de deconstruirlas. Utilizando un término acuñado por Pierre Bourdieu, se podría decir que la guerrilla de la comunicación apunta a una expropiación temporal del Capital Cultural, a una perturbación de la economía simbólica de las relaciones sociales.

¡Vaya a internet, experimente el futuro! Muchas guerrillas de la comunicación sienten un extraño afecto por vivir en las regiones apartadas de la sociedad del capitalismo tardío. En el ámbito de la comunicación esto provoca una inclinación hacia el uso y abuso de Medios Obsoletos como vallas publicitarias, libros y periódicos impresos, el cara-a-cara, mensajes embotellados, anuncios oficiales, etc. (Incluso el fabuloso Hakim Bey ha abogado recientemente por el uso de medios obsoletos como medios de subversión: Hakim Bey, “Outdated Media”, en *Running Idle*, Nueva York 1995? Desafortunadamente, todavía no hay traducción al alemán y el original en inglés es difícil de conseguir. Como referencia solo tenemos una edición italiana: *A Ruota Libera*, Castelvechi, Roma 1996)². Por tanto no es de extrañar que las guerrillas de la comunicación se muestren escépticas hacia las muchas exageraciones que circulan en y sobre internet.

Por supuesto, apreciamos ideas como la ausencia absoluta de control estatal, la oposición al *copyright*, la libre producción de ideas y bienes, el libre flujo de información y de personas a través de todas las fronteras, tal y como han sido expresadas en la libertad-y-aventura de la ideología en red californiana: el liberalismo conduciéndonos directamente al hiperespacio. Pero también sabemos que el neoliberalismo real no es exactamente así, sino más bien libertad para los mercados y control para el resto. Se ha vuelto obvio además que internet no es un espacio virtual de libertad al margen del control estatal y corporativo. Tememos que las oportunidades todavía existentes de libre intercambio, las líneas de transmisión

de información lejos del control policial, y los rincones de la red que se rigen por la economía del don y no por la comercialización, desaparecerán. La estética de internet no será dictada por los ciberpunks, sino por la autopresentación corporativa con el trasfondo de miríadas de idiotas de clase media exhibiendo en *homepages* patrocinadas por las empresas sus dulces hogares, sus dulces y adorables chiquitines y sus gnomos de jardín.

Las estructuras y los problemas de comunicación en la red no difieren fundamentalmente de los que se encuentran en otros lugares, al menos no tanto como la publicidad exagerada sobre la red quiere hacernos creer. Un producto del pensamiento red como la “Economía de la atención” de Michael Halberstedt parte de un punto bastante trivial: los destinatarios potenciales son libres de filtrar y descartar mensajes. (¡Pero pueden hacer mucho más con ellos!). Y no hacen esto principalmente según el contenido, sino utilizando criterios que pueden concebirse en términos de Gramática Cultural y Capital Cultural. Esto es totalmente evidente para cualquiera (excepto los militantes del SWP) que haya distribuido alguna vez panfletos a la gente por la calle, aunque la prensa mercenaria parece haber descubierto este hecho solo desde que la red ofrece a todo el mundo la posibilidad de distribuir ampliamente cualquier tipo de información. Dicho de manera sencilla: los problemas básicos de comunicación son los mismos a ambos lados de la frontera electrónica.

Teniendo en cuenta la influencia de los contextos sociales y culturales en el proceso de comunicación, las guerrillas de la comunicación son escépticas hacia las versiones de la política y la crítica de la red que creen ciegamente en el poder y la gloria de la información. “Acceso para todos” y “Ancho de banda para todos” son demandas legítimas para que la red sea algo más que un patio de recreo elitista de las clases medias. En el futuro, el acceso a medios de comunicación adecuados puede incluso convertirse en una necesidad vital y cotidiana. Pero la información y la comunicación no son fines en sí mismos, ante todo constituyen un terreno

cada vez más importante de lucha social, política y cultural. Dentro y fuera de la red, las guerrillas de la comunicación buscan atacar las relaciones de poder insertas en la estructura de los procesos de comunicación. En los albores del capitalismo informacional, tales ataques se convierten en algo más que un método o una mera tecnología de activismo político. Cuando la información se convierte en mercancía y el Capital Cultural en un activo de lo más importante, la distorsión y la devaluación de ambos es un ataque directo contra el sistema capitalista. Para decirlo de una manera pomposa, esto es la Guerra de Clases.

Los intentos cada vez mayores de vigilar la red, de establecer su control estatal y empresarial, paradójicamente, aumentarán su atractivo como campo de operación de las guerrillas de la comunicación. Posiblemente entonces, incluso aquellos de nosotros que hoy ni siquiera tenemos un PC, nos conectaremos. Las farsas y los falsos rumores dentro y fuera de la red pueden ayudar a contrarrestar la mercantilización y el control estatal, después de todo, internet es un área ideal para la producción de rumores e imposturas. Y por supuesto, si se dispone de conocimiento tecnológico, existen innumerables oportunidades para falsificar o secuestrar dominios y páginas web a fin de estropear y distorsionar el flujo de información. La guerrilla de la comunicación se basa en la naturaleza hipertextual de los procesos de comunicación. (También un periódico o una señal de tráfico tienen muchos enlaces cruzados a otros fragmentos del “texto social”, no puede existir ningún medio que transporte sin más texto en bruto). Las guerrillas de la comunicación distorsionan conscientemente estos vínculos cruzados con el objetivo de recontextualizar, criticar o desfigurar los mensajes originales. En la red los aspectos hipertextuales de la comunicación han pasado por primera vez a primer plano, y el hipertexto en red ofrece fascinantes posibilidades para todo tipo de bromas. (Imagine un *hacker* abandonando la página web de, por ejemplo, la CIA —no de una “Central Stupidity Agency” clara y directa (véase http://www.2600.com/cia/p_2.html)— tras haber modificando simple-

mente algunos de los enlaces mientras deja todo lo demás como antes. Se podrían hacer cosas terribles de este modo...).

No obstante, la fascinación de esas posibilidades no debe conducir a una reducción tecnocentrista del campo de visión. La figura mítica del *hacker* representa una guerrilla dirigida hacia la manipulación de la tecnología pero ¿con qué fin? El *hacker* consigue el control temporal de una línea de comunicación pero la mayoría de los *hackers* están interesados sobre todo en dejar un Graffiti Web o simplemente en “hacerlo” (véase el Museo Hacker, <http://www.2600.com>). Otros, sin embargo, redescubren las prácticas de guerrilla de la comunicación de la antigüedad. Recientemente en <nettime>, el net-artista Heath Bunting se incluyó a sí mismo en una reseña falsa (Heath Bunting: Wired or Tired? <http://www.desk.nl/~nettime/>), reinventando así un método que ya habían utilizado Marx y Engels cuando falsificaron críticas condenatorias de economistas de primer orden para llamar la atención sobre *El capital*.

Las guerrillas de la comunicación están además fascinadas por las posibilidades que ofrece internet en un sentido bastante diferente. Más allá de su realidad, LA RED es un mito urbano, quizás, el más fuerte y vital de todos. El discurso social concibe LA RED como el lugar donde la gente, los placeres, el sexo y los crímenes del mañana ya tienen lugar. ¡Ve a internet, aprende del futuro! Los miedos y deseos se proyectan en LA RED. Este es el lugar mítico donde podemos ver el futuro de nuestra sociedad... Paradójicamente, el don de la profecía atribuido a la red da credibilidad a cualquier información que ahí circule. El “mundo real” se la cree porque proviene del reino de la virtualidad y no a pesar de ello.

En las regiones apartadas de Alemania existía un juego de larga data llamado “La Invención de los Días del Caos”. El juego era, de hecho, bastante simple: alguien ponía una nota en la red diciendo que en el día D todos los punks de Alemania se unirían en la ciudad XY para transformarla en un montón de escombros. Se hacía el anuncio y se distribuían unos cuantos panfletos (digamos una do-

cena) a los sospechosos habituales³. Ese mismo día, procesiones de periodistas mercenarios de todo tipo se encontraban con multitud de escuadrones de protesta de toda Alemania en su camino hacia XY. Una vez más las fuerzas del orden público iban en camino para proteger nuestra civilización contra los poderes de la oscuridad.

No mencionamos en detalle las innumerables ocasiones en que periodistas, funcionarios estatales, servicios secretos, etc. fueron engañados por falsos rumores que circulaban en la red. Por ejemplo, la principal agencia de noticias alemana, DPA, se tragó el cuento de la página web de una corporación falsa que ofrecía clones humanos, incluidas réplicas de Claudia Schiffer y Sylvester Stallone. También este efecto puede ser reproducido. La siguiente fue la broma sobre “ourfirsttime.com”⁴ (<http://www.ourfirsttime.com>). No hay mucho peligro de que los periodistas mediocres se enteren.

La red es un bonito patio de recreo para las Guerrillas de la Comunicación. Pero nosotros, apartados allá afuera, les decimos a aquellos que viven en los paisajes red de la comunicación electrónica: no olvidéis caminar y hablar como queráis por la jungla de las calles, de visitar los paisajes devastados de los medios obsoletos, de ver y sentir el espacio y el poder y el control del capitalismo. Así siempre recordareis para qué diablos sirven todas las bromas.

NOTAS

- 1 Las traducciones pueden consultarse en el actual sitio web del grupo Kguerrilla.org
- 2 N. del T. Se trata de una de las famosas bromas del LBP en la que Fabrizio P. Belletati, un editor inexistente, publicó con Castelvechi una selección de textos falsos de Hakim Bey. Para más información puede leerse el artículo de Luther Blissett (1996), *Why I Wrote a Fake Hakim Bey Book and How I Cheated The Conformists of Italian “Counterculture”*.
- 3 N. del T. Véase como ejemplo las circulares archivadas en Spunk.org
- 4 N. del T. Se trata de una de las primeras “bromas” en línea donde se anunció que dos adolescentes perderían la virginidad en directo. Puede consultarse el artículo de H. B. Klopowitz (1998) “*Lost in Cyberspace. Cyber Hoax*” y el Museum of Hoaxes para más información.

.....

El texto corresponde a la presentación de la obra en el repositorio de *software art* Runme.org del que Amy Alexander es cofundadora. *The Plagiarist Manifesto* se genera automáticamente cada vez que se accede a su [URL](#), remezclando fragmentos de texto con formas sintácticas exactas pero sin sentido. “El resultado es que desde 1998 hasta hoy nadie ha podido leer el mismo manifiesto”, como reza el texto de Domenico Quaranta en el catálogo de la exposición *Connessioni Leggendarie* comisariada por Luca Lampo para la Mediateca di Santa Teresa en Milán (Italia) en 2005. La obra forma parte de Plagiarist.org, proyecto iniciado en 1998 para que, en palabras de Alexander, “*el Plagiarista publicara sus esfuerzos apropiándose de las obras de otros sin ser detectado*”.

El manifiesto plagiarista

AMY ALEXANDER

NOSOTROS en plagiarist.org sabemos que es muy importante para los artistas tener un manifiesto. ¡Muestra pasión! ¡Muestra convicción! ¡Y es un buen entrenamiento para publicar comentarios de opinión en las listas de correo! Aquí está el nuestro —cada *bit* tan relevante ahora como cuando lo publicamos por primera vez en 1998.

En 1999 algunos abogados de DuPont se enfadaron con nosotros por nuestro proyecto de Adquisiciones Plagiaristas (<http://plagiarist.org/acquisitions.html>) y decidieron enviar a nuestro jefe una copia del Manifiesto, aparentemente como prueba de que estábamos locos. Los abogados imprimieron 12 páginas del Manifiesto para enviarlas por fax antes de que se cansaran —¡wow!— ver <http://dupont.censors.org>

Agradecemos especialmente a los comunistas, los futuristas, los pintores futuristas, el Centro de Investigación Hipermedia y a Unabomber por la Inspiración de Contenidos. Y muchas gracias a los autores de [Travesty](#) por la Inspiración Algorítmica.

También disponible en camisetas de edición limitada.

Apasionadamente Convicta,
- plagiarista

.....
[Introduction to net.art \(1994-1999\)](#) fue publicado en 1999 en el sitio web de Alexei Shulgin, [Easylife.org](#). Ese mismo año se presentó tallado en lápidas de piedra dentro de una instalación realizada en colaboración con Blank & Jeron para la exposición [Net_Condition](#) organizada por el ZKM en Karlsruhe (Alemania), junto a otras tres sedes en Barcelona (España), Graz (Austria) y Tokio (Japón). En 2005 se incluyó en el catálogo y la muestra [Conessioni Leggendarie](#), comisariada por Luca Lampo para la Mediateca de Santa Teresa en Milán (Italia).

Introducción al *net.art* (1994-1999)¹

ALEXEI SHULGIN Y
NATALIE BOOKCHIN

I. NET.ART DE UN VISTAZO

A. El modernismo definitivo

1. Definición

- a. *Net.art* es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de *software* y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en internet
- b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas

2. 0% Compromiso

- a. Manteniendo la independencia de las burocracias institucionales

- b. Trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión
 - c. Iniciando caminos al margen de valores anquilosados provenientes de un sistema teórico e ideológico estructurado
 - d. TAZ (*Temporary Autonomous Zone*) de finales de los noventa: anarquía y espontaneidad
3. Práctica sobre Teoría
- a. El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana ha sido conseguido quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria
 - b. Llevar más allá la crítica institucional: con lo cual un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación
 - c. La práctica muerte del autor
- B. Figuras específicas del *net.art*
- 1. Formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas
 - 2. Inversión sin intereses materiales
 - 3. Colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas
 - 4. Privilegio de la comunicación sobre la representación
 - 5. Inmediatez
 - 6. Inmaterialidad
 - 7. Temporalidad
 - 8. Acción basada en un proceso
 - 9. Actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas
 - 10. Parasitismo como estrategia
 - 11. Movimiento desde los campos primarios de alimentación de la red

- a. Expansión hacia infraestructuras conectadas en la vida real
- 12. Desvaneciendo fronteras entre lo público y lo privado
 - 13. Todos en Uno
 - 14. Internet como medio para la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo, consumo y crítica
- a. Desintegración y mutación entre las figuras de artista, *curator*, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo

2. BREVE GUÍA DEL DIY (DO IT YOURSELF) NET.ART

- A. Preparando tu medio ambiente
- 1. Obtener el acceso a un computador con la siguiente configuración
 - a. Macintosh con un procesador 68040 o superiores (o bien PC con un procesador 486 o superiores)
 - b. Al menos 8MB RAM
 - c. Módem u otra conexión a internet
 - 2. Requisitos de *software*
 - a. Editor de texto
 - b. Procesador de imágenes
 - c. Al menos uno de los siguientes clientes de internet: Netscape, Eudora, Fetch, etc.
 - d. Editor de vídeo y audio (opcional)
- B. Elegir modo
- 1. Basado en contenido
 - 2. Formal
 - 3. Irónico
 - 4. Poético
 - 5. Activista
- C. Elegir género
- 1. Subversión
 - 2. La red como objeto

3. Interacción
 4. *Streaming*
 5. *Travel Log*
 6. Colaboración telepresencial
 7. Buscador en red
 8. Sexo
 9. Narrador de historias
 10. *Pranks* y construcción de identidades falsas
 11. Producción y/o deconstrucción de interfaces
 12. *ASCII Art*
 13. *Browser Art, On-line Software Art*
 14. Arte Formal
 15. Ambientes interactivos multi-usuario
 16. CUSeeMe, IRC, Email, ICQ, Mailing List Art
- D. Producción

3. LO QUE DEBERÍAS SABER

- A. Estado actual
1. El *net.art* está emprendiendo transformaciones cada vez mayores debido al reconocimiento institucional y a su nuevo estatus
 2. De ese modo el *net.art* se está metamorfoseando en una nueva disciplina autónoma con todos sus complementos: teóricos, curadores, departamentos museísticos, especialistas y consejos de dirección
- B. Materialización y fallecimiento
1. Movimiento desde la impermanencia, la inmaterialidad y la inmediatez hasta la materialidad
 - a. La producción de objetos, su muestra en galerías
 - b. Archivo y preservación
 2. Interfaz con las Instituciones: el *loop* Cultural
 - a. Trabajar fuera de la institución
 - b. Declarar que la institución es malvada

- c. Retar a la institución
 - d. Subvertir la institución
 - e. Convertirte tú mismo en institución
 - f. Atraer la atención de la institución
 - g. Repensar la institución
 - h. Trabajar fuera de la institución
3. Interfaz con las Corporaciones: actualización
- a. La demanda de seguir la estela de la producción corporativa con el fin de mantenerse visible y al día
 - b. La utilización de estrategias artísticas radicales para la promoción de productos

4. CONSEJOS Y TRUCOS CRÍTICOS PARA EL NET. ARTISTA MODERNO Y TRIUNFADOR

- A. Técnicas promocionales
1. Asistir y participar en el mayor número posible de festivales de *media art*, conferencias y exposiciones
 - a. Físicas
 - b. Virtuales
 2. Bajo ninguna circunstancia consientas pagar tickets de entrada, gastos de viaje o alojamiento en hoteles
 3. Evita formas tradicionales de publicidad p.ej. tarjetas de negocios
 4. No aceptes de buenas a primeras la afiliación a instituciones
 5. Crea y controla tu propia mitología
 6. Contradícete periódicamente en *emails*, artículos, entrevistas, incluso en conversaciones informales *off-the-record*
 7. Sé sincero
 8. Impacta
 9. Subvierte (a ti mismo y a los demás)
 10. Mantén la consistencia de tu imagen y tu trabajo
- B. Indicadores de éxito: actualización 2
1. Ancho de banda

2. Novias o novios
3. *Hits* en buscadores
4. *Hits* en tus sitios
5. *Links* a tu sitio
6. Invitaciones
7. *Email*
8. Billetes de avión
9. Dinero

- a. Que muta y se transforma tan rápida y astutamente como aquello que intenta consumirle
- b. Quien no teme ni acepta ser etiquetado o desetiquetado
- c. Quien trabaja libremente en formas completamente nuevas junto con formas más tradicionales
- d. Quien entiende la necesidad continua de una comunicación libre con dos vías y múltiples canales por encima de la representación

5. APÉNDICE UTÓPICO (DESPUÉS DEL NET.ART)

- A. Con lo que las actividades creativas individuales son más valoradas que la afiliación a cualquier movimiento artístico de moda
 1. Resultado en su mayor parte de la distribución de información horizontal más que de la vertical en la red
 2. Que no permite el ascenso de una sola voz dominante sobre las diversas expresiones múltiples y simultáneas
- B. El ascenso del Artesano
 1. La formación de organizaciones que evitan la promoción de nombres propios
 2. La desviación de la institución artística y la dirección hacia productos corporativos, *mainstream media*, sensibilidades creativas e ideologías hegemónicas
 - a. No anunciadas
 - b. No invitadas
 - c. No esperadas
 3. No necesitar términos como “arte” o “política” para legitimizar, justificar o excusar las actividades de uno mismo
- C. El internet después del *net.art*
 1. Unos grandes almacenes, un *sex shop* y un museo
 2. Un útil recurso, herramienta, lugar y punto de reunión para un artesano

NOTAS

- 1 Traducción de David García Casado para Aleph-arts.org publicada el año 2000.

.....

El *Headmap Manifesto* fue distribuido en 1999 como un [PDF](#) de procedencia poco clara que “empezó a circular por listas de correo sobre arte digital, sitios web de diseño y tecnología, y por lugares inusuales de las industrias de las telecomunicaciones”¹. A esta primera versión seguirán *Headmap (2) Localis(z)ation* en 2002 y *Headmap (3) Redux* en 2004, todas ellas vinculadas a [Headmap.org](#): “una nueva publicación trimestral, un sitio web y un proyecto colectivo de software de localización”. La autoría se atribuye en general a Ben Russell², fundador de este “*think tank* de guerrilla informal (distribuida)” en el que [participaron](#) Dav Coleman, Anselm Hook y Mikel Maron, entre muchas otras. Desde su lanzamiento ha sido ampliamente comentado³ y criticado⁴ como un trabajo fundacional de los “*locative media*” que se popularizarán a inicios del siglo XXI.

Manifiesto *Headmap*⁵

BEN RUSSELL

Para Bree

Gracias a Suresh por hacer cantar a los árboles

Hay notas en cajas vacías

Cada habitación tiene una historia accesible

Cada lugar tiene vínculos emocionales que puedes abrir y salvar

Puedes buscar la tristeza en Nueva York

Personas a una milla de distancia entre sí que nunca se han encontrado abandonan lo que están haciendo y se organizan espontáneamente para ayudar con alguna u otra tarea

En una ciudad extraña llamas a la puerta de un desconocido y te da unos sándwiches

Los caminos compiten para ofrecerse a ti

La vida fluye en objetos inanimados

Los árboles canturrean *jingles* publicitarios

Todo en el mundo, animado e inanimado, abstracto y concreto, tiene pensamientos adjuntos

CONOCE TU LUGAR

Dispositivos conscientes de la ubicación

Dispositivos móviles de localización conectados en red hacen posible adjuntar notas invisibles a espacios, lugares, personas y cosas. El manifiesto *headmap* articula las implicaciones sociales de los dispositivos conscientes de la ubicación. Manifiesta un mundo en el que los juegos de ordenador salen al exterior y se vuelven subversivos. El sexo e incluso el amor son más fáciles de encontrar. El espacio real puede ser invisiblemente marcado y demarcado... lo que una vez fue patrimonio exclusivo de constructores, arquitectos e ingenieros cae en manos de todos: la capacidad de dar forma y organizar el mundo y el espacio real. Fronteras, límites y espacios reales se vuelven plásticos y maleables, lo estatal se fragmenta y globaliza... La geografía se vuelve interesante. Los teléfonos móviles se conectan a internet y reconocen la ubicación. Todo en el mundo real es rastreado, etiquetado, identificado con códigos de barras y mapeado. Encima de todo existe una nueva capa invisible de notación. Información textual, visual y sonora está disponible a medida que te acercas, en función del contexto, o cuando lo solicitas.

UN NUEVO MUNDO

El enlace de un dispositivo de localización (por ejemplo, algo con una función GPS), con un ordenador de mano (por ejemplo, una iPAQ o un Handspring) junto con una conexión móvil e inalámbrica a internet, crea una importante nueva plataforma de computación para el mercado masivo que empieza a hacer posible:

- dejar notas, demarcar espacios y marcar lugares sin ninguna señal visible externa
- lo que dejemos puede ser visible para todos o para usuarios individuales y grupos específicos
- la información (textual, sonora o visual) se puede vincular a diferentes lugares
- una alternativa o complemento de los significantes visuales permanentes (por ejemplo, señales, ropa, anuncios)
- los individuos pueden utilizar nuevas formas de comunidad basadas en una conciencia aumentada de su proximidad a lugares de interés y a otras personas... comunidad extendida y espontánea definida por el interés común y la proximidad
- rastrear la migración y los patrones de movimiento de gente, animales y cosas
- los lugares pueden tener historias “adjuntas” (por ejemplo, la colección de notas dejadas en un lugar dado clasificadas según el momento en que fueron dejadas)
- los objetos inanimados pueden animarse (si sabes dónde hay un árbol y cuándo alguien pasa por delante de él, podrías hacer que sonara una canción)

DISPOSITIVOS CONSCIENTES DE LA UBICACIÓN

Los dispositivos móviles y conectados orientados al consumidor que reconocen la localización (capaces de determinar y transmitir su ubicación geográfica actual) están empezando a estar disponibles. Conectando algunos medios de localización, por ejemplo un GPS barato, a un ordenador de mano y añadiendo una conexión de red inalámbrica se crea una plataforma informática completamente nueva. Si sabes dónde estás, puedes vincular la información de esa ubicación a otros tipos de información... es decir, puedes asociar información a los lugares. Usando una red puedes publicar las coordenadas de un lugar con una nota adjunta. Esa nota puede ser “encontrada” por otro usuario que visite el mismo lugar. En EE.

UU. la ley obliga que para octubre de 2001 los nuevos teléfonos móviles sean capaces de comunicar sus coordenadas geográficas a los servicios de emergencia (legislación 911 ampliada). El gobierno patrocinó los controles de localización, la triangulación de teléfonos móviles, el *bluetooth*, el GPS... incluso los Sistemas Microelectromecánicos Integrados (IMEMS en inglés) están haciendo posible la fabricación de *chips* con brújulas digitales a bordo y, más interesante aun, giroscopios y acelerómetros (esto significa que el tipo de sistemas de navegación inercial utilizados para navegar en submarinos nucleares sin interferir en la radio pueden ser incluidos en tu teléfono móvil). Son dispositivos conscientes de la ubicación.

INTRODUCCIÓN

El manifiesto *headmap* es una secuencia de fragmentos sobre las implicaciones sociales y culturales de los dispositivos de localización. *Headmap* afirma un desplazamiento desde el “interior” desarrollado tras el fracaso del programa espacial, el cierre de las fronteras, el auge de la TV, la informática temprana, la simulación interiorizada y la cultura de las drogas... hacia una visión “externa”: una recolonización del mundo real, ordenadores volviéndose invisibles, móviles conectados y localizados, el mundo real aumentado en lugar de simulado. Gente encontrando más afuera que adentro y desarrollando sofisticadas relaciones con los espacios exteriores basadas en información, juegos de ordenador saliendo a la calle, tecnologías facilitando el etiquetado y la notación de espacios, lugares, personas, animales y cosas, haciendo surgir nuevas formas de externalización espontánea de la interacción social real, en construcciones extraídas de los sueños y los mitos que dan forma al afuera de manera más tangible que nunca. Nuevas formas emergentes de disidencia colectiva y organizada en red. Construcciones colectivas en lugar de antagonistas, ahora capaces de aumentar, reorganizar y colonizar espacios reales sin alterarlos, o de notificar a los que están siendo

colonizados. Internet ya ha comenzado a filtrarse al mundo real. *Headmap* argumenta que cuando se desborde de verdad, el mundo volverá a ser nuevo.

I. TIERRA Y LEY

El aumento *soft*, la capacidad de anotar el espacio utilizando dispositivos de localización, permitirá nuevos conceptos de propiedad de la tierra y comunidad y pondrá en duda las bases geográficas del poder, la política y el derecho. Una función mágico-legal.

La tecnología dio forma a América, definió el patrón de imposición

Me describió cómo de vacaciones llegó temprano a una popular playa con su esposa e hijos para encontrarla vacía. Sin una razón en particular usó cubo y pala para construir un perímetro de castillos de arena a seis metros de distancia y veinticinco metros de diámetro alrededor del lugar elegido. A lo largo del día la playa se llenó pero no se produjo ninguna infracción de este límite franqueable.

LOS FERROCARRILES, EL ARADO DE ACERO, EL REVÓLVER, LOS MOLINOS DE ACERO Y EL ALAMBRE DE PÚAS. La forma de América se definió mediante la aplicación de la tecnología a la logística, la agricultura, la fuerza, el poder y los límites. *Las grandes llanuras solo fueron sometidas después de 1865 con la ayuda de nuevas tecnologías: los ferrocarriles, el arado de acero, los revólveres, la cerca de alambre de púas y los modernos molinos de acero.* Esta forma está labrada y aún define grandes extensiones del paisaje vernáculo, todavía hay ferrocarriles, arados, pistolas, molinos de viento y alambre de púas.

PARCELANDO LA TIERRA EN RECTÁNGULOS. Antes del alambre de púas era difícil y costoso definir un perímetro y delimitar un gran tramo de tierra. Desde el aire, Europa y América (tanto en

zonas urbanas cuanto agrícolas) son mosaicos de espacios delimitados en rectángulos: edificios y terrenos.

RECOLONIZAR EE. UU. IGNORANDO LAS VIEJAS ESTRUCTURAS (SUPERPONER UN NUEVO PATRÓN). Una nueva capa de simbolismo, una nueva forma de definir la propiedad y el significado podría superponerse a la antigua. Invisible en la superficie. Nuevos caminos, nuevos lugares de encuentro, nuevas fronteras. Nuevo significado asociado a viejas estructuras. Canciones, voces y pensamientos definiendo cualquier espacio dado. *La “máquina de guerra nómada” conquista sin ser vista* (Hakim Bey).

Los vagabundos solían viajar por los EE. UU. en trenes de carga. Complementaban esta red logística con un sistema de símbolos que podían utilizar para compartir información útil entre sí. Un determinado símbolo garabateado en tiza podía significar algo como “es seguro dormir aquí”. En San Francisco a veces se ven un par de zapatos colgando de los cables del tranvía. Definen el territorio o los lugares de encuentro de las pandillas locales. Los niños hacen grafitis para marcar su territorio. Parásitos de la infraestructura existente que no quitan o reemplazan lo que hay, alteran el significado redefiniendo nuevos términos, reglas, lenguajes y símbolos. Parásitos lo suficientemente poderosos como para absorber y dominar la antigua infraestructura sin destruirla, convirtiéndose en colonos y definiendo el estatuto híbrido. Los ocupas de Zimbabue están recuperando tierras de los granjeros británicos con el apoyo de facto del gobierno. Aunque la acción es técnicamente ilegal, el gobierno está apoyando a los ocupas y ofreciendo a los británicos un pasaje seguro fuera del país, en lugar de apoyo. Reino Unido ahora es efectivamente otro estado de los EE. UU. (bases aéreas, patrones culturales y económicos, etc.). *Cada vez que colonizas a alguien, eventualmente volverá a colonizarte* (Erica Rosenblum).

En este momento de la evolución de la web, y considerando nuestras demandas por el “cara a cara” y lo sensual, debemos consi-

derarla principalmente como un sistema de apoyo capaz de llevar información de una Zona Temporalmente Autónoma (TAZ en inglés) a otra, de defender la TAZ convirtiéndola en “invisible” o dándole dientes según lo exija la situación. Pero más que eso, si la TAZ es un campamento nómada, entonces la web ayuda a proveer epopeyas, canciones, genealogías y leyendas de la tribu, proporciona las rutas secretas de las caravanas y las líneas de flujo de la economía tribal, e incluso contiene algunas de sus rutas futuras, algunos de los sueños que se experimentarán como signos y presagios (Hakim Bey, Temporary Autonomous Zone).

Pidgin, creole, slang, jerga, argot. (América efectivamente decidió abrir el código fuente y modificar la lengua inglesa, ahora parte de uno de los más penetrantes y potentes sistemas operativos del planeta).

La desespacialización de la sociedad posindustrial proporciona algunos beneficios (por ejemplo, redes informáticas), pero también puede manifestarse como una forma de opresión (la falta de hogar, la gentrificación, la despersonalización arquitectónica, el borrado de la naturaleza, etc.). Las comunas de los años sesenta trataron de eludir estas fuerzas pero fracasaron. La cuestión de la tierra se niega a desaparecer. ¿Cómo podemos separar el concepto de espacio de los mecanismos de control? Los gánsters territoriales, los Estados/Nación, se han apoderado de todo el mapa (Hakim Bey).

NARRATIVA SUBORDINADA A LA ECONOMÍA Y LA FUERZA BRUTA. La narrativa siempre ha estado al servicio de lo tangible. (*Atenas no es una ciudad ni un Estado, es una idea*, Aristóteles). Ahora la economía y la fuerza bruta pueden empezar a favorecer la narrativa en forma de interpretaciones red de viejas estructuras. Comunidades distribuidas, construidas en torno a ideas y nuevas formas de asociación, dominarán las formas más antiguas vinculadas a ideas convencionales de proximidad y control que buscan contenerlas y controlarlas. *No es la tierra la que debe ser conquistada, sino el corazón de los hombres.*

PLEGAMIENTO ESPACIAL. Antes del telégrafo, si un ladrón robaba un banco y luego abordaba un tren no había forma de informar al *sheriff* del siguiente pueblo. Nueva York no podía hablar con San Francisco. Era difícil saber qué estaba pasando fuera de tu localidad. El espacio dominaba las comunidades y las comunicaciones (véase *The Victorian Internet* de Tom Standage).

La tierra como principio central de las estructuras de poder modernas

Con la ocupación de las tierras que quedaban disponibles, este moderno movimiento de población se disolvió, y nuestra civilización mecánica perdió una de sus principales válvulas de seguridad.

El control de la tierra y la libertad de movimiento son medidas tradicionales del poder espacial. Países, fronteras, cercas de púas, puestos de control, propiedades y prisiones, todas reflejan cómo se subdivide y posee el espacio, y cómo se contiene y controla a la gente.

Millones de personas eligieron una vida de peligro, “trabajo heroico”, privaciones y dificultades, luchando contra las fuerzas de la Naturaleza, en lugar de aceptar la vida en los términos ofrecidos por igual a los victoriosos y a los vencidos en las nuevas colmenas de la industria.

Las fronteras están definidas por conflictos históricos, luchas políticas, tratados y cartógrafos. La fuerza de las armas protege esas fronteras.

Ser un vagabundo en lugar de perder la libertad de dormir lo que quiera, de comer lo que encuentre en el momento que le apetezca, de pintar solo cuando la pasión por el trabajo se lo exigía (Anaïs Nin, *The Chanchiquito*).

La ley (respaldada por la fuerza y la voluntad política) protege los derechos de propiedad dentro de esas fronteras y define la forma en que se divide la tierra. *Definir y controlar rígidamente la tierra ha sido un principio central de las estructuras de poder modernas* (Hakim Bey).

El mapa está efectivamente cerrado, toda la tierra cae claramente bajo la jurisdicción y propiedad de un estado u otro. No hay un nuevo mundo ni una nueva frontera en la superficie de la Tierra. Aumentar y anotar la realidad conducirá a una nueva concepción del espacio, nuevas formas de ver la propiedad de la tierra, nuevos tipos de comunidad y estados. Continentes enteros podrían ser colonizados de nuevo sin desafiar directamente las estructuras de poder existentes, incluso, sin que la gente se dé cuenta de lo que está pasando. *Atenas no es una ciudad ni un estado, es una idea* (Aristóteles).

Hay una vieja y útil distinción entre lo cívico y lo urbano. El latín, como observó Fustel de Coulanges en su gran obra sobre la ciudad antigua, distingue entre los términos “civitas” y “urbs”. Familias o tribus que se unieron porque compartían creencias religiosas, organización social, forma de gobierno y modos de producción crearon la “civitas” - una comunidad que no se relacionaba necesariamente con ningún lugar o construcción en particular. Pero cuando se escogió un sitio en particular y se fundó una ciudad en que habitar —como Roma fundada en las Siete Colinas— surgió un asentamiento urbano. Así el espacio urbano se convirtió en el territorio de la formación cívica, y los principios cívicos determinaron la configuración espacial de la ciudad. La elección del sitio, la ejecución del ritual fundacional y la planificación fueron vistos como actos de tan suma importancia que se atribuía tradicionalmente a los dioses y a los héroes míticos de la comunidad (William Mitchell, *City of Bits*).

No es la tierra lo que debe ser conquistada, sino el corazón de los hombres. Comunidades basadas en el simbolismo, la subsistencia a través del conocimiento local sofisticado y la movilidad... (nomadismo).

Zonas Temporalmente Autónomas

Hakim Bey escribió un artículo titulado *La zona autónoma temporal*, centrado en las comunidades anarquistas que viven en las brechas dejadas por el poder dominante. *Assassins*, piratas y tongs.

Comunas, clubes gastronómicos y reuniones que sirven de ancla para todo tipo de grupos y movimientos sociales.

Redes piratas (...) Utopías piratas - Los navegantes y corsarios del siglo XVIII crearon una “red de información” que se extendía por el mundo entero: aun primitiva y dedicada sobre todo a negocios turbios, la red funcionó admirablemente. Dispersas por toda la red estaban las islas, escondites remotos donde los barcos podían repostar e intercambiar el botín por lujos y necesidades. Algunas de estas islas sostenían “comunidades intencionales”, mini-sociedades completas que vivían conscientemente fuera de la ley y decididas a mantenerse así, incluso aunque solo fuera por una vida corta pero feliz. (Véanse textos como la historia de los piratas de Daniel Defoe). (...) No más espacio, no más terra incognita. Las redes informáticas están proporcionando vacíos en los que las comunidades anarquistas pueden encontrar espacios abstractos donde anclar sus esfuerzos para vivir de manera diferente. (...) La segunda fuerza generadora detrás de la TAZ surge del desarrollo histórico que yo llamo “el cierre del mapa”. El último trozo de la Tierra no reclamado por ningún estado-nación fue devorado en 1899. El nuestro es el primer siglo sin terra incognita, sin una frontera. La nacionalidad es el principio más alto de la gobernanza mundial, ni una mota de roca en los mares del sur, ni un solo valle remoto, ni siquiera la Luna y los planetas pueden quedar disponibles. Esta es la apoteosis del “gangsterismo territorial”. Ni una pulgada cuadrada de la Tierra sin policía o sin impuestos... en teoría. (...) Ocupa estas áreas clandestinamente. (...) De entre los experimentos del período de entreguerras me concentraré en la loca República de Fiume, mucho menos conocida y que no estaba destinada a perdurar. Gabriele D’Annunzio, poeta decadentista, artista, músico, esteta, mujeriego, pionero aeronáutico temerario, mago negro, genio y canalla, emergió de la I Guerra Mundial como un héroe con un pequeño ejército a su mando: los “Arditi”. Perdido por la aventura, decidió capturar la ciudad de Fiume desde Yugoslavia y dársela a Italia. Después de una ceremonia nigromántica con su amante en un cementerio de Venecia se dispuso a conquistar Fiume y tuvo éxito sin problema. Pero Italia rechazó su generosa oferta, el Primer Ministro lo

llamó tonto. De repente, D’Annunzio decidió declarar la independencia y ver cuánto tiempo podía seguir adelante. Él y uno de sus amigos anarquistas escribieron la Constitución que declaraba que la música era el principio central del Estado. La Marina (formada por desertores y milaneses anarquistas de los sindicatos marítimos) se llamaron a sí mismos los *Uscocchi*, en honor de los piratas desaparecidos que hace tiempo vivieron en las islas locales de la costa aprovechándose de los barcos venecianos y otomanos. Los modernos *Uscocchi* tuvieron éxito en algunos golpes salvajes: varios barcos mercantes italianos ricos de repente le dieron a la República un futuro. ¡Dinero en las arcas! Artistas, bohemios, aventureros, anarquistas (D’Annunzio escribía a Malatesta), fugitivos y refugiados apátridas, homosexuales, dandis militares (el uniforme era negro con cráneos piratas y cruces más tarde robadas por la SS), y reformadores de todo pelo (incluyendo Budistas, Teósofos y Vedantistas) comenzaron a aparecer en manadas. La fiesta nunca se detuvo. Todas las mañanas D’Annunzio leía poesía y manifiestos desde su balcón; todas las noches un concierto, luego fuegos artificiales, constituían toda la actividad del gobierno. Dieciocho meses después, cuando el vino y el dinero se habían agotado y la flota italiana finalmente apareció y lanzó algunos proyectiles al Palacio Municipal, nadie tuvo la energía para resistir (Hakim Bey, TAZ).

El Maypole en Merrymount. La contracultura llegó al Nuevo Mundo poco después de los peregrinos. Thomas Morton era el copropietario de una compañía que trajo a un grupo de trabajadores a Massachusetts en 1625. Construyeron su asentamiento a pocas millas de Plymouth. El propósito de la compañía era la ganancia. Cuando la realidad de las perspectivas en las tierras salvajes de Massachusetts se hizo evidente, el socio de Morton embarcó hacia Virginia donde planeaba liquidar la venta de los trabajadores dejando a cargo a Morton en su ausencia. (...) Morton, que era un poeta, pronunció un discurso a sus hombres diciéndoles que no tenían nada que perder más que sus cadenas, y que por qué no se rebelaban, se declaraban hombres libres y aprendían a vivir a la manera de los indios, que lejos de ser la morada del Diablo, como los peregrinos pensaban, las tierras salvajes del Nuevo Mundo eran el Jardín del Edén. (...)

Crearon una comunidad anarquista y la llamaron Merrymount. Morton tenía conocimientos paganos y contó a la compañía historias sobre antiguos dioses. Montaron un Poste de Mayo e invitaron a los indios locales a una celebración. Los hombres encontraron a los indios amigables, listos para pasar un buen rato y comerciar. Los hombres de Morton mostraron a los indios cómo disparar mosquetes, y descubrieron que los indios podrían hacer un buen negocio en pieles a cambio de mosquetes y pólvora. (...) Las historias de las fiestas y la mezcla con los indios llegaron a Plymouth y Miles Standish hizo una incursión sorpresa con algunos soldados secuestrando a Morton. Standish había proporcionado a los indios su primer término genérico para los europeos blancos ("corta-gargantas") cuando invitó a dos jefes importantes a un consejo dentro de su fuerte y luego los asesinó con espadas. Standish quería linchar a Morton en el acto, pero algunos de los hombres de Standish le convencieron de que Morton tenía amigos importantes en Inglaterra y que podría haber repercusiones. En lugar de eso, encadenó a Morton a un árbol en una isla en espera del próximo barco a Inglaterra asumiendo que moriría de hambre. Los indios le dieron de comer (Dale Pendell, *Pharmako/poeia - Plants, Posions and Herbcraft*).

Tierras aborígenes

Muchos europeos han hablado de la uniformidad y la falta de características del paisaje australiano. Los aborígenes, sin embargo, ven el paisaje de una forma totalmente diferente. Perciben diferencias que los europeos no pueden ver, cada rasgo del paisaje es conocido y tiene sentido. Estas diferencias pueden ser en términos de detalle o de un paisaje mágico o invisible, siendo el espacio simbólico aún más variado que el espacio físico percibido. Por ejemplo, cada característica individual de Ayer's Rock está vinculada a un mito significativo y a los seres mitológicos que la crearon. (...) Cada árbol, cada mancha, agujero y fisura tiene un significado. (...) Así lo que para un europeo es solo tierra vacía, puede estar llena de notables diferencias para los aborígenes y por tanto ser rica y compleja. (...) Los europeos pueden por ello mal interpretar completamente la naturaleza del paisaje debido a su punto de vista. (...) Los mensajes solo

tienen sentido cuando se reciben y reconocen. Las señales y los signos se convierten en significados perceptivos o conceptuales a través de símbolos. Los símbolos transforman así el mundo biológico y geográfico de las señales y los signos en un mundo de significados humanos. (...) Debajo del paisaje visible parecía haber un paisaje simbólico más real y del que los aborígenes tenían una noción clara. (...) Lo que hay que considerar por tanto es la relación de este mundo simbólico con lo físico, la relación entre el espacio simbólico y el físico. (...) Al utilizar los rasgos naturales, la estructura física del paisaje se hace congruente con la estructura mítica y se humaniza. Si la arquitectura es el modo de crear un espacio virtual, visibilizando un dominio étnico y estableciendo una esfera de influencia, entonces los aborígenes crean lugar dando sentido a los sitios en términos de su cultura, su dominio étnico. Hacen lo que la arquitectura hace de todas las maneras descritas, pero sin la arquitectura. (...) Para los europeos la tierra significaba edificios, cosechas, artefactos hechos por el hombre, para los aborígenes era algo espiritual y emocional. Como los aborígenes no cultivaban la tierra ni construían viviendas permanentes, es decir, porque se apoderan de la tierra de manera inmaterial y no en términos europeos, estos últimos no se dieron cuenta de que los aborígenes poseían, ocupaban y utilizaban la tierra. Podían apropiarse de ella sin reparos. (...) Parece evidente que los aborígenes australianos fueron capaces de establecer un sentido de lugar que era independiente de cualquier edificio que pudieran haber construido. Esto sugiere, en un sentido más amplio, que el establecimiento del lugar es un proceso simbólico. El uso de barreras físicas es solo una forma de lograrlo, aunque an apariencia es esencial para nuestra cultura y contexto (Amos Rapoport, "Australian Aborigines and The Definition of Place", en *Shelter Sign and Symbol* editado por Paul Oliver).

2. MAPAS (FRONTERAS Y LÍMITES)

El estudio de la India

Hay mapas insanos de la India cubiertos por una densa masa de triángulos.

GEORGE EVEREST. Durante el siglo XIX, George Everest inició un plan para estudiar sistemáticamente y después mapear toda la India.

MAPEAR COMO CONQUISTA Y CONTROL. Torres de triangulación y teodolitos se convirtieron en características de la India británica hasta los límites más lejanos del Imperio. Las comunidades locales llegaron a ver estas torres como símbolos de la subyugación final y resistieron violentamente, atacándolas y destruyéndolas a medida que invadían su territorio. La cartografía moderna proporciona un contexto para la demarcación moderna. La idea artificial de fronteras no porosas y estados nacionales. Líneas arbitrarias en mapas. Mapear es un modo de conocimiento y un método de control (véanse textos como el de Ian Barrow, *Moving Frontiers*). En un contexto científico la observación, la clasificación y la modelización pueden considerarse como precursoras de la ingeniería que equivale al control. Los militares siempre han participado activamente en la elaboración de mapas. El *Ordinance Survey* en Reino Unido, la principal fuente de datos cartográficos civiles y la principal organización cartográfica gubernamental, hasta hace poco estaba directamente controlada y financiada por los militares. Durante la Guerra del Golfo, y en la antigua Yugoslavia, los comandantes integraron toda una gama de tecnologías de cartografía espacial, desde modelos 3D del terreno hasta GPS, para mejorar sus formidables sistemas de mando y control.

TERRITORIO INEXPLORADO. La tierra y el agua inexploradas siempre se marcaron en un mapa como *terra incognita*. Escritores antiguos y medievales mapeaban a través de la narrativa, descubriendo y revelando los lugares en los que habían estado en términos asociativos más que espaciales, centrándose en las descripciones de lugares, gentes y costumbres. Tenían más en común con los viajes lineales de las *songlines* que con la concepción espacial de los mapas ptolemaicos.

Los primeros cartógrafos coloniales de la India seguían estudiando bajo la influencia de las concepciones medievales de lo inexplorado y sus prácticas retóricas de revelación. Sin embargo, los mapas dibujados por James Rennell y sus compañeros topógrafos introdujeron nuevas actitudes hacia la representación de la tierra y las fronteras, actitudes que, en palabras de R.H. Phillimore, historiador de la *Survey*, rescataron el mapa “de los caprichos de la fantasía”. David Harvey ha remarcado que la reintroducción de la cuadrícula ptolemaica con una localización determinada por la latitud y la longitud despojó a los mapas de todos sus “elementos de fantasía y creencias religiosas medievales, así como de cualquier signo de las experiencias involucradas en su producción”. Los mapas, ahora imbuidos de los principios de la razón ilustrada, se habían convertido según Harvey en “sistemas abstractos y estrictamente funcionales para el ordenamiento fáctico de los fenómenos en el espacio”. Aunque este ensayo sugerirá que las nociones espaciales medievales y las prácticas cartográficas, junto con la contingencia y la oposición, conformaron los primeros mapas coloniales que no eran puramente abstractos ni funcionales, Harvey tiene razón al afirmar que los mapas mostraban una mayor “objetividad”. Los mapas, como él dice, perdieron gran parte de su sensualidad medieval, su carácter táctil y en su lugar enfatizaron la organización espacial y la racionalidad. No obstante ¿cómo podrían los mapas representar racionalmente, de manera coherente y sistemática, acuerdos anómalos de negocio en los que, por ejemplo, se permitía a la empresa exigir ingresos de ciertas extensiones de tierra cercanas a Bután solo de julio a noviembre, justo en el momento en que Bután volvía a reivindicar su jurisdicción? (Ian Barrow, *Moving Frontiers*).

Mapas

NUEVOS MODOS DE VER (LA CIENCIA COMO UNA SECUENCIA DE MAPAS). Los mapas convencionales representan nuevas formas de ver e interpretar el espacio. Los mapas que vinculan e ilustran datos estadísticos y patrones de migración, mapas físicos, políticos y climáticos, todos tienen utilidad en un contexto relevan-

te, pero también afectan la manera en que pensamos acerca de lo que se mapea. La ciencia puede ser vista como un conjunto de mapas más abstractos que abren nuevos territorios a la exploración.

(...) Como esos viejos atlas que retrataban un mundo a la vez más grande y sorprendente e inquietantemente diferente para los ciudadanos del siglo XVI, un nuevo atlas está naciendo en los mapas producidos por los científicos contemporáneos. Al igual que el mundo mira hacia atrás para celebrar y reflexionar sobre las hazañas del quinto centenario de Colón, la ciencia está haciendo y cartografiando descubrimientos de enteramente nuevas e igualmente trascendentales geografías. (...) Un viaje relámpago por el mundo capturado por la cartografía moderna se extiende desde lo atómico y microscópico al cosmos. Los geólogos planetarios han mapeado las colinas y valles de Venus por radar, Marte por magnetómetro, Júpiter con fotopolarímetros y la Luna en persona. Los paleoecólogos han localizado los lagos que salpicaban el Sahara hasta su desaparición hace 4000 años, y los modeladores están mapeando cómo será el clima dentro de 100 años. A 590 millas en el espacio, los satélites pueden determinar el ingreso promedio de un vecindario, seguir a los icebergs errantes, a los albatros en migración. Y desde instrumentos en la superficie de la Tierra los físicos pueden ver el corazón del planeta, el corazón del átomo, el interior del big bang. Los nuevos telescopios astronómicos trazan el cosmos en todas sus múltiples personalidades electromagnéticas: óptica por supuesto pero también rayos X, rayos gamma, infrarrojos, radio y ultravioleta. Los biólogos han cartografiado la ubicación de las proteínas, los electrones en los átomos. Los neurobiólogos han localizado áreas del cerebro que se iluminan cuando soñamos. Donde Eneas pudo haber pisado alguna vez, los ardientes campos de las islas Flégreas brillan ahora en los mapas aéreos infrarrojos. Ningún territorio celestial, terrenal o incluso artístico se ha librado de esta cartografía desenfrenada: los expertos no hace mucho tiempo escanearon la sublime y misteriosa cara de la Mona Lisa con un microdensitómetro, midiendo y rastreando la topografía de los pigmentos en la sonrisa de la Gioconda (Stephen S. Hall, *Mapping the Millennium*).

MÁQUINAS PARA GENERAR INTERPRETACIONES. Un mapa, una máquina para generar interpretaciones.

UNA MANERA DE ENTENDER LO QUE VES. Si puedes abstraer matemáticamente la estructura de un sistema, generalmente puedes cartografiarlo en muchos otros sistemas. Ser capaz de mapear una interpretación de un sistema en otros sistemas es la razón por la cual matemáticos, científicos y programadores a menudo se ven a sí mismos básicamente como vagos. Menos trabajo, más descanso.

Un modo de ver

EL MUNDO DIFERENTE. Los seres humanos se relacionan con el mundo a través de su tecnología. La tecnología define su concepción del espacio y la forma en que interactúan y ven el mundo (autopistas, pistolas, alambre de púas, PC, dan forma arbitraria al mundo). Si todo lo que tienes es un martillo, todo parece un clavo. Un cambio en la tecnología que media tu mundo cambia la forma del mundo.

SE PUEDE ESTRUCTURAR PERO NUNCA PARA SIEMPRE. La forma en que vemos el mundo y concebimos el espacio, la forma en que nos relacionamos e interactuamos con nuestras comunidades locales y extendidas cambiará.

Yo definiría el 'efecto poético' como la capacidad que tiene la disposición de un texto para continuar generando diferentes lecturas sin ser consumido por completo (Umberto Eco).

Se puede estructurar pero nunca para siempre.

Songlines

El concepto aborigen del espacio chocó con las ideas occidentales de derecho y propiedad de la tierra. Los colonizadores dividieron la tierra en rectángulos limpios imponiendo estos límites arbitrarios con fuerza y castigando a los intrusos.

Los trazos de la canción (songlines) son los equivalentes sonoros de los viajes espaciales de los antepasados, cuyas líneas también

*se encuentran inscritas en pinturas y esculturas aborígenes. Detallan los viajes de los antepasados y cada verso puede leerse en términos de las características geográficas del paisaje. En ellas están codificadas las grandes ceremonias que reactivan el Tiempo de los Sueños en el presente (Mudrooroo, *Aboriginal Mithology*).*

Un viaje (no un camino o una ruta) y el ritual asociado con ese viaje estaban en el corazón de la comprensión aborígen de su relación con la tierra.

Huellas

Huellas, trazas transitorias, temporales y aisladas en el momento en que ocurren, juntas, agregadas, pueden indicar un patrón, una dirección y un motivo.

EVIDENCIA. Las huellas funcionan como evidencia de la presencia de otros. Robinson Crusoe.

PERROS. Los perros aumentan sus ambientes. Se mean en los árboles y dejan su aroma. Información codificada para otros perros. Los niños etiquetan el entorno local. En ambos casos, el mensaje es bastante simple: estoy aquí.

INFORMACIÓN SOBRE LA GENTE. Los rastreadores nativos en Namibia, utilizados por el ejército sudafricano en el monte, eran temidos por su capacidad de discernir e interpretar cada rastro dejado por las guerrillas que iban a matar.

IMPLICACIÓN. Las huellas no solo indican existencia y dirección, pueden implicar acción, condición, intención y motivación.

REGISTROS. Después de aparecer un ataque a un sistema informático todos los registros se revisan en busca de evidencia de presencia hacker, y más allá de eso, de los métodos utilizados, el origen y la identidad. Los registros mantenidos por los sitios web se utilizan

para rastrear tu comportamiento en el sitio. Estos son reforzados por las *cookies* dejadas en tu máquina cuando lo visitas. Empresas como Personify construyen perfiles de tus patrones de comportamiento (acción, intención, motivación y condición) basados en los rastros que dejas mientras navegas por internet. Otras empresas (Zero Knowledge) buscan proteger tu privacidad mientras navegas y *remailers* anónimos, como el ya desaparecido anon.penet.fi (ver galactus para obtener información sobre correos anónimos), intentan ocultar el rastro que deja el correo (y lleva de vuelta a ti). Tus acciones y elecciones individuales no son tan interesantes como tus patrones a lo largo del tiempo.

SERES HUMANOS COMO PATRONES SIGUIENDO CRIATURAS. El ejército siempre me pareció bastante estúpido. Son características clave uniformes, excavar, marchar, rangos, ejercicios interminables aplicados a hombres jóvenes que no necesariamente son súper brillantes. Hasta donde puedo decir soy un patrón de seguimiento de animales. Hay años enteros de mi vida que no puedo recordar claramente. A veces, en un esfuerzo por recuperar esos años, y en la ausencia de un diario para recordármelo, reviso un montón de extractos bancarios para ver más o menos dónde estaba y qué estaba haciendo. Por lo general surgen patrones de entumecimiento mental. El mismo Safeway, el mismo día, cada dos semanas, aproximadamente la misma cantidad. El mismo cajero automático todos los viernes por la noche, aproximadamente la misma cantidad. Cada dos semanas una comida en uno de los pocos restaurantes regulares. Cada mes el cheque del alquiler, un corte de pelo, algún artículo aberrante tipo ropa o viajes. Si continuo el tiempo suficiente el patrón se rompe temporalmente cuando me mudo a otra ciudad y me establezco rápidamente de nuevo. Si tuviera mis recibos de la compra, encontraría más o menos los mismos alimentos repitiéndose durante meses. Si pudiera rastrear mis movimientos me encontraría tomando las mismas rutas una y otra vez para llegar a los mismos destinos. De repente el ejército no es

tan estúpido. Saben que soy un animal de patrones, que me gustan los patrones y que me resulta difícil romperlos una vez que están establecidos. Así que inculcan patrones para cada situación concebible que un soldado pueda enfrentar, para que cuando esa situación ocurra sea más fácil seguir el patrón que hacer cualquier otra cosa (como huir). Por tanto, existe la dependencia de patrones: tener siempre un lugar para dormir, tener siempre un lugar donde conseguir comida, tener siempre a las mismas personas contigo, hacer siempre las mismas tareas.

INSTITUCIONES. La sofisticación, el cambio y la novedad pueden paralizar a las grandes instituciones. Solo díganle claramente a la gente qué hacer y dejen que sea un subconjunto de lo que siempre han hecho, de lo contrario nunca se hará nada. Las instituciones necesitan innovar con cuidado o con gran violencia. Una buena *startup* comienza ágil y original rompiendo los patrones arraigados de sus competidores. Cuando alcanza una cierta etapa de la vida comienza a congelarse, surgen patrones y se vuelve política e institucional. Se pueden romper esos patrones pero es más fácil comenzar de nuevo, de ahí el número y el éxito de las nuevas empresas en un momento de cambio acelerado. Los capitalistas de riesgo y las *startups* que financian son el departamento I+D de la América corporativa. Toman los riesgos y cuando algo funciona se asimila.

PATRONES DE COMPORTAMIENTO. Durante un tiempo solía llevar un diario. Las entradas del diario se limitaban a un máximo de diez palabras. Una entrada en un día determinado podría verse así: 3.2.96 / escalar.caminar.trabajo / día soleado.Carly.alegre.

Las primeras cinco palabras estaban reservadas para cosas prácticas así que si trabajaba, no hacía nada, escribía o programaba, usaba una palabra apropiada para representar esa actividad mental, o si hacía algo físico como caminar y escalar ingresaba cualquiera de estas actividades. Las segundas cinco palabras eran más abstractas. Intentaba pensar en palabras clave que destilaran mis sentimientos

sobre el día (estado de ánimo, personas y sensaciones). 11.11.98 / escalar.nadar.trabajar / vacío.aburrido.nublado

Por la noche, antes de escribir, me tumbaba en la cama e intentaba volver sobre mis pasos. Establecer exactamente dónde había estado, cualquier interacción y qué había hecho. Casi un ritual de meditación para cerrar el día. Cuando tenía todo claro en mi cabeza lo destilaba en unas pocas palabras prácticas y otras tantas que representaban sentimientos. En la cultura occidental esta estructuración solía asociarse la categoría de oración, revisando la jornada al final del día, considerando tus acciones y motivos. Pero los ateos a menudo han descartado esta herramienta práctica sin separar el grano de la paja.

La destilación de un día en pocas palabras puede funcionar como forma rígida de registro. Un diario de *haikus* que, con el tiempo, hace aparecer patrones. Debido a la forma concisa y restringida era fácil ver patrones de productividad e inacción, de felicidad, aburrimiento y oscuridad, de gente recurrente apareciendo y desapareciendo, de cambios de lugar (temporales y permanentes). Un diario normal es demasiado largo para ser leído así. Cuando escribía una página entera cada día y después volvía a ella, siempre encontré que todo lo que quería era una indicación del estado de ánimo, el lugar, la actividad y la gente, y que era difícil ver surgir patrones durante un período de tiempo más largo dado que había tanto que leer.

Otro concepto es el registro puro del estado de ánimo mediante una lista de categorías definidas —aburrimiento, ejercicio, salud, excitación, confianza, felicidad— y puntuadas cada día en una escala del -5 al +5. Luego puedes graficar tu ánimo y tu “estado” a lo largo del tiempo.

Construye un sitio web que permita a un grupo de personas hacer esto. Agrega las entradas del registro de estado de ánimo a los grupos y determina el estado de ánimo del grupo, traza el gráfico del sitio y ve si puedes relacionar el estado de ánimo con los eventos mundiales o los incidentes locales. Muestra a las per-

sonas sus patrones de manera que les sean directamente útiles e interesantes, que sugieran incluso cambios en su comportamiento y permitan medir y mostrar cambios directos en el estado de ánimo resultante. La extensión de tu esfuerzo sería de diez palabras al día o menos. Es mucho más fácil ingresar diez números en un registro que llevar un diario convencional.

MOSTRAR A LA GENTE SUS PATRONES EN LUGAR DE USARLOS PARA VENDER. Los patrones humanos se han convertido en mercancía.

En efecto, se trataba la era de la información, pero la información no era el precursor del conocimiento sino la herramienta de los vendedores (Earl Shorris, A Nation of Salesmen).

Los investigadores de mercado han mutado en perfiladores de individuos. Llevan mucho tiempo clasificando su información geográficamente. Una de las grandes empresas de datos cartográficos digitales, GDT, es la filial de una gran empresa de estudios de mercado, R.L. Polk (su eslogan: “inteligencia multidimensional”).

Los códigos postales funcionan como una subdivisión de los EE. UU. para fines de investigación de mercado, es decir, son una convención topológica conveniente para organizar datos personales y relacionados con la propiedad, un eje geográfico.

Grandes trozos del tercer mundo no tienen un sistema equivalente (debido a la falta de presión de los investigadores de mercado).

La gente podría tener sus propios patrones disponibles para uso no comercial.

EXTENSIÓN DE PATRONES Y REGISTROS DIGITALES AL ESPACIO FÍSICO. El mismo seguimiento masivo de conductas desarrollándose en la web mapea el comportamiento de la gente y el movimiento de animales y objetos en el mundo real. En el momento en que los dispositivos que viajan contigo a todas partes son conscientes de su ubicación, es posible rastrear en el mundo real.

MIGRACIÓN, FLUJO Y REFLUJO, COMPORTAMIENTO GRUPAL. Si eres originario de una ciudad y un turista te pregunta cómo llegar a un lugar, no necesariamente le dices cómo irías tú, lo que podría incluir atajos y complicaciones, sino la ruta más corta y claramente descriptible.

Haz un mapa de cómo la gente va de A a B y verás que los turistas, los locales y los conductores comerciales viajan cada uno en un sentido distinto. Un turista podría acceder a esa información para obtener una vista diferente de la ciudad al averiguar qué camino toma un local o un individuo específico.

Mapquest refina la capacidad para encontrar rutas utilizando información de conductores comerciales (dificultando que un servicio rival duplique fácilmente lo que tienen con una solución tecnológica estática).

Podrías vender tu paseo matutino.

Elliot Solloway construye *software* educativo mientras trabaja con niños desfavorecidos en el sistema escolar de Detroit. Su *software* ofrece a los niños la oportunidad de pensar como universitarios. Temas complejos como los fenómenos de modelado que utilizan ecuaciones diferenciales se presentan escondidos tras el lenguaje natural.

Un ejemplo sería una pieza de *software* para estudiar el flujo local. Tomas una foto de ruta local, esa imagen se convierte en el telón de fondo para el *software* y luego en clase comienzas a estudiarlo. Tomas medidas de todo tipo. Todos estos datos se introducen en el *software* que se convierte, con el tiempo, en un modelo del recorrido. En algún momento se empiezan a notar patrones emergentes que el modelo utiliza para predecir resultados y sugerir relaciones causales.

Otro ejemplo sería el modelado del clima. Esto se pondría interesante si los niños de las escuelas de todo el mundo envíasen los datos a un formulario común a través de la web. Todo el mundo comenzaría a contribuir a un modelo más o menos preciso del clima, independiente de los meteorólogos profesionales. Si los meteoró-

logos hiciesen algunas sugerencias sobre qué tipo de fenómenos necesitan estudiar, un ejército de niños estaría a su disposición generando datos y aprendiendo a medida que lo hacen.

Compara esto con SETI, un proyecto para buscar vida extraterrestre financiado por el gobierno que vio su presupuesto mermar dramáticamente. A partir de lo que tenían construyeron un modelo distribuido para procesar los datos que estaban recopilando. El equipo lanzó un salvapantallas que utilizaba ciclos de computación disponibles en cualquier computadora conectada a internet para ayudar al procesamiento numérico.

Intel lanzó un salvapantallas que utiliza ciclos informáticos disponibles para ayudar a la investigación del cáncer. Recientemente, según Soloway, los niños de todo EE. UU. rastrearon la migración de una especie particular de mariposa. El resultado es que los niños (y cualquiera) pueden hacer que los grandes proyectos de ciencia y recopilación de datos sean viables en ausencia de grandes subvenciones (ver también las iniciativas educativas del proyecto Digital Earth).

La investigación de mercado solía ser intensiva en mano de obra y los datos eran costosos. Ahora el trabajo se está desplazando a internet y todos nosotros compartimos datos indirectamente al navegar, llenar formularios y comprar cosas. Más allá de estudiar nuestros hábitos mientras estamos frente a la computadora, llega el momento en que todo lo estático en el mundo es mapeado y todo lo dinámico (vehículos, cosas portátiles, animales, gente) es etiquetado y ubicado en la red.

Considera los patrones de migración, de flujo y reflujo que podrían surgir al recolectarse los datos, hacer los mapas y las visualizaciones. Hermoso, útil y aterrador (como cualquier buena tecnología). Las oscuras implicaciones son similares a las de sus contrapartes web con un énfasis en el monitoreo y control espacial.

APLICACIONES. Tengo debilidad por los lugares —viejos campos de batalla, accidentes de coche, casas donde vivían autores famo-

sos. Creo que las viejas pasiones siempre deben tener una ubicación. Idealmente, el mundo estaría cubierto con placas y marcadores enumerando los eventos notables ocurridos en cada lugar particular. Una señal en cada teléfono describiría cómo una mujer rompió con su novio aquí, cómo un joven jugador de béisbol se enteró de que entró en el equipo. Por desgracia el mundo es fluido y cambia por debajo de nosotros. Las islas rocosas que Mark Twain evitaba en el Mississippi son ahora afloramientos de piedra en un campo de judías. Mientras, nuestras pasiones proliferan hasta ser ilegibles y los lugares donde ocurren no pueden contenerlas. Eventualmente, los teléfonos públicos se convertirán en reliquias de un paisaje a desaparecer, de cuando éramos menos y nuestras historias pertenecían a otra época. Los románticos como yo tendremos que reimaginar nuestras pasiones como son —lejos de la tierra, volando en una infinidad de mensajes de teléfono móvil a través de la atmósfera (Ian Frazier, Mother Jones n° 2000, enero-febrero).

Fugacidad y fragilidad

La fugacidad y la fragilidad están en el corazón de las *killer apps* de internet. Correo electrónico, notas desechables. Napster, una frágil red temporal donde puede que encuentres el mp3 que quieres gracias a los efectos de escala. La web, no garantiza encontrar mañana la página o el sitio que visitas hoy. ICQ, más notas desechables.

SOLO LO QUE NO SE PUEDE TOCAR PUEDE SER SAGRADO... un mundo lleno de notas y objetos que en realidad no están allí.

SEPARARSE DEL PRESENTE... estructuras invisibles refuerzan las formas de pensar más allá de las convenciones de tus pares cercanos y tu comunidad, separadas de su presente.

HOMBRE DE LA SUPERFICIE... una tierra con menos que ver en la superficie, sin signos visibles, sin embalajes coloridos.

Humanizar sin construir

Los aborígenes pueden hacer los mapas más exactos y complejos de los viajes de sus ancestros, y ellos mismos recrean el viaje peregrinando a los lugares sagrados, siguiendo la ruta divina. Si recordamos los recorridos para el trazado de los límites de las ciudades romanas (y otras) encontramos una manera similar de definir el lugar pero que se expresa concretamente construyendo muros. De hecho, las zonas aborígenes donde se guardan los objetos sagrados se convierten en lugares santificados donde los animales y la gente están a salvo, es una forma temprana de ciudad o refugio pero sin la construcción física. (...) Los aborígenes no se mueven solo en un paisaje, sino en un reino humanizado saturado de significados. (...) Los aborígenes estructuran su paisaje físico existente, mental, mítica y simbólicamente sin construirlo (Amos Rapoport, "Australian Aborigines and The Definition of Place", en *Shelter Sign and Symbol* editado por Paul Oliver).

Corrientes de datos

MOGLEN: Bueno, no creo que su respuesta sea que no hay nada que podamos hacer al respecto, sino que ya no estamos intentando retrasar la adopción de una tecnología de cifrado fuerte en el control de las exportaciones de los EE. UU. Notarás que anoche quitaron el error del GPS.

WORTHINGTON: Así que Irak ahora podrá apuntar sus misiles de crucero precisamente a la cima del monumento a Washington y no a 50 metros de distancia.

MOGLEN: Sí, los militares dicen que continuarán proporcionando información errónea solo en aquellos lugares que son absolutamente importantes, pero no creo que eso signifique la Casa Blanca o el Monumento a Washington sino almacenes de misiles en Montana.

WORTHINGTON: ¿Crees que dentro de diez años se publicarán mapas que muestren la versión de los EE. UU. que se está publicando ahora, con estas transiciones abruptas de la claridad cristalina a la niebla?

MOGLEN: La cartografía es un tema en general muy interesante ya que cuando todos en el país llevan un GPS surge la posibilidad de un tipo de mapeo basado en toda la estructura de lo que llamamos datos li-

bres. Es decir, la gente al desplazarse voluntariamente con un GPS en sus teléfonos móviles dona el flujo de su información a una base de datos que será un mapa muy preciso en todas partes todo el tiempo. Cada puente, cada camino, cada lugar en el país será medido repetidamente por personas que se desplazan con equipo GPS.

WORTHINGTON: ¿Has oído que exista hoy un proyecto así?

MOGLEN: No estoy al tanto de ninguno. Pero ves que pasará porque ese flujo de datos existirá y habrá una especie de estructura de servicio de información geográfica descentralizada, pero no creo que nadie haya pensado todavía en lo que sucederá. Hay mucha gente pensando en ello desde un punto de vista comercial: los chicos de Pizza Hut se preguntan cuándo podrán anunciar en tu teléfono móvil donde está el Pizza Hut más cercano (Immaterial Incorporated-Cabinet de la transcripción de una entrevista con Eben Moglen: *The Encryption Wars Part I*).

3. POLÍTICA EN EL SOFTWARE (SIN GARANTÍAS)

El uso emancipatorio de la tecnología no está garantizado

La banalización de la TV, la yuppificación de las computadoras y la militarización del espacio sugieren que estas tecnologías en sí mismas no proporcionan ninguna garantía "determinada" de su uso emancipatorio (Hakim Bey).

La nueva tecnología, antes de llegar, anuncia la destrucción o la liberación dependiendo de a quién estés leyendo. Internet ha sido (al mismo tiempo) una herramienta anarquista, militar, comercial y empresarial y, en general, un medio de comunicación para cualquiera capaz de utilizarlo con la finalidad que se proponga.

Control social

SENSORIO POLICIAL (L.A. BELFAST). Pero este no es el sensorio policial definitivo. Mientras la histeria de las pandillas y la guerra contra el crack mantienen las arcas de la ciudad abiertas a las solicitudes de fondos de la policía, es probable que el LAPD (Los Ángeles Police Department) continúe ganando apoyo político para ambiciosos progra-

mas de inversión de capital en nuevas tecnologías. Después de haber llevado a la policía a los niveles de la Guerra de Vietnam y los inicios de la NASA es casi inevitable que el LAPD, y otras fuerzas policiales avanzadas, traten de adquirir la tecnología del Campo de Batalla Electrónico e incluso de la Guerra de las Galaxias. Nos encontramos en el umbral del etiquetado electrónico universal de bienes y personas —criminales y no criminales (niños pequeños, por ejemplo)— monitoreados tanto por vigilancia celular cuanto centralizada. De este último tipo, Ed Davis, ex jefe de policía de LA y ahora senador estatal (republicano por Valencia), ha propuesto el uso de un satélite espacial geosinclinal para contrarrestar el robo pandémico de vehículos en la región. Los sistemas electrónicos de alarma, ya probados en Nueva Inglaterra, alertarían a la policía del robo de un auto con la etiqueta adecuada. El monitoreo satelital extendería la cobertura sobre la vasta área metropolitana de LA. Una vez en órbita, por supuesto, el papel de un satélite policial crecería para abarcar otras formas de vigilancia y control. (...) Como parte de su programa “astro” los helicópteros del LAPD mantienen una vigilia media de diecinueve horas diarias sobre las “zonas de alta criminalidad”, tácticamente coordinados con las patrullas terrestres, superando incluso la vigilancia de Belfast por parte del ejército británico. Para facilitar la sincronización tierra-aire se han pintado miles de tejados residenciales con números de calle identificables, transformando la vista aérea de la ciudad en una enorme red policial (Mike Davis, *City of Quartz*).

El hombre que coordina estos equipos en varios lugares del mundo se llama Weatherman One. El meteorólogo tiene la capacidad de “considerar grandes cantidades de datos y tomar decisiones rápidas y tranquilas” ayudado por “implantes cibernéticos que conectan su corteza cerebral directamente a la red de computadoras SkyWatch” (Mark Oehlert, el Captain America a Wolverine).

(Red sueca de comunicación espacial) (Sistema SPOT francés de imágenes satelitales comerciales según las especificaciones del cliente) (+ USA LANDSAT) (Numerosos satélites meteorológicos) (*NYTimes*, 30 de enero 1989, *Scientific American*

264 No.1 (enero 1991), los soviéticos entran en el negocio de los satélites comerciales con una resolución de hasta cinco pies desde los SPOT franceses de diez pies, es decir, respuesta americana de grado militar para cuestionar su propia política de secreto total). (Imágenes multispectrales en tiempo real).

CULTURA POPULAR Y TECNOLOGÍA PARA MANTENER A LA GENTE CONTENTA Y SIN PENSAR (VIRGEN). *Quejarse de la sociedad del espectáculo como enfermedad social contemporánea es olvidar que fueron los romanos quienes declararon que todo lo que la gente quería para estar contenta era pan y circo, o pizza y televisión, si lo prefieren* (Marcos Novak).

Es casi seguro que la gente usará dispositivos de ubicación sin una fuerte protección de la privacidad, siempre y cuando las transacciones sean seguras y no haya una violación manifiesta y discernible. Si hace sus vidas más fáciles, los estadounidenses parecerán contentos de tener enormes empresas de investigación de mercado que guarden sus datos y los vendan.

Este es un argumento a favor de una fuerte encriptación, de infomediadores automatizados imparciales y de una infraestructura de código abierto distribuida y no propietaria.

CONTROL SOCIAL A TRAVÉS DE LA INFORMACIÓN. Si esta tecnología impacta sin medidas de privacidad incorporadas, todo tipo de organizaciones no solo podrían conocer tus hábitos de navegación por internet sino también dónde vas y cuándo (en tiempo real, es decir, dónde estás ahora), qué compras y a quién ves, y a partir de ahí establecer tus patrones de comportamiento espacial. Un paso más allá de poder vender tu estado de cuenta bancaria.

INFORMACIÓN NO COMO PRECURSORA DEL CONOCIMIENTO SINO COMO HERRAMIENTA DE VENTAS. Si toda nuestra experiencia es mediatizada por la tecnología, ¿cómo podemos im-

pedir a los vendedores el acceso a todos nuestros momentos de vigilia, independientemente del lugar y el momento?

La realidad no dejó de existir, por supuesto, pero mucho de lo que la gente entendía por realidad, incluyendo virtualmente todo el mundo comercial, estaba mediado por la TV, era como si un vendedor hubiera sido colocado entre los americanos y la vida (Earl Shorris).

4. ARQUITECTURA FUTURA (ESPACIO PERDIDO)

Definición de arquitectura

Arquitectura: del latín —teks— tejer (como una red) y también fabricar. Raíz compartida con el texto, el textil, el contexto, la sutileza (“el hilo más fino de la trama”) y la tecnología. Especialmente, construir una morada con herramientas (American Heritage Dictionary).

UNA NUEVA FORMA DE ARQUITECTURA PARASITARIA (AUMENTADA). El aumento *soft*, la capacidad de anotar y delimitar espacios reales sin alterarlos físicamente, es una nueva variante de la arquitectura parasitaria. Una estructura que amplía y depende de una estructura existente puede clasificarse como arquitectura parasitaria.

OPTIMISMO EN ARQUITECTURA. La arquitectura trata cada vez menos de edificios pero puede seguir tratando sobre nuestra relación con el espacio real.

Lectura narrativa de la arquitectura

EL ACTO RITUAL ESTÁ SIMBOLIZADO POR EL CAMINO Y LA META (FLUJO, REFLUJO Y RUTAS LOCALES). Una idea central en la cultura humana es el viaje. Un viaje es una forma fundamental de relación con el espacio. Nos movemos de un lugar a otro en una secuencia lineal. La idea de viaje es fundamental para nuestros mitos e historias, está codificada en nuestra arquitectura e incluida en nuestro entorno construido, las calles fuera

de nuestras casas, los caminos a través del bosque, las redes de autopistas, las vías del ferrocarril a través de nuestras ciudades, los aeropuertos en las afueras de cada ciudad, los puertos distribuidos a lo largo las costas. Estos caminos tienen un propósito logístico, mover personas y cosas. Podemos optar por permanecer relativamente quietos y las cosas encontrarán el camino para nuestras comunidades. Pero incluso esto implica viajes al trabajo, a la escuela, a comprar, a la habitación contigua. Las novelas son viajes lineales e incluso en un medio como internet esta linealidad persiste. La experiencia del hipertexto también es lineal, simplemente no restringe la forma en que se navega. Los seres humanos tienen habilidades multitarea limitadas, al menos a nivel consciente (Distracción), de modo que cada cambio agregado a nuestra atención se convierte en un viaje.

Estás aquí —un lugar virtual que posee una forma identificable (interiorizada) y asociaciones mnemotécnicas por las cuales has llegado, te irás, y (puedes) navegar para regresar. Arquitecturas mnemotécnicas funcionalmente similares han existido durante casi dos mil años (Darrel Berry, The Poetics of Cyberspace).

Los seres humanos son nómadas en esencia.

PROYECCIÓN PSICOLÓGICA (EN REALIDAD NO ESTÁ AHÍ). La arquitectura proyecta sentido al espacio a través de la reestructuración física de nuestro entorno. ¿Qué pasaría si los mismos principios pudieran ser aplicados sin remodelar el espacio, si el camino pudiera estar implícito sin una secuencia de columnas reales, si un espacio sagrado no implicara un perímetro real?

ESPACIO SAGRADO. Un lugar en un parque local o un pedazo arbitrario de acera podría convertirse en un sitio de reunión o un espacio sagrado con un significado superpuesto pero invisible. *Un locus es un lugar fácilmente comprensible para la memoria, como una casa, un espacio entre columnas, un arco o algo así (Darrel Berry, The Poetics of Cyberspace).*

Viajes de descubrimiento

EL NUEVO MUNDO. *Por un lado compartía el pragmatismo de la escuela inglesa (...) por otro, estaba impregnado del sinsentido de la filosofía hermética (A.L. Rowse sobre el matemático isabelino John Dee).*

La llegada del “nuevo” mundo fue concebida desde el principio como una operación ocultista. El mago John Dee, consejero espiritual de Elizabeth I, parece haber inventado el concepto de “imperialismo mágico” e infectado con él a toda una generación. Hakluyt y Raleigh cayeron bajo su hechizo, y Raleigh usó sus conexiones con la “Escuela de la Noche”, una cábala de pensadores avanzados, aristócratas y adeptos para promover las causas de la exploración, la colonización y la cartografía. “La Tempestad” fue una pieza de propaganda para la nueva ideología y la Colonia Roanoke su primer experimento (Hakim Bey). Virginia fue concebida en esa línea utópica.

CONEXIONES CERCANAS ENTRE VIAJES, NAVEGACIÓN Y EXTENSIÓN DEL CONOCIMIENTO. *Había una dialéctica estrecha y continua entre los viajes y la extensión del conocimiento (A.L. Rowse).*

Nuevos mundos inspiran esperanza y nuevas formas de pensar. Viajes de descubrimiento fuerzan avances en la tecnología requerida para este tipo de actividades (la navegación, los mapas, etc.). Si realmente aparecen nuevos mundos sus cualidades, su carácter y la evidencia de su existencia afectan de manera intelectual y material a la sociedad que inició los viajes. Internet puede leerse como un nuevo mundo y una nueva frontera, sujeto a los informes de los colonos, las pruebas de su existencia (Webvans, etc.), el acaparamiento de tierras y el impacto económico y social. Nuevas formas de ver el mundo pueden ser análogas a nuevos mundos.

Un barco no se adentra en los mares del sur sin traer a las cortes o las academias evidencia de esos mundos (Compañía Neerlandesa de las Indias Orientales).

Mapas de memoria y sistemas de símbolos

(sistemas de organización y estructuración)

ARQUITECTURA. *Una arquitectura mnemotécnica facilita la memoria y el deseo, un agregado que busca agregar. Una arquitectura procesual proporciona acceso a las herramientas. La mayoría de las arquitecturas exhiben tanto aspectos procesuales cuanto mnemotécnicos, ya sea en conjunto o en aspectos espaciales y temporales diversos —este refugio de la lluvia, esta glorieta en la que sueño (Darrell Berry, The Poetics of Cyberspace).*

La arquitectura trata de la utilidad. Le Corbusier sostuvo que los espacios habitables debían ser máquinas para vivir. Los edificios físicos funcionan en muchos niveles y la utilidad debe definirse de manera amplia como simbólica, narrativa, mnemónica y estética. Los edificios pueden ser símbolos de poder, autoridad y permanencia. Los edificios prescriben los trayectos que debes realizar para hacer la transición de un espacio a otro. Pueden codificar y referenciar ideas y funciones. Pueden ser hermosos.

Una iglesia es un excelente ejemplo de esto, crea una matriz simbólica donde la interacción entre los símbolos dentro de esa matriz tiene mayor valor que la esencia de cualquiera de los símbolos por separado (Clay Graham). Una catedral es un claro simbólico en el bosque, la luz del sol a través de la tracería en las vidrieras emulando la luz a través de las ramas. Las columnas son altas y como los árboles se arquean y se extienden. El ritual, el simbolismo, la metáfora, la función mnemónica convergen en lo que fueron centros medievales claves de poder y administración.

La Arquitectura Virtual utiliza arquetipos para transmitir el propósito del espacio. Los arquetipos son un lenguaje simbólico de bajo nivel, entendido como la base de la psique humana, que el arquitecto virtual utiliza para codificar significados. Los diez arquetipos son: EJE. Infunde un camino hacia una meta y ruega que se siga. CORTE. Es el foco de la acción/inacción y la conciencia cognitiva, un contenedor de umbrales.

RELACIÓN ENTRE CAMINO Y LUGAR. El viaje comienza en el primer umbral (iniciación) y termina en el umbral final (iluminación). PERÍMETRO DE DOMINIO. Es el límite de la comprensión, el límite del mundo definido.

PORTAL. Una brecha en el perímetro, la boca de un eje que conecta dos dominios.

APERTURA Y CIERRE. Definidos por el perímetro, la apertura es la falta de comprensión y el cierre es el área confortable del conocimiento.

DATUM. El dato espacial define la escala y el perímetro del espacio, el dato secundario puede definir elementos de interacción y se compensa para mostrar importancia.

COLUMNA. Define el perímetro y fija la escala vertical.

MURO. Es el método principal para definir el perímetro. También proporciona cierres y define brechas o portales.

TECHO. Preserva la relación entre el cielo y la tierra y proporciona el límite de elevación para el área de interactividad (David Frerichs describiendo el paradigma arquetípico de Clay Graham).

La arquitectura sirve para organizar y focalizar todos los símbolos, significados y funciones apropiadas que dicta el propósito del edificio.

Los arquitectos cualificados ya se encuentran cumpliendo muchos otros roles aparte del de meros constructores de edificios: diseño de interfaces, diseño de sitios web, construcción de estructuras temporales para eventos transitorios como festivales, conferencias y ferias comerciales, diseño 3D para juegos de ordenador y simulaciones.

A medida que el mundo en red se va superponiendo e integrando al real, el nuevo concepto de espacio aumentado ofrecerá oportunidades para redefinir los límites de la arquitectura.

Imagina que no hubiera vallas publicitarias, que nadie llevara colores brillantes o ropa de moda, que los edificios fueran espartanos y utilitarios, que no hubiera letreros en las calles, que ninguna de las casas tuviera números y que las tiendas no tuvieran fachadas de tiendas sino solo puertas. Toda la vida de la cultura se-

ría invisible sin algún tipo de aumento tecnológico. Todo el color y la información no se podrían ver a simple vista.

Burning Man hace cumplir ciertas reglas: sin dinero, sin publicidad, sin espectadores. Cuando estuve allí en 1999, a pesar de la presencia de 25.000 personas, no había concesiones, ni logotipos, ni etiquetas, ni vallas publicitarias. Toda la infraestructura y las estructuras eran temporales, incluyendo el aeropuerto y las veintisiete estaciones de radio. La única comida que tenías era la que traías de afuera o por la que hacías trueque, y lo único que podías comprar en todo el lugar era café o zumo (zanahoria, manzana y jengibre). Este extraño régimen cambió de manera significativa y positiva la atmósfera de otras grandes reuniones similares. Un tipo entró en un campamento que yo estaba visitando y trató de cambiar grandes cantidades de drogas por un poco de comida y algo para beber (un indicador de que el valor cambia en esta economía artificial).

Los sistemas de símbolos se reducen a la utilidad extrema de direcciones coherentes, la numeración de las casas, la denominación de las calles, las marcas de límites que definen los pueblos, las ciudades y los distritos.

En Japón las calles no están numeradas de acuerdo a la convención occidental de comenzar al inicio de una manzana y aumentar a medida que se camina. Se numeran según la antigüedad del edificio, siendo el más antiguo el primero. Así que si alguien le da una dirección que solo indica el nombre y el número de la calle es inútil. Los teléfonos móviles son esenciales si quieres encontrar una dirección en la que no has estado antes.

Los sistemas de símbolos pueden extenderse más allá de los límites convencionales. Símbolos de aprobación y desaprobación, apoyo y oposición, descriptores de funciones y rituales vinculados a cualquier espacio arbitrario, caminos a medida para individuos y comunidades parasitarias agregados a rutas convencionales y habituales. Sistemas de numeración y dirección a medida. La forma en que se navega, valora y comprende el espacio cambiará con las tecnologías de aumento.

OCULTISMO. *Y si ahora tratamos de transmitir en una oración el sentido y el significado de todos los mitos y rituales que han surgido de esta concepción de un orden universal, puede decirse que son agentes estructurantes cuya función consiste en poner el orden humano de acuerdo al celestial.* "Hágase tu voluntad así en la tierra como en el cielo". Los mitos y ritos constituyen un mesocosmos, un cosmos intermedio y mediador a través del cual el microcosmos del individuo se relaciona con el macrocosmos del todo (Joseph Campbell, *The Masks of God*). El árbol es ya la imagen del mundo (Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*).

(EL ÁRBOL DE LA VIDA) (URL). El árbol de la vida, el Tarot, los objetos y símbolos de poder son moneda corriente en la cultura, véase el motivo masónico en el billete del dólar. La religión y la mitología están llenas de viejas historias que pueden ayudar a articular nuevas visiones. La cultura contemporánea mina constantemente la mitología, los arquetipos y la religión para codificar, arrojar luz y agregar autoridad a ideas, formas de pensar y tecnologías nuevas. (William Gibson utilizó el mito vudú y el simbolismo mapeados en su sueño de un mundo conectado). La cultura humana es rica en este tipo de simbolismos y sueños que ya dan forma a internet. Todo es una metáfora de algo en el mundo real o mitológico, desde demonios hasta botes de basura. Espera un nuevo amanecer dorado. *El clúster simbólico de la Búsqueda. Así es como funcionan las religiones, unos pocos creyentes al comienzo y el núcleo simbólico florece entonces para incorporar nuevas entradas* (Clay Graham).

UTILIDAD. Un mapa moderno es una abstracción, una convención ampliamente entendida. La visualización de cualquier dato solo es útil si comprendes qué representa y por qué. Sin una buena explicación un campo vectorial solo es realmente útil para alguien acostumbrado a los campos vectoriales. Un mapa de superficie tridimensional es inútil a menos que estés habituado a interpretar así los datos. Los analistas de la bolsa aún prefieren una secuencia de

gráficos de barras sobre mapas de superficie tridimensionales. La visualización debería ayudar a la gente a interpretar la información. Nuevos lenguajes, nuevas convenciones para la abstracción, nuevos tipos de visualización integrados en nuestra experiencia cambiarán nuestra concepción del espacio.

LA CONCIENCIA COLECTIVA. ¿Qué esperaba ganar el patrocinador con ello? Una línea arrendada al inconsciente colectivo.

Cada cultura vive dentro de su sueño (Lewis Mumford). Las culturas dan forma a sus mundos a través de los símbolos, la convención y el significado compartidos. La elección extendida a escala masiva en un contexto medial (TV por cable, video, acceso a internet, etc.) significa que la homogeneidad social que siguió a los medios de transmisión de opciones limitadas experimentados colectivamente se está desmoronando. Aunque aún todos vemos los mismos letreros en las calles, las mismas vallas publicitarias, la misma línea en medio de la carretera, la capacidad de una comunidad pequeña para afectar la forma en que sus miembros ven y experimentan el espacio en el que viven significará el fin de una visión común de ese espacio.

Toda simulación es política (Ted Nelson).

CIENCIA. La ciencia, como la religión y la mitología, es una fuente de observación, clasificación y modelos que conducen a la interpretación. Pero a diferencia de la religión y la mitología, la ciencia va más allá de la comunicación a través de la metáfora y el significado compartido. La ciencia y el razonamiento aplicadas a un sistema aumentado pueden literalmente describir, modelar, predecir e interpretar el mundo tal como lo experimentamos. El cuerpo colectivo de conocimiento científico estaría a tu disposición. Las plantas y los animales podrían ser anotados y descritos, los sistemas físicos se podrían modelar para predecir.

EL ESPACIO COMO JERARQUÍA DE VALORES REEMPLAZADO POR EL ESPACIO COMO SISTEMA DE MAGNITUDES. *El espacio como una jerarquía de valores fue reemplazado por el espacio como un sistema de magnitudes. Cuando la gente piensa solo de forma asociativa más que en términos de un sistema de magnitudes, la física tiene dificultades para avanzar (véase Galileo).*

De hecho, la mayoría de ellos estaban increíblemente cabreados. Habían activado una especie de culpa invertida donde sentían que la existencia de metales tóxicos en su suelo y el charco donde nadaban eran de alguna manera mi responsabilidad, que si hubiera mantenido la boca cerrada habría sido seguro. Esto no debería haberme sorprendido, la capacidad de pensar racionalmente es bastante rara, incluso en universidades prestigiosas. Ahora estamos en la era de la TV y la gente piensa enlazando imágenes en sus cerebros (Neal Stephenson, Zodiac).

Neal Stephenson escribió otra historia titulada *The Diamond Age*, sobre una joven que crecía en un futuro dominado por la nanotecnología. Allí describía un “libro”, un nano-ordenador inteligente que funcionaba como tutor de la niña y podía enseñar a su joven lectora todos los conceptos que necesitaba comprender, desde los más simples a los más avanzados, a través de una serie de simulaciones y juegos (por ejemplo, escapar de una habitación cerrada en un castillo requiere elaborar los principios básicos de un código binario).

SISTEMAS CARTESIANOS MÁS EMOCIONES. Tomar un sistema racionalmente construido y usarlo para fomentar fines humanos irracionales, simbólicos y no utilitarios siempre es divertido.

AUMENTANDO LA REALIDAD. *El ritual es la mitología hecha vida (Joseph Campbell, The Masks of God).*

“Mi pequeño teatro”, dijo Aglie, al estilo de esas fantasías renacentistas donde se diseñaban enciclopedias visuales, sílabos del universo. No es tanto una morada cuanto una máquina de la memoria. No hay

imagen que al combinarse con las otras no encarne un misterio del mundo (Umberto Eco, El Péndulo de Foucault).

Detrás de las almenas y las torres con aspilleras, los eruditos y los fedayines se despiertan en estrechas células monolíticas. Mapas de estrellas, astrolabios, alambiques y réplicas, montones de libros abiertos y bajo un rayo de sol matutino una cimitarra desenvainada (Hakim Bey).

La tradición leonina y la sabiduría del unicornio. Representación externa del espacio interior.

¿Qué haremos con esos espacios? Camilo trató de capturar todo el alcance de su conocimiento sobre el mundo en su teatro de la memoria... (Darrel Berry, The Poetics of Cyberspace).

OCULTISMO Y TECNOLOGÍA / APPLE Y LA CÁBALA. *Sincretismo: reconciliación o fusión de sistemas de creencias diferentes, como en filosofía o en religión, especialmente cuando el éxito es parcial o el resultado es heterogéneo.*

Les hablé de una cosa extraña que había visto en París, una librería cerca del muelle Saint-Michel. Sus ventanas simétricas anunciaban su propia esquizofrenia; por un lado, libros sobre ordenadores y electrónica del futuro, por otro, ciencias ocultas. Y era lo mismo en el interior: Apple y la cábala (Umberto Eco, El Péndulo de Foucault). Un híbrido de simbolismo, ritual y racionalidad.

LENGUAJE. *La intuición del espacio es la que revela más plenamente (la) interpenetración de la expresión sensual y espiritual en el lenguaje (Ernst Cassirer, The Philosophy of Symbolic Forms).*

Push Singh en el MIT está trabajando en el supuesto de que el lenguaje está fuertemente ligado a la metáfora espacial (Ted sujeta a Bill, Tina está cerca de Joe, etc.) y, en consecuencia, una aproximación de la inteligencia artificial al lenguaje puede desarrollarse dentro del contexto de un entorno 3D físicamente exacto. Se puede aprender mejor el lenguaje en el sentido humano si se habita un espacio 3D gobernado por las leyes de la física.

INSURRECCIÓN. Destrozar los símbolos del Imperio solo en nombre del anhelo del corazón por la gracia. (...) Si la rebelión resulta imposible, al menos se podría lanzar una especie de yihad espiritual clandestina. (...) Bombas mentales incendiarias y evanescentes, mandalas aterradores que arden en presuntuosas noches suburbanas (Hakim Bey).

Sinestesia

Ver sonidos extraños mientras escuchas la música alta, oír movimientos silenciosos fuera de tu campo de visión. Mercantilización de la sinestesia.

Espacios perdidos (mejor uso)

Piensa en todos los espacios, las habitaciones y los lugares que se pierden. ¿Dónde están las historias que podrían iluminarlos y contar dónde están? (...) Habitaciones a la deriva en ciudades decadentes, habitación y calles, nombres como heridas, la habitación con ventanas a otras habitaciones con el mismo empapelado descolorido donde un hombre en mangas de camisa lee las noticias o una mujer plancha; la habitación iluminada por el sol cuyo único huésped son las ramas de un melocotón... (Octavio Paz, Piedra de Sol).

Para ser inmortal tienes que separarte del presente. Rimbaud dijo “La existencia está en otra parte”, y Malevich escribió una vez: “Solo lo que no puede ser tocado puede ser sagrado”. Para mí esta experiencia de dos lugares, dos mundos, en un instante, es una forma central de la experiencia de la modernidad (Jeff Wall, Introduction to Transparencies).

Nuestro tiempo demanda modas inteligentes. Nuestro tiempo requiere una serie de experimentos sociales amplios, autoconscientes, efímeros, cuyos efectos sean localizados, no letales y reversibles —aunque transparentes y visibles para todos los que puedan ser persuadidos a mirar. Internet es el banco de pruebas natural de esta sociedad incipiente y en rápida evolución (Bruce Sterling, Manifiesto del 3 de enero del 2000).

5. SUEÑOS (CREEN FIRMEMENTE EN ALGO PARA QUE SUCEDA)

LA VIDA FLUYE HACIA OBJETOS INANIMADOS. La vida que no se contentaba con su propio lugar, había fluido sin parar hacia las piedras, el río, las estrellas y todos los elementos naturales: el ambiente externo, por ser parte inmediata del hombre, permanecía caprichoso, travieso, reflejo de sus propios impulsos y miedos desordenados (Lewis Mumford).

En la Antigüedad había dioses para todo, ríos, arroyos, árboles y animales. Esta visión antropomórfica del mundo hizo del mundo exterior una extensión del hombre mismo. Una nueva capa de información superpuesta al mundo funciona igual. Los precedentes y modelos de un mundo como ese van desde la ciencia ficción y el ocultismo hasta las experiencias con drogas y los mitos y leyendas de antiguas culturas.

El sueño da forma a la realidad

CADA CULTURA VIVE SU SUEÑO. Cada cultura vive dentro de su sueño. Mientras dura, el sueño es la realidad. Una cultura vive dentro de un mundo objetivo que sigue durmiendo o despertando, y a veces irrumpe en el sueño, como un ruido, para modificarlo o hacer imposible seguir durmiendo (Lewis Mumford). La cultura es un sueño, un conjunto de convenciones arbitrarias acordadas colectivamente. Ese sueño se impone a la realidad. Todo en el entorno construido refleja cómo el colectivo se ve a sí mismo. Las características y convenciones visibles varían entre barrios, ciudades y estados. Comunidades de migrantes que viven juntas traen consigo su propio sueño y lo superponen a lo que encuentran (ciudades chinas, barrios latinos). Este sueño exteriorizado se extiende en profundidad. Si nunca has salido de tu cultura es posible que no notes cuánto de tu mundo está mediado por un sueño arbitrario.

SUEÑOS COLECTIVOS COMO AGENTES ESTRUCTURANTES (CIENCIA, POLÍTICA, ETC.) *El sueño da dirección a la actividad humana y ambos expresan el impulso interno del organismo y evocan objetivos apropiados* (Lewis Mumford) Ciencia, tecnología, arte, literatura, política, etc.

FUSIONANDO EL MUNDO DE LOS SUEÑOS Y EL MUNDO REAL. Seremos capaces de alterar y experimentar con la interpretación cultural y la estructuración del mundo físico sin alterarlo físicamente.

Me contó cómo su vida real y su vida soñada se están volviendo muy parecidas.

*Este era el ambiente triste, amargo y agotado del mundo en el que Lewis y Tolkien escribieron. Sin embargo, respondieron mejor a estas condiciones y eventos, alejados del estoicismo posimperial, la desesperación cultural y la resignación pesimista cristiana de sus contemporáneos británicos. No estaban preparados ni imaginativa ni intelectualmente para retirarse y aceptar la derrota. De las leyendas medievales nórdicas, celtas y del Grial, conjuraron fantasías de venganza y recuperación, un espíritu de retorno y triunfo. Como Chaucer dijo en “Troilo y Criseida”, su objetivo era “hacer que los sueños sean verdaderos y las fábulas historias” (Norman F. Cantor, *Inventing the Middle Ages*).*

Ofrecemos un simple test para exploraciones del otro mundo: ¿hay plantas en el reino? y si las hay ¿cuál es su estado?

En las sociedades naturales locales todo es una planta persona. Claro que también hay excepciones —los esquimales vivían completamente comiendo otras almas— pero son raras. Caminar a través de la selva amazónica con los pueblos de habla Waorani o Quichua es estar inundado de tradición vegetal, con nombres, usos y leyendas sobre cada planta y cada árbol por el que pasamos (Dale Pendell, *Pharmako/poeia - Plants, Poisons and Herbcraft*).

Creer firmemente en algo para que suceda

Entonces pregunté: “¿la firme persuasión de que una cosa es así, la hace así?”. Él respondió: “Todos los poetas creen que sí, y en épocas de imaginación esta firme persuasión removió montañas, pero muchos no son capaces de persuadir nada” (William Blake).

Podemos experimentar sin necesidad de alterar. Si General Motors inventa un nuevo tipo experimental de carburador, no es sencillo reemplazar cada carburador en todos los automóviles GM del mundo. Ni siquiera es simple incorporarlo a todos los coches nuevos. ¿Qué pasaría si de repente resultara defectuoso? El costo de retirar todos esos coches sería devastador. Desplaza este problema de una industria del mundo real a internet. Escribe un *plug-in* para un navegador que ofrezca una funcionalidad radicalmente nueva y lánzalo. Si la gente decide que lo necesita, puede descargarse e instalarse de la noche a la mañana en la mayoría de las máquinas, alterando y actualizando internet, haciéndolo diferente de como era antes del lanzamiento. Piensa en esta analogía con el espacio real. ¿Cuánto cuesta construir una nueva catedral? ¿El costo es asequible para una pequeña comunidad distribuida de adolescentes relativamente pobres? ¿Cuánto cuesta modificar un edificio existente para un nuevo propósito? ¿Qué pasaría si pudieras alterar y convertir el espacio y los espacios reales para cumplir tu propósito sin un cambio legal de propiedad o sin hacer obras? *Los sueños se hacen realidad.*

Ideas tratando de nacer

El aumento *soft* es una idea que se desprende de las tendencias actuales en el avance tecnológico y la inversión. La era de la información sueña despierta. *Tenemos todos los ingredientes pero aún no sabemos lo que estamos cocinando* (Douglas Adams).

Simplemente están tratando de aparecer, comprobando si el suelo de la realidad puede soportarlos. Y se retiran rápidamente temiendo perder su integridad en la fragilidad de la realización. Y si irrumpen en su capital y pierden una o dos cosas en estos intentos de encarnación, en-

tonces de inmediato recuperan celosamente sus posesiones, las reclaman, se reintegran. Como resultado aparecen manchas blancas en nuestros estigmas con aroma a biografía, los rastros plateados de pisadas de ángeles se desvanecen, las pisadas se dispersan en las noches y los días, mientras la plenitud de la vida crece, se complementa sin cesar y se alza sobre nosotros con asombro y maravilla... (Bruno Schulz, *Cinnamon Streets*).

La gran obra - la Mente Planetaria

(...) Poblados por grupos escolares rebeldes enseñados a idealizar a los ingenieros (Umberto Eco).

a) Los ordenadores —los aparatos mismos— tienen mucho menos que ver con el entusiasmo de los técnicos que con la resonancia a medio comprender de La Gran Obra, la conciencia cableada, la creación de la Mente Planetaria. Teilhard de Chardin escribió sobre esta empresa hace muchos años y se horrorizaría de la naturaleza prosaica de las herramientas que usaremos para llevarla a cabo. Pero creo que hay algo dulcemente irónico en el hecho de que la escalera a su Punto Omega podría ser construida por ingenieros y no por místicos (John Perry Barlow).

Aumentando las facultades humanas, los poderes ocultos, cambiando la forma en que vemos el mundo y viendo aspectos más profundos, cableando aspectos de la conciencia, fusionando sueño y realidad.

ME CONTÓ CÓMO SU VIDA REAL Y SU VIDA EN SUEÑOS SE ESTÁN VOLVIENDO LO MISMO. El ritual es la mitología hecha vida (Joseph Campbell, *The Masks of God*)

Pero también creo que fue a través de ella que él comenzó a darse cuenta de la naturaleza erótica de los universos automatizados (Umberto Eco, *El Péndulo de Foucault*).

DIVISIONES. Las personas no aumentadas van a vivir en un mundo muy diferente, en una división tan profunda como la que existe entre ricos y pobres, educados y analfabetos, las afiliaciones políticas o la raza.

6. NATURALEZA (ANOTADA)

Enmarcar y anotar la naturaleza

BELLEZA EXTERIOR. La belleza se encuentra en gran parte fuera de las galerías de arte y debe ser señalizada discretamente.

HACIENDO LA PIEDRA PEDREGOSA. Si el arte consiste en hacernos ver lo que el artista quiere que veamos (Duchamp) entonces cuando un artista anota la naturaleza hace arte.

A fin de alcanzar el yugen, el arte fue a veces despojado de su color y brillo para que el exterior no fuera una distracción. Un tazón de plata altamente pulida refleja más de lo que sugiere, pero uno de plata oxidada tiene la misteriosa belleza de la quietud, como Seami se dio cuenta cuando usó para la quietud el símil de una bola de nieve en un tazón de plata.

Uno puede valorar un cuenco tal por la opacidad en sí, por su antigüedad, por su imperfección, y este es el punto en el que nos sentimos sabi. (...) El amor a la flor caída, a la luna oscurecida por la lluvia, a la rama marchita, es parte de sabi. A diferencia del yugen (al que, sin embargo, no se opone), sabi no encuentra en estas cosas símbolos de eternidades más remotas. Ellos mismos son en sí capaces de dar un profundo placer. Sabi también difiere de la suave melancolía de la conciencia: aquí uno no se lamenta por la flor caída, la ama (Tsunoda et al., *Sources of Japanese Tradition*).

Y el arte existe para recuperar la sensación de la vida, para hacer que uno sienta las cosas, para hacer la piedra PIEDRA. El propósito del arte es compartir la sensación de las cosas tal como son percibidas no conocidas. La técnica del arte es hacer que los objetos sean “desconocidos”, dificultar las formas, aumentar la dificultad y la duración de la percepción porque el proceso de percepción es un fin estético en sí mismo y debe ser prolongado (Victor Shklovsky, *Art As Technique*).

No conquistar la naturaleza sino resintetizarla

El aumento *soft* debería hacer que nuestro intento de conquista de la naturaleza sea menos intrusivo. El objetivo final de su desarrollo no era sin embargo la mera conquista de la naturaleza sino su *resíntesis* (Lewis Mumford).

Temporal y permanente

La doble naturaleza de la propiedad caracteriza a todos los objetos sagrados secretos (*churinga*) y sitios de importancia mitológica y ritual (Sueños). Por ejemplo, entre los Aranda, cada individuo tenía una *churinga* personal de piedra o madera guardada en un “almacén” sagrado del grupo ritual. La *churinga* es un salvavidas para el mundo espiritual y los sueños y las personas pertenecen a él. El “almacén” puede ser un agujero en el suelo (donde se entierra la *churinga*), un árbol hueco, una hendidura en una roca o un cobertizo de ramas. En cualquier caso, está oculto a la vista y toda el área que lo rodea está prohibida para las mujeres, los niños y los no iniciados, bajo pena de muerte. Por tanto, aunque el concepto de almacén sagrado se asemeja al de otras culturas no se expresa mediante la construcción y no está señalado sino oculto. Existe una relación similar entre grupos rituales y Sueños naturales o contruidos artificialmente: piedras en pie, masas de rocas, pozos de agua, árboles o arreglos de piedra. Estas son garantías permanentes y simbólicas de la presencia del Sueño, la base misma del ser y mantienen el mundo en marcha. El mundo entero es una ente único cuya característica principal es la reciprocidad. (...) Por tanto, hay una clara distinción entre lo sagrado y lo profano, como sugiere Eliade, aunque no hay demarcaciones físicas visibles. Por ejemplo, cuando las *churingas* se guardaban en cuevas, los que entraban a buscarlas imprimían huellas de palma cerca de la entrada para establecer ritos de paso, lo que indica la conciencia de una frontera entre lo sagrado y lo profano. De hecho, cualquier lugar donde se guardan las *churingas* se convierte en sagrado, y la *churinga* se muestra a los iniciados como un rito de paso que da pertenencia plena al clan. Del mismo modo, los líderes ceremoniales frecuentemente se convierten en tales en

cuevas especiales mientras que otras personas que entraban en estas cuevas podían desaparecer para siempre. Por tanto, hay una serie de ritos de paso relacionados con las características del medio ambiente.

Algunos lugares sagrados están especialmente relacionados con la concepción de los niños. Cuando una mujer concibe en un lugar donde hay rasgos prominentes (rocas, peñascos, árboles antiguos), uno de los hijos espirituales del lugar ingresa a su cuerpo y el tótem de este lugar se convierte en el niño, independientemente del tótem del padre o la madre. Esto muestra la importancia del lugar de la concepción y el individuo conserva una relación especial con el rasgo natural y se preocupa si el árbol es cortado o la roca extraída. (...) Existen muchas descripciones e ilustraciones de ceremonias que muestran la gran variedad, riqueza y complejidad de los “monumentos” temporales utilizados: decoraciones corporales, escudos, postes, cruces y similares. Se pueden levantar varios marcadores, enfatizar las rocas al derramar sangre sobre ellas o construir chozas especiales en las que los hombres durante las ceremonias pasan mucho tiempo. Durante algunas ceremonias, se encienden grandes hogueras como “monumentos temporales”.

Las diversas formas de decoración corporal son extremadamente complejas e incluyen pintura, plumón pegado al cuerpo con sangre, etc., así como el uso de accesorios para la cabeza extremadamente sofisticados, elaborados y altos. Las personas tan decoradas pueden verse como “monumentos temporales” que reclaman un lugar haciéndolo sagrado a través de su vinculación mítica. (...) Mientras el hombre occidental confía en las barreras para mantener fuera la naturaleza, reduce las diferencias entre las estaciones y los tiempos y define los lugares al manipular estas barreras, los aborígenes definen los lugares al conocerlos y distinguirlos. Este conocimiento es perceptivo y “real”, así como asociativo, mítico y simbólico (Amos Rapoport, “Australian Aborigines and The Definition of Place”, en *Shelter Sign and Symbol* editado por Paul Oliver).

7. INFRAESTRUCTURA (PRECURSOR)

Redes inalámbricas como un precursor del aumento

El acto central de la era moderna es conectar todo a todo (Kevin Kelly).

A raíz de una enorme inversión en redes inalámbricas de gran ancho de banda, las redes que están evolucionando son diferentes de sus predecesoras cableadas. El mundo que las redes inalámbricas hace posible aún está por construirse. Un mundo emergerá espontáneamente en el nuevo espíritu y tomará tiempo establecer sus características y determinar su forma.

La expansión del sistema de carreteras

En 1919, el Mayor D. D. Eisenhower había dirigido su expedición militar motorizada a través de los Estados Unidos con apenas un sistema de carreteras a seguir. Eso le hizo pensar en las autopistas del futuro. Treinta y siete años más tarde, en 1956, el presidente D. D. Eisenhower firmó el proyecto de ley de autopistas interestatales que preveía un sistema de superautopistas de 41.000 millas (más tarde elevado a 42.500 millas) que atravesaría la nación. El gobierno federal pagaría el 90 por ciento del costo, y la mayor parte del dinero provendría de un fondo fiduciario de autopistas especialmente designado y no desviable, acumulado de los impuestos de la gasolina. El programa fue activamente defendido y promovido por una amplia coalición de intereses que se conoció como el "lobby de la autopista" - fabricantes de automóviles, gobiernos estatales, camioneros, concesionarios de automóviles, compañías petroleras, empresas de caucho, sindicatos, promotores inmobiliarios. Incluso estaba la Asociación Americana de Parkings. Después de todo, no importa cuán grande fuera la distancia recorrida, los conductores tendrían que llegar al final de sus viajes y aparcar sus coches.

El propio Eisenhower abogó por el programa de autopistas interestatales alegando seguridad, congestión, los muchos miles de millones de dólares desperdiciados debido a la ineficiencia del transporte por carretera, y evocando los temores más oscuros de la Guerra Fría como la defensa civil. "En caso de ataque atómico a nuestras ciudades" dijo, "la red de

*carreteras debe permitir la rápida evacuación de las zonas objetivo". El programa resultante fue masivo, y Eisenhower se enorgulleció de la escala de la construcción, usando comparaciones fantásticas y cautivadoras. "Con el pavimento total del sistema se podría construir un aparcamiento lo suficientemente grande para albergar dos tercios de todos los coches de los Estados Unidos". "Con la cantidad de hormigón necesario para estas carreteras se podrían construir ochenta presas Hoover o seis caminos hasta la luna. Para construirlas, excavadoras y palas habrán de mover suficiente tierra y roca como para enterrar todo Connecticut a dos pies de profundidad. Más que cualquier otra acción del gobierno desde el final de la guerra, esto cambiará el destino de América". Sus palabras fueron, en todo caso, un eufemismo (Daniel Yergin, *The Prize*).*

INTERNET. Internet no es idéntico a la red de autopistas de EE. UU. pero tiene algunas cosas en común. Fue diseñado para poder sobrevivir a un ataque nuclear y al menos un uso declarado del sistema de carreteras era permitir la evacuación durante un ataque nuclear. A pesar de toda la atención puesta en las compañías como Amazon y Yahoo (las puntocom), el verdadero problema económico no son las compañías que dicen ser el internet comercial, sino el hecho de que, como las autopistas, internet simplemente cambia la forma en que la información y los bienes fluyen a través del sistema. Si internet está teniendo un impacto en la economía real es porque está afectando la forma en que se realizan todas las transacciones (tomando la definición más amplia de transacción para incluir la recepción de información, el correo electrónico, el comercio, las visitas a sitios web, etc.).

EL MUNDO EXTERIOR SE ESTÁ VOLVIENDO MÁS EXTRAÑO... en San Francisco con una alta penetración de DSL y redes inalámbricas 802.11 existen nubes de conectividad aleatoria. Puedes pasar por delante de la casa de alguien y conseguir una conexión de red... incluso hay sitios web que te dicen en qué puerta sentarte...

UNA RED ESPACIAL EXTERNA. A diferencia de internet, la red de autopistas es externa y se ocupa del movimiento de bienes y personas, además de información.

AUMENTAR EL SISTEMA DE CARRETERAS (TECNOLOGÍAS PARASITARIAS). La red de autopistas también representa un nexo para la convergencia del acceso a internet y los dispositivos inalámbricos de localización. Dado el nivel de movilidad ahora integrado en la vida y la conciencia estadounidenses (LA es una gran autopista sin peaje), las autopistas reformaron América. Conjuraron suburbios, centros comerciales, moteles, restaurantes y estaciones de servicio. Reforzaron a EE. UU. como un enorme mercado homogéneo que los distribuidores podían abastecer fácilmente. Permitieron una fácil migración desde cualquier lugar a otro. ¿Cuál será el resultado de la incorporación de una nueva capa de tecnología que aumente esta infraestructura? Los automóviles serán conscientes de la ubicación y estarán conectados a internet. Al conducir a través de un valle remoto, sabrás si algo interesante está sucediendo fuera de tu campo de visión, si vale la pena detenerse en una ciudad en particular o si alguien de tu comunidad extendida vive cerca. Tu entorno inmediato puede convertirse en algo más que un simple escenario borroso e irrelevante.

Coordinación y apoyo de operativos en campo

Pregunté al mayor a través del viento y el ruido sobre la extraña señal de advertencia que me había llamado la atención a primera hora de la mañana. “Tortuga del desierto”, gritó. “Cincuenta mil dólares si matas una”. “Los científicos afirmaron que coincidían chip por chip con los combatientes en la guerra de la información. Las tortugas eran etiquetadas con transmisores, rastreadas por radiotelemetría y graficadas en cuadrículas por ordenador. Los satélites Landsat se utilizaron para identificar buenas zonas de hábitat, la tecnología aérea de detección de minas para encontrar tortugas que se movían en el terreno, y los sensores electrónicos para advertir a los vehículos que pudieran po-

*ner en peligro a las criaturas (James Der Derian, “Cyber-Deterance” en *Wired* 2.09).*

ORÍGENES MILITARES. Los militares nos dieron el GPS, la visualización frontal (HUD) e incluso las computadoras. El C4i (comando, control, comunicaciones, computadoras e inteligencia) integra todo tipo de tecnologías para aumentar las capacidades de las tropas en campo con todo tipo de información y suministrar a los comandantes un modelo de todo el teatro de operaciones.

PROTOTIPOS. La tecnología se desarrolló para equipar a las fuerzas especiales en el siguiente conflicto de baja intensidad. Las fuerzas de orientación civil, incluso menos avanzadas tecnológicamente, son útiles para determinar un precedente. Fuerzas policiales de todo el mundo hacen uso intenso de la radio. La comunicación por radio es una capacidad fundamental para el mando y el control. La radio se conecta a un centro de mando lleno de operadores en contacto con oficiales, con acceso a información (mapas, bases de datos, etc.), hombres, vehículos y equipos. Este tipo de infraestructura de apoyo es lo que se pone a disposición de los civiles a través de la convergencia entre teléfonos móviles e internet.

El aliado

LA NATURALEZA DEL ALIADO. *Los antiguos médicos tenían ayudantes. Tal vez la planta de poder era un conducto o una llamada, una especie de silbato o una suerte de servicio de entregas, pero la planta en sí no era el aliado. Tal vez el aliado vivía en la planta, o tal vez vivía en el otro mundo y la planta era un puente. Que las plantas tienen virtudes, o “vertudes”, era conocido por los antiguos herbolarios. La Virtud de una planta era su verdad, su fuerza. La integridad es quizá su mejor sinónimo: o poder o veneno.*

El aliado es el que te ayuda. Eso es lo que un aliado debe hacer. Los aliados se ayudan mutuamente en la consecución de alguna tarea. Sin embargo, los aliados también pueden tener sus propias

agendas, es decir, no son un hada madrina, sino fuerzas poderosas por derecho propio. Un aliado es como un caballo salvaje, un caballo con espíritu. Un caballo que te llevará durante muchos días solo para derribarte de repente en una rama baja. Algunos aliados son del tipo sutil. Tal vez tengas un viaje de ayahuasca. Ella es amigable. Te da cosas. No parece para nada malévolas. O tal vez tienes un aliado en el opio. Él es más que amistoso. Te llamará y te invitará y como es voluptuoso tú irás. Es tan bueno contigo que parece divino. Entiendes lo que quiero decir (Dale Pendell, *Pharmako/poeia - Plants, Posions and Herbcraft*).

Herramientas instantáneas

Los aborígenes tienen pocas herramientas u objetos y confían en “herramientas instantáneas”, es decir, reconocen objetos potencialmente útiles en el entorno. Si este objeto coincide con un “modelo mental” o idea de una herramienta, por ejemplo, una jabalina, se obtiene un objeto concreto.

Los miembros del grupo comparten alimentos y otras posesiones, y hay artículos que han circulado a través de 134 personas. Este compartir crea amistad y los valores sociales son más importantes que los económicos.

Los cazadores no almacenan alimentos pues consideran el medio ambiente un almacén. Si bien cada grupo local está asociado a una zona geográfica, hay un número considerable de visitas entre grupos que no mantienen derechos exclusivos sobre los recursos sino acuerdos flexibles. Al mismo tiempo, la mayoría de los grupos tiene una base de operaciones o un campamento.

Esta descripción generalizada de la forma en que los cazadores y recolectores (incluidos los aborígenes) utilizan el espacio puede expresarse en términos de un conjunto de conceptos derivados de los estudios sobre animales:

- Rango doméstico, el límite usual de hábitos y actividades que puede ser definido como un conjunto de escenarios de comportamiento y caminos entrelazados.

- Áreas centrales, zonas dentro del rango doméstico más utilizadas y comúnmente habitadas.
- Territorio, área particular poseída y defendida ya sea físicamente o mediante reglas o símbolos que identifican el área de un individuo o grupo.
- Jurisdicción, “propiedad” de un territorio por tiempo limitado gracias a unas reglas acordadas.

Entre los animales, el tamaño del rango doméstico y de las áreas centrales y su coincidencia, así como los tiempos y la duración de la jurisdicción, dependen de las condiciones naturales (clima, precipitaciones, recursos), por un lado, y de la especie por otro. En el caso de los cazadores, los mismos factores físicos juegan también un papel importante, así como los valores y el estilo de vida del grupo (Amos Rapoport, “Australian Aborigines and The Definition of Place”, en *Shelter Sign and Symbol* editado por Paul Oliver).

8. EXTERIOR (ESPACIO + INFORMACIÓN)

Comunidad

FACILITAR LA COMUNIDAD. Las comunidades locales pueden aproximarse si se permite que el interés común se cruce con la ubicación de una manera más eficiente. ¿Por qué la gente en un pueblo no puede establecer con mayor precisión dónde están las personas que comparten sus intereses? En la calle, en la manzana, en el barrio donde vives ¿a cuánta gente conoces? Y si quisieras conocer al subconjunto de esas personas con las que podrías tener algo en común, ¿hay alguna forma razonable de hacerlo sin esperar diez años de interacciones casuales y arbitrarias?

PROXIMIDAD. ¿Qué pasaría si hubiera un sistema capaz de identificar que alguien como tú está dando vueltas aburrido en la calle de al lado, que tenéis un amigo en común, y os presentase de una manera aceptable para ambos? La proximidad estaría mejor equilibrada.

JUEGOS ESPACIALES ¿Qué pasaría si tuvieras que correr y trepar para jugar videojuegos en lugar de sentarte en una habitación conectada a los auriculares? Imagina juegos que impliquen desafíos espaciales e involucren a comunidades enteras de niños jugando y construyendo los niveles del juego. “Ve al final del camino y sube al techo del cine abandonado” o, más bien (introduciendo un elemento de tiempo con el fin de obtener la siguiente instrucción), “CORRE hasta el final del camino y sube al techo del cine abandonado”. Juegos así podrían causar accidentes, pero al menos los niños saldrían más de casa.

REGULAR LA COMUNIDAD. Los relojes de la iglesia anteceden al control personal del tiempo. El reloj suena fuerte para regular una comunidad que de otro modo estaría desconectada de la conciencia del tiempo mecánico. En este pequeño pueblo japonés, un megáfono despierta a toda la comunidad por la mañana, grita consejos durante el día y toca una nana a la hora de dormir.

Doble sentido (Howard Hughes haciendo autostop)

PUEBLOS INGLESES EN APARIENCIA INOCENTES. Recuerden esas películas de la productora Hammer, o esos episodios de los *Avengers* donde pueblos ingleses en apariencia inocentes resultan vivir de acuerdo a reglas y regímenes del todo diferentes y usualmente malévolos. *The Wicker Man* es el ejemplo definitivo. Un policía (Edward Woodward) llega a una pequeña isla para investigar la desaparición de una joven. Poco a poco establece que está en una comunidad pagana disfrazada. Al final lo meten en un gran *wicker man* y lo queman hasta morir según la práctica ritual pagana. En ausencia de indicios visuales, y dado el grado en que la gente puede estar permanentemente conectada a comunidades distribuidas, va a ser más difícil hacer suposiciones sobre la gente, sus comunidades y afiliaciones.

DUALIDADES. Una persona puede parecer una cosa y resultar ser otra muy distinta.

No puedo concluir hoy mis breves comentarios sin mencionar un desarrollo particularmente extraño relacionado con las telecomunicaciones inalámbricas por computadora. Ya que ahora es posible realizar transacciones en el ciberespacio (incluidas las financieras), en 2015 muchos emprendedores de la información simplemente abandonan cualquier hogar físico. Básicamente, se han convertido en apátridas, gitanos del siglo XXI.

Hace poco ocurrió un trágico ejemplo de esto en el pequeño pueblo de North Zulch, en Texas. Allí unos agentes rurales detuvieron a un vagabundo desaliñado en una motocicleta después de una persecución a toda velocidad. Por desgracia, fue asesinado. Un registro de su mochila reveló un dispositivo del tamaño de un paquete de cigarrillos. Los policías, que no sabían informática, rompieron accidentalmente el dispositivo. En realidad era un sistema privado de tablón de anuncios con unos 15.000 usuarios registrados.

*Muchos de los usuarios eran celebridades ricas y el aparente motorista forajido era en realidad un operador de sistema muy popular conocido a nivel nacional. Los 15.000 usuarios se enfurecieron por lo que consideraban la destrucción gratuita de su comunidad electrónica. Aunaron sus recursos y se vengaron terriblemente de la pequeña ciudad de North Zulch, que solo tenía 2.000 habitantes, ninguno de ellos rico o tecnológicamente sofisticado. Mediante una combinación de demandas de acoso y despiadados acuerdos inmobiliarios, los vengativos usuarios de la junta llevaron el pueblo a la bancarrota. Eventualmente, todo el municipio fue destruido y ya como terreno fue comprado por la Conservación de la Naturaleza (Bruce Sterling, *Wired* 1.4).*

El más rico y satisfactorio patio de recreo

Ignora por un momento la abstracción mental a favor de la realidad física. El mundo real es hermoso, complejo y detallado.

SIMULACIÓN. Recuerdo una vez que al ir conduciendo por la autopista para salir de Londres y ver un árbol bajo la luz brillante del sol de la tarde (después de haber pasado demasiado tiempo los me-

ses anteriores en habitaciones oscuras con 3D Studio y Photoshop), me sorprendió la gran cantidad de detalles del árbol y lo bien que estaba renderizado. Esto parecía un pensamiento oscuro en ese momento. Más tarde trabajé en una empresa dedicada a la simulación física en tiempo real donde el supuesto (y la motivación) era que la realidad podía simularse, no solo visualmente sino a un nivel más profundo y fundamental. En última instancia, la simulación sería una realidad alternativa satisfactoria. La visión de una consola de videojuegos del siglo XXI conectada a la red por un grueso canal, con una física precisa, gráficos sorprendentes, IA y otras personas con las que jugar o competir, todavía es actual. Está sucediendo en forma de Playstation 2 y Microsoft X Box. Pero todo parece bastante aburrido y periférico en relación con la verdadera revolución. Internet no necesita el 3D, ciertamente se manifiesta en 3D, en forma de *Quake*, pero no es fundamental para su éxito o crecimiento, solo es interesante, ni central, ni fundamental.

AL AIRE LIBRE. El exterior se ha refinado, por un lado, en un patio urbano y, por otro, como telón de fondo para deportes extremos y “naturaleza”. En cierto sentido ya se ha convertido en un escenario. La idea de que se puede hacer una llamada telefónica desde cualquier lugar significa que la noción de lo salvaje se define ahora por la economía y la tecnología personal en lugar de la ubicación geográfica.

Un amigo que regresó hace poco de África me contó sobre las batallas y las alianzas en el monte, donde múltiples equipos de filmación de diferentes cadenas y programas de historia natural intentaban filmar el mismo animal sin interponerse en la toma. El ruido, las luces y los generadores transformaron lo salvaje en otra cosa, pero el producto finalmente se editaría y doblaría para reflejar la imagen idealizada de la “naturaleza” que el público demanda.

Los montañeros hacen cola para escalar picos antes remotos y desconocidos como el Everest y el K2. Los escaladores occidentales aburridos de Tailandia están recorriendo rutas en Camboya y Vietnam, ampliando su campo de juego. Los *snowboarders*

ders son trasladados a zonas remotas en helicóptero hasta pistas inaccesibles. Los niños en áreas urbanas andan en patineta, patines y bicicleta sobre cualquier obstáculo urbano imaginable. La tecnología simplemente hace que el exterior sea más divertido.

EL PROGRAMA ESPACIAL. Dos cosas están experimentando un crecimiento explosivo: internet y los teléfonos móviles. Los dos fenómenos están a punto de integrarse. Desde cualquier lugar del mundo por relativamente poco dinero podrás enviar y recibir información, incluida tu posición geográfica.

El programa espacial comenzó de verdad durante los años sesenta. Desde un punto de vista cultural, suponía que habría algo en la luna cuando llegáramos allí y que realmente valía la pena ir.

El abandono de la NASA de las misiones tripuladas a otros planetas representó un cambio de visión del mundo externa a una interna, de una creencia en un exterior que valía la pena alcanzar, hasta una obsesión por crear mundos interiores.

Las computadoras han dominado nuestras vidas desde ese momento y el epítome de la experiencia consiste en sentarse frente a una pantalla y enfocarse en abstracciones.

La idea de construir mundos enteros dentro de una computadora, de no tener que viajar a lugares reales porque tenemos cámaras y sensores que nos pueden decir qué hay allí persiste, al igual que la concepción de la computadora como un mundo interno total que podemos habitar sin dejar la seguridad de un dormitorio.

Nos dicen que la geografía no es importante. Las comunidades, el comercio y las comunicaciones están libres de restricciones geográficas como consecuencia de internet. Pero las comunidades de gente real deberían poder encontrarse en la vida real, el comercio sería más eficiente (al menos desde un punto de vista logístico) si fuera sensible a la geografía, y comunicarse con personas que comparten un interés común a nivel local puede ser más estimulante ya que en un momento dado podéis conversar sin viajar a la otra punta del mundo.

Las abstracciones sin fricción que internet ha facilitado ya han demostrado su valor, imagínate si esas abstracciones se impulsaran aún con más potencia. Los teléfonos móviles ya están aumentando la realidad. Puedo caminar por la calle (o atravesar la maleza), decidir que necesito saber algo o hablar con alguien, y llamar para obtener una solución inmediata a mis necesidades. (“Estoy perdido, ¿estás sentado frente a una computadora?” o “Melanie, tú que sabes de plantas, ¿puedo comer estas bayas amarillas?”). Cuestiones del prefijo 800.

SIGNOS. El mundo ya está lleno de sistemas de símbolos contruidos consciente e inconscientemente, visibles y externos: vallas publicitarias, letreros de calles, códigos de barras, listas de ingredientes, notas adhesivas, zapatos que cuelgan de los cables del tranvía, ropa, arquitectura. Todo ello hace que la realidad sea más rica interesante o fácil de navegar.

Algún día no habrá signos visibles o, más bien, los signos visibles persistirán pero los invisibles (o inaudibles) serán más importantes. Sabiendo dónde estoy y qué estoy haciendo, puedo pedirle a la red que me diga qué información debería ver o escuchar, útil o relevante dada mi posición e interés.

Los signos reales se reducirían a símbolos legibles por máquinas que solo existen para vincular a la red información relevante. Leería el símbolo en el motor de mi coche y se abriría un manual de reparación (o un enlace de voz a un mecánico). Sabiendo exactamente la ubicación de una caja de madera podría colocar una nota en ella sin que realmente esté allí. Podría dejar una enorme calavera ardiendo en un restaurante si no me gusta.

PRECEDENTES DEL AUMENTO... o *Persona Vitrea* (una máscara que no esconde sino revela). El éxito de la película *Matrix* se basó en una visión de un mundo digital tan complejo y rico como el nuestro. La interfaz con el exterior (el mundo real) era un teléfono móvil (Nokia).

- Neo: Necesito un poco de ayuda
- Operadora: la puerta a tu izquierda (Neo prueba la puerta incorrecta) ... no tu otra izquierda.

Morpheus en un punto de la película le pide al operador un plano arquitectónico estructural del edificio en el que están.

Uno de los modos de leer la película es como una película clave sobre la realidad aumentada. Con solo un teléfono móvil el operador de campo puede obtener cualquier tipo de información o ayuda necesaria. (Tener una discusión en la caja del Safeway y organizar un ataque aéreo desde tu teléfono).

Los buenos precedentes cinematográficos de la tecnología de realidad aumentada incluyen *Terminator 1*, que salió a principios de los años ochenta antes de que se utilizaran gráficos 3D en películas. *Terminator* utiliza una pantalla de visualización en 2D que puede proporcionar diagramas esquemáticos, directorios telefónicos, cosas apropiadas que decir e información útil sobre cómo conducir un camión, por ejemplo. En todo caso, esa funcionalidad es inferior a lo que ya es posible.

Snow Crash de Neal Stephenson tiene personajes que solo recopilan datos arbitrarios utilizando cámaras y otros sensores conectados a sus cuerpos. La información se envía a la biblioteca del congreso y a los recolectores de datos se les paga cuando alguien que accede a la biblioteca usa la información que han reunido.

Otro precedente es la tecnología militar de visión nocturna, HUD, GPS, toda la infraestructura C4i (Comando, Control, Comunicaciones, Computadoras e Inteligencia).

Desde hace algún tiempo, los computadores “vestibles” o *wearables* han sido un área de interés en los círculos geek, el MIT y otros sitios: cámaras y pantallas sujetas a la cabeza, teclados cosidos en chaquetas, computadoras en los zapatos. En Siggraph 99 se presentó un sistema de símbolos legible por máquina vinculable a la información en red mediante escaneado. El escaneo se realizó utilizando el reconocimiento de patrones y una cámara vieja.

Toda esta dependencia en los equipos es algo tediosa. Los teléfonos móviles con internet (algunos sensibles a la ubicación) son una realidad. Esto es suficiente para comenzar a moverse en la dirección correcta. Dicho esto, las pantallas de retina existen y pronto estarán disponibles y baratas, y a medida que la gente se da cuenta de que la capacidad de aumentar la realidad ya no es solo un sueño geek sino una concreción del mercado masivo, aparecerán y se perfeccionarán los periféricos.

Sentidos

Los dispositivos pueden mejorar tus sentidos y ofrecerte un modo diferente de pensar tu entorno. Un mapa de papel convencional y una brújula aumentan significativamente tu capacidad de no perderte. La gente ha muerto caminando por acantilados en la niebla, confiando ciegamente en la lectura del GPS.

Desde un punto de vista empírico radical, estás constantemente haciendo suposiciones basadas en tu modelo del mundo en vez de usar la información estricta que tus sentidos están recibiendo.

Si aumentas tus sentidos artificialmente y alimentas ese modelo con información adicional ¿cuál es el daño?

El abismo de los cinco sentidos, donde un plano escarpado frunce el ceño sobre el mundo actual (Blake).

Avanzas tocando con el dorso de la mano porque si tocas algo eléctrico o al rojo vivo con la palma se pegará automáticamente y no podrás soltarla (Paráfrasis de un bombero británico de 1950 que describe cómo moverse a través de edificios llenos de humo).

Aunque el paisaje que tengo ante mis ojos bien puede anunciar los rasgos del que se esconde detrás de la colina, lo hace solo hasta cierto grado de indeterminación: aquí hay praderas, allá quizás bosques y, en cualquier caso, más allá del horizonte cercano solo sé que habrá tierra o cielo, y en lo que respecta a los límites de la atmósfera terrestre, solo sé que hay, del modo más general, algo que percibir, y de esas regiones remotas solo poseo el estilo en abstracto. De la misma manera, aunque cada pasado encierra su totalidad progresivamente en el siguiente más

reciente, en virtud del entrelazamiento de las intencionalidades, el pasado degenera y los primeros años de mi vida se pierden en la existencia general de mi cuerpo del que ahora solo sé que ya estaba en ese momento enfrentado a colores y sonidos y a una naturaleza similar a la que ahora veo. Por tanto, poseo el pasado remoto al igual que el futuro solo en principio, y mi vida se me escapa por todos lados, circunscrita por zonas impersonales. La contradicción que encontramos entre la realidad del mundo y su incompletitud es la contradicción entre la omnipresencia de la conciencia y su implicación en un campo de presencia (M. Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*).

Tengo esta pequeña cámara Hi8 que llevo a todas partes porque confío en ella más que en mis ojos (Terry Gilliam). Botas de siete leguas.

Espacio más información

EMPLAZAR EL PRINCIPIO ORGANIZADOR. Los dispositivos inalámbricos y móviles con localización pueden usar la geografía como principio organizador. El conocimiento del lugar donde te encuentras permite contextualizar tus solicitudes. El lugar donde estés afecta los requerimientos de información y el comportamiento esperado de tu dispositivo (si estás en un cine no quieres que suene el teléfono).

De: Cornelius Tacitus

Para: Gaius Plinius Luci

Sé que le parecerá una buena broma, como de hecho es, cuando le diga que su viejo amigo ha capturado tres jabalíes también estupendos. Así ha sido en verdad y sin cambiar ninguno de los perezosos hábitos vacacionales. Estaba sentado junto a las redes de caza con mis materiales de escritura al lado en lugar de las lanzas, pensando y tomando notas, así aunque llegara a casa con las manos vacías, al menos mis cuadernos estarían llenos. No menosprecies este tipo de actividad mental, el mero hecho de estar solo en las profundidades del bosque con el silencio necesario para la caza es un estímulo positivo para la reflexión. De modo que la próxima vez que te caces a ti mismo sigue mi ejemplo y

toma tus cuadernos junto con el almuerzo y el termo. Encontrarás que Minerva camina por las colinas no menos que Diana (Correo).

INFORMACIÓN RECONFIGURADA EN FUNCIÓN DEL CONTEXTO. El contexto geográfico impacta sobre la información que necesitas y tu rango de acción. “Encuétrame un camino de regreso a casa” (obtener un mapa de esta ubicación a mi casa). “Muéstrame todos los restaurantes que me gustan en un radio de una milla”. “Búscame una librería”. “Necesito un autobús al centro ¿dónde encuentro uno, qué número debo tomar, cuánto costará y cuánto tiempo tendré que esperar?” (próximo autobús).

En todas partes hay un cambio de posición relativo e incesante de todo el universo, y el observador siempre está en el centro de las cosas (Giordano Bruno).

Una arquitectura líquida es una arquitectura cuya forma depende de los intereses del espectador. La arquitectura líquida hace ciudades líquidas, ciudades que cambian al ritmo de un valor, donde los visitantes con diferentes antecedentes ven hitos diferentes, donde los vecindarios varían con las ideas en común y evolucionan a medida que las ideas maduran o se disuelven (Marcos Novak, *Trans TerraFirma: After Territory*).

John Perry Barlow entrevista a Ted Nelson. TN: Siempre me he sentido tiranizado por las categorías. La respuesta no es eliminarlas sino proporcionar un medio por el cual la categorización sea reconocida y se vuelva inofensiva, como las capas de celuloide. El mismo material debe ser categorizable y recategorizable de todas las formas posibles por diferentes personas. Claro que estamos hablando aquí en el contexto de la publicación del mañana.

EL OBSERVADOR AUMENTADO. La vida se ve diferente dependiendo de con quién estás. Si tienes guía cambia tu forma de ver un lugar. Si un dispositivo te brinda una vista personalizada a un sitio desconocido, cambia tu experiencia de ese lugar. “Muéstrame todos los estudios de yoga, muros de escalada y restaurantes veganos, y

encuétrame un amigo con un sofá donde pueda dormir”. La información puede hacer que lo desconocido te resulte familiar.

DETRÁS DE LA SIGUIENTE COLINA. Vivo en una caja, camino por la calle y paso por otras cajas. De vez en cuando veo por un instante a alguien en una ventana, aunque sé que hay gente en todas las cajas, vidas a mi alrededor que no puedo ver. Solo confío en su existencia, mientras el porcentaje que veo con mis propios ojos es mínimo. Los media alimentan mi impresión de saber lo que sucede a mi alrededor, y mitigan mi sensación de distancia y dislocación del mundo. Creo saber cómo son otros países, otras partes de mi ciudad natal, otras personas, basándome enteramente en información derivada de los media en lugar de la experiencia personal. Las personas siempre son diferentes cuando las conoces, incluso si sabes mucho sobre ellas.

Zero media es una posición de “año cero”. Separarse de los medios pasivos es bastante común, muchas personas brillantes que conozco no ven TV ni leen periódicos. No confían en los media que parecen alimentar una falsa sensación de conocimiento y comodidad, y entorpecer la capacidad de conocer y actuar en el espacio real. Cuán distantes están las noticias del evento sobre el que informan, cuánto sé realmente acerca de las experiencias reales de los demás al recibirlas por TV en mi sala de estar. Hacer una cosa o estar en algún sitio siempre es diferente de lo que pensé que sería, incluso si lo he visto hacer o me han dicho cómo es. Los media me ofrecen algo pero nunca la experiencia en sí. Pueden darme una pista (y eso puede ser bueno) sobre las cosas malas sucedidas en la ex Yugoslavia, por ejemplo, pero tendría que estar allí para comenzar a saber qué significan las imágenes.

Cortar el cordón umbilical de los media cambia por completo la forma del mundo. Piensas en el espacio de manera diferente, haces más, tienes más tiempo y te esfuerzas más por ver en lugar de depender de fuentes mediadas, en lugar de sonreír sin pensar.

Elimina la TV de tu vida y la vida cambia. Pasaron tres días, antes de enterarme que la princesa Diana había muerto (muy raro). Noté una bandera a media asta sobre el edificio de ingeniería (extremadamente inusual). Los aviones volaban sobre Oxford en formación. Y entonces escuché una conversación. “¿Cómo estuvo Londres ayer?”. “Muchas flores y banderas a media asta”. Ninguna información para unir todo esto. ¿Y por qué debería haberla? No era parte directa de mi vida, no estaba vinculado a los media así que no me enteré. Irónicamente, aún así, de cualquier forma escuchas de todo. La gente dice cosas que solo tienen sentido si asumes un contexto del que no tienes una comprensión directa. Sabía que había Spice Girls porque la gente me contaba chistes de Spice Girls.

Tengo un vago modelo en mi cabeza de países en los que nunca he estado, confío en que estén ahí y que si abordo un avión y me dirijo en la dirección correcta ese lugar será como esperaba, al menos a grandes rasgos. ¿Cómo mejorar la apreciación del mundo que te rodea sin estar embotado por una falsa sensación de conocimiento? Subordina toda la información sobre una experiencia a lo que consideras es la experiencia real.

Guías

VOCES (HUELLAS). Quiero tener acceso a todo tipo de guía concebible. Quiero que las voces me cuenten sobre el lugar en el que estoy. Quiero ver las huellas de la gente local mostrándome cómo navegan el espacio. Quiero poder pedir ayuda de cualquier tipo y obtenerla. Quiero poder convocar ataques aéreos.

DEGENERADOS. Los degenerados pueden meterte y los degenerados pueden sacarte. Favorecer subculturas para orientar y organizar el caos espontáneamente. Reuniones, acciones e insurrección espontáneas. Todos en un radio de seis millas, venid aquí ahora.

9. DISENSO

Tom Frank, en su ensayo *Dark Age - Why Johnny Can't Dissent* ataca la ineficacia de una contracultura comprometida que no evolucionó desde sus raíces en las décadas de 1950 y 1960.

*Las formas de resistencia al sistema son igualmente bien entendidas y acordadas. El establishment exige homogeneidad. Nos rebelamos adoptando estilos de vida diversos e individuales. Exige abnegación y adhesión rígida a las convenciones. Nos rebelamos a través de la gratificación inmediata, el instinto desinhibido y la liberación de la libido y los deseos. (...) La idea contracultural se ha convertido en la ortodoxia capitalista / Sucedáneo de rebelión por todas partes en la TV... impulsa la máquina invadiendo el santuario posible de cada vanguardia posible. (...) Ahora nos vende coches un ejército de rebeldes con pendientes, rastas, perillas, tatuajes y guitarras. (...) El capitalismo ha cambiado drásticamente desde la década de 1950 pero nuestra comprensión de cómo resistirlo no se ha movido. (...) La revelación más sorprendente que surgió de la asociación (William S.) Burroughs/Nike no es que la América corporativa haya superado a sus enemigos culturales, o que Burroughs pueda permanecer “subversivo” a pesar de todo, sino la completa falta de disonancia entre los dos lados. (...) La vanguardia se convertía en tradición: lo que había sido disonante unos años antes se estaba convirtiendo en un bálsamo para los oídos (o los ojos) (...) un campo de concentración psicodélico. (...) La realidad no dejó de existir, por supuesto, pero gran parte de lo que la gente entendió como realidad, incluyendo virtualmente todo el mundo comercial, fue mediado por la TV. Fue como si hubieran colocado a un vendedor entre los estadounidenses y la vida. (...) Parecemos no tener ningún problema con el hecho del control comercial sobre todos los aspectos de la expresión pública (Tom Frank, *Dark Age - Why Johnny Can't Dissent*).*

Un artículo reciente sobre viajeros occidentales en el tercer mundo ofrece una visión igualmente árida.

A pesar de todo su color, la carretera de Khaosan (epicentro y cruce de caminos para los viajeros del mundo mochilero) es más que una curiosidad. Es un ruidoso despertar las veinticuatro horas del día de una forma de vida que se ha ido para siempre. Es el agujero negro en el centro de un mundo que se encoge, donde la era de los descubrimientos ha terminado, todos los caminos han sido recorridos y las palabras “remoto” y “exótico” casi han perdido su significado.

Los viajeros también han cambiado, de hecho, toda la empresa de los duros viajes ha cambiado. En muchos sentidos, se ha vuelto tan reglamentado como un paquete turístico estándar.

Las sandalias, el cabello raro y la camisa teñida ya no son un grito de rebelión como lo fueron en los años sesenta y setenta. Ahora son el traje gris del viajero económico siguiendo unos pasos en busca de la iluminación que ya tienen treinta años: comiendo la misma comida, escuchando la misma música, haciendo los mismos descubrimientos.

Las camisetas muestran la sujeción a la conformidad de una generación a la otra: retratos familiares del Che Guevara, John Lennon, Bob Marley, Mao Zedong, Kurt Cobain y un jefe indio americano.

El joven inglés Moses Fletcher de veintitrés años se ve exactamente igual al alemán Wolfgang Maria Ohlheuser de sesenta, con su ropa ancha de algodón blanco, barbas y sandalias, excepto que la barba del Sr. Ohlheuser es también blanca.

¿Y qué les queda por descubrir a estos viajeros? La receta para la aventura ahora se puede encontrar en una guía, como los ingredientes para un pastel de chocolate: cada camino de tierra, cada aldea de las tribus de las colinas, cada mercado nocturno, cada casa de huéspedes, cada glorioso amanecer.

El mundo de los viajes ha sido domesticado. Los últimos fragmentos difíciles de Asia están siendo devorados ahora mismo: los bordes septentrionales de Laos, las llanuras del suroeste de China, las aldeas ocultas del norte de Myanmar. Incluso los más remotos han sido mapeados, analizados y evaluados por su grado de curiosidad en las guías (Seth Mydans, Bangkok Journal: Bit of Trekkers’ Exotica, Looking More Like Home).

Pero está surgiendo una nueva forma de diferencia y disenso. Un par de ejemplos serían el movimiento Open Source y el IMC (Independent Media Collective o Indymedia). La premisa para esta nueva forma de disenso es constructiva más que opositora, trata de proponer más que protestar.

Al desarrollar colectivamente Linux, la comunidad Open Source ha creado un sistema operativo que rivaliza con Windows, y Windows es un producto que ha convertido a Microsoft en la organización comercial más exitosa del planeta.

Indymedia ha creado una red mundial de noticias. La gente corriente puede prescindir o complementar los principales media y cuando están involucrados en eventos contribuir con lo que han visto y escuchado.

Ambos son ejemplos de nuevas formas de comunidad colectiva y constructiva que las redes informáticas hacen posible. Ambos tienen jerarquías relativamente horizontales basadas en contribuciones y méritos.

Las redes de computadoras permiten que se organice la oposición, pero lo más interesante es que hacen posibles nuevas formas de comunidad autónoma y construcción colectiva.

Los dispositivos que reconocen la ubicación y la capacidad de marcar y anotar espacios reales ampliarán drásticamente las posibilidades de construcción colectiva.

Estados extra-geográficos basados en intereses comunes, con sus propias constituciones, moneda, impuestos, bancos, etc. Comunidades capaces de reinterpretar colectivamente el mundo físico real que les rodea. Marcando, demarcando y anotando el espacio real, usando redes que vivirán en un mundo de significado acordado y diseñado que la gente fuera de la comunidad no verá. *Construir en medio de la confusión de los demás.*

IO. FORMAS

Los fénix tosen calcinados

RESURRECCIÓN. La combinación del acceso a internet de banda ancha y los dispositivos inalámbricos sensibles a la ubicación facilita un medio capaz de tomar prestadas todas las metáforas y aplicaciones existentes que han evolucionado en torno a cada uno de sus progenitores, además de otras ricas vetas de posibilidades para pensar y utilizar esta tecnología aún sin explotar.

Los problemas del mundo real, la teoría de la arquitectura, la simulación, la lingüística, la antropología y la psicología, las ideas de la ciencia ficción, la literatura y la mitología, ofrecen incontables modos nuevos para pensar cómo podría evolucionar.

Agregar una capa geográfica a internet cambia lo que internet es. Una red completamente nueva.

ATRACTIVO. Hay tantas maneras diferentes de empaquetar el aumento *soft* cuanto grupos demográficos: profesionales, investigadores, crimen organizado, jóvenes urbanos... Como toda tecnología tiene un doble filo, es buena y mala, interesante y banal, optimista y deprimente... pero es diferente y está sucediendo. *La cultura del yo extendido. Y cuando la gente vea los sistemas todos querrán uno. Construirán jardines en los desiertos y apilarán maravillas hasta el cielo* (Gropius).

*Ella miró por encima de su hombro
buscando vides y olivos,
ciudades de mármol bien gobernadas
y barcos en mares indómitos,
pero allí sobre el metal brillante
sus manos habían levantado en su lugar
una naturaleza artificial
y un cielo plomizo.*

La forma del sistema

La forma del sistema estará determinada por lo que suceda después. *La mente de la mayoría de los hombres permanece en un nivel medieval. La diferencia entre una edad y otra la constituyen las mentes de los elegidos.*

Mientras esperamos las próximas revelaciones en bio y nanotecnología, los dispositivos de localización que parecen relaciones banales y tediosas del sobrevalorado WAP (Wireless Application Protocol) y el internet inalámbrico van a cambiar más la forma del mundo de lo que lo han hecho internet y los teléfonos móviles. No es correcto desear hardware espacial.

II. DE ESTE MODO

La gente conversa consigo misma, los árboles cantan, los edificios hablan y hay notas en cajas vacías. Los teléfonos móviles se convierten en accesos a internet sensibles a la ubicación. Todo en el mundo real es rastreado, incluye un código de barras y se cartografía. Encima de todo se extiende una nueva capa invisible de información textual, visual y sonora. Esta información está disponible a medida que te acercas o cuando lo solicitas.

DISPONIBILIDAD. Dispositivos orientados al consumidor, móviles y conectados a internet que son conscientes de la ubicación (capaces de determinar y transmitir su ubicación geográfica actual) son cada vez más corrientes. En los EE. UU. un mandato obliga que los futuros teléfonos móviles sean capaces de transmitir las coordenadas geográficas para que esta información sea utilizada por los servicios de emergencia (legislación 911 ampliada).

Geografía como contexto y restricción

Desde que internet comenzó su crecimiento exponencial ha sido más fácil para la gente común ignorar las restricciones geográficas. Comunicar, organizar y coordinar acciones a través de fronteras y

límites artificiales o reales, usando las ideas y el interés común en lugar de la proximidad como principio organizador.

TELÉFONOS MÓVILES. La segunda curva importante de crecimiento explosivo traza la adopción de teléfonos móviles. Los teléfonos móviles te liberan en un sentido diferente, te permiten comunicarte desde cualquier lugar. La integración de estas dos tecnologías, el acceso a internet de banda ancha como componente básico de la funcionalidad del teléfono móvil, junto con la ubicación (el teléfono móvil sabe su localización geográfica) está caminando. El paso más allá de las comunidades ideales aunque deslocalizadas es agregar una capa geográfica al internet móvil. Una capa geográfica con una dirección espacial (longitud y latitud) para la información y la gente de modo que la proximidad podría volver a ser un factor utilitario generalizado pero no restrictivo para la organización de la comunidad o para la búsqueda de información.

LA GEOGRAFÍA NO IMPORTA. La geografía no es importante en dos aspectos:

- i. No importa dónde estés porque internet vuelve la distancia irrelevante en el contexto de la comunicación o la recuperación de información.
- ii. No importa dónde estés porque puedes acceder a internet en cualquier sitio.

Ha quedado claro que gracias a internet la geografía importa cada vez menos (Wired, marzo 2000).

Pero si te mueves y tienes un dispositivo consciente de la ubicación y conectado a internet... la geografía es un filtro esencial, proporciona un contexto a tus necesidades.

- Neo: Necesito un sándwich, no estoy preparado para caminar más de 200 metros.
- Operador: toca la puerta diecisiete y la Sra. Jones te hará uno si lavas la ropa.

Hardware de mercado masivo

Los requerimientos del e911 exigen una nueva generación de dispositivos inalámbricos de localización. Los aspectos de *hardware* de esta revolución tecnológica llevan tiempo a disposición de los militares, las grandes empresas y la comunidad científica. La tecnología también se ha filtrado a la comunidad de navegantes y más recientemente a mochileros y propietarios de coches. Ahora es posible comprar un dispositivo GPS de mano relativamente barato y fiable que contiene datos cartográficos y se integrará además al ordenador portátil o de mano. Ya es posible anotar el espacio: a) Toque un botón de su dispositivo para determinar y registrar la ubicación; b) Añada una nota vinculada a esa ubicación a una base de datos en línea. Deje una nota en esa ubicación geográfica.

Añadiendo la localización a internet creas algo nuevo

... aquí vi por última vez a mi padre antes de que muriera.

El concepto es una extensión de un sistema cartesiano, pero un punto dado en el espacio puede vincularse a un estado emocional más que a una fría etiqueta.

Podrías buscar la tristeza en Nueva York.

El mundo entero se convertirá en un espacio anotado enlazando el espacio real al de la información y viceversa. El mundo como interfaz.

Puedes buscar localmente con base en tu posición actual. Por ejemplo, "muestra todos los restaurantes en el radio de una milla". El dispositivo sabe dónde estás y la base de datos sabe qué hay cerca.

El *peer to peer* es más interesante que los modelos de difusión masivos. Ya es posible emitir información como, por ejemplo, la ubicación del Starbucks más cercano, pero la vida se vuelve más

interesante cuando los consumidores pueden contribuir... “Muestra todos los restaurantes que les gustan a mis amigos en un radio de una milla”.

La infraestructura se vuelve interesante cuando los usuarios ordinarios pueden anotar esa base de datos. En ese punto la base de datos crece y los usuarios dirigen sus usos determinando los futuros modelos de negocio para esa infraestructura.

Estás conduciendo por la calle principal de una ciudad desconocida y todo lo que puedes ver son las tiendas y los edificios a ambos lados. Estás de hecho en un valle y toda tu información sobre el lugar queda limitada por la línea de visión. Sin embargo, el mapa en la pantalla de tu dispositivo móvil está iluminado con puntos que representan lugares de interés determinados por la red: Starbucks, McDonalds, 76, etc.

Un caso más interesante: la información que recibes no es solo una emisión que enumera los Starbucks y McDonald's más cercanos, sino información basada en tu perfil personal y en las sugerencias y opiniones de tus pares. Lugares que podrían interesarte pero no puedes ver, ahora son visibles y accesibles. Librerías alternativas, estudios de yoga, viejos amigos o lo que sea.

Ten en cuenta a todos con sus contribuciones y opiniones y empoderas radicalmente el sistema.

Usualmente en una ciudad tal vez conozcas solo a unos pocos de tus vecinos y sobre todo de la misma calle, tu comunidad más amplia está presente pero hoy es invisible e inaccesible. Sentado en casa, aburrido, miras tu dispositivo y te indica que alguien que no conoces pero con quien tienes un amigo en común, está sentado en su sofá a dos calles tres casas más abajo, y también está aburrido.

Los miembros de comunidades distribuidas unidos por un interés común serían más conscientes de quiénes están físicamente cerca.

Juegos mentales. Supón que los niños tienen teléfonos móviles que transmiten sus coordenadas geográficas.

Los juegos de computador evolucionan para que los niños salgan de casa y corran, en vez de quedarse atascados frente a la pantalla de la computadora.

Los juegos ponen a prueba la tecnología y definen las formas en que se puede utilizar de manera eficaz (las empresas, por ejemplo, acabarán haciendo uso de las innovaciones creadas por los diseñadores de estos juegos).

“Ir al final del camino y subir al techo del cine abandonado” (o lo que sea; la localización implica la contribución del usuario)... cuando el dispositivo transmite las coordenadas del techo del cine, el juego les lanza el siguiente problema... (agrega un componente de tiempo: “corre hasta el final del camino y sube al techo del cine abandonado”).

Extendiendo la funcionalidad del móvil con mensajes de estado. Al lado de cada uno de los nombres en la lista de contactos de tu teléfono móvil aparece un mensaje de estado: aburrido, ocupado, en tránsito, etc. Una vez que la gente registra su ubicación de tal manera que sus amigos puedan encontrarla, se les notificaría cuando sus amigos se aproximan en un radio de una milla.

En la búsqueda de aparcamiento, los sin techo reciben dispositivos gratuitos para registrar las plazas a medida que están libres (y reciben un pago).

Al entrar a un restaurante ves un enorme cráneo ardiendo en medio del comedor. Nadie más lo ve. Lo dejó uno de tus colegas indicando que el restaurante es terrible... una caja en una habitación puede contener algo aunque esté vacía.

12. DESEANDO

Saber cuándo tus amigos están cerca
qué está sucediendo al lado
organización espontánea y flujos en desorden
(todo el mundo en un radio de una milla aquí y ahora)
publica tu paseo matutino

lugares de reunión con pósters invisibles (*skate* aquí los miércoles)
 usos más allá de la utilidad (...)
 saber dónde está el Starbucks o McDonald's más cercano (...)
 Quiero encontrar los ecos de la gente que ha estado aquí antes
 arqueología emocional
 la geografía añade una dimensión completamente nueva a internet
 la información activa sobre el espacio real
 todos los problemas relacionados con la construcción de una in-
 fraestructura tal se han concentrado en soluciones en lugar de lo
 posible o lo plausible
 ¿Qué pasa con lo libre, abierto, seguro y basado en la contribución?

13. UN CASTAÑEDA INALÁMBRICO

aliados invisibles
 árboles que susurran
 habitaciones que responden a preguntas sobre sí mismas
 vida que fluye hacia objetos inanimados
 extraño proyecto mágico que nadie parece haber notado
 como esos dioses romanos que estaban en todo

NOTAS

- 1 de Vicente, José Luis (2010). [En el espacio exterior](#). *Zehar*, #67, pp. 164-175.
- 2 Leorke, Dale (2017). "Know Your Place": *headmap manifesto* and The Vision of Locative Media. *The Fibreculture Journal*, #26. doi: 10.15307/fcj.29.XXX.2017
- 3 Algunos de estos comentarios fueron recogidos en el [sitio](#) del proyecto.
- 4 Tuters, Marc & Varnelis, Kazys (21 de enero 2006). [Beyond Locative Media](#). *Networked Publics Blog*.
- 5 N. del T. El [texto original](#) ha sido editado a fin de facilitar su lectura, respetando sus ideas centrales. Se ha excluido de la traducción un fragemento inicial que operaba a modo de índice por considerarlo reiterativo, y se han reunido en párrafos algunas de las frases que aparecían separadas pero seguían un mismo hilo discursivo.

.....
[Lowtech Manifesto](#) fue presentado en marzo de 1999 durante la conferencia [Next 5 Minutes 3](#) en Amsterdam (Holanda) por James Wallbank¹, coordinador de [Redundant Technology Initiative \(RTI\)](#). El colectivo de artistas ubicado en Sheffield (Reino Unido) había iniciado el proyecto [Lowtech.org](#) en 1997 para conseguir equipos que no podían pagar reciclando "basura" electrónica local. Las donaciones crecieron tanto con cada exhibición que crearon un laboratorio de medios abierto de uso público y gratuito, llamado [Access Space](#).

Manifiesto Lowtech

JAMES WALLBANK

"Lowtech" significa tecnología barata o gratis.

La tecnología avanza tan rápido que ahora podemos recuperar de la basura Pentiums de gama baja y rápidos Macintosh. *Lowtech* se actualiza cada año, pero no tenemos que pagar por ello.

Lowtech incluye *hardware* y *software*. Abogamos por el *software* gratuito y de bajo costo. En particular, abogamos por el uso de sistemas operativos de código abierto y bajo costo.

Alta tecnología no significa alta creatividad. De hecho, las restricciones de un medio a veces conducen a las soluciones más creativas.

La independencia es importante. No encierres tu creatividad en una caja que no controlas.

El acceso es importante. No encierres tu creatividad en un formato que no podemos ver.

Las obras de arte con alta tecnología promocionan las nuevas PC incluso sin proponérselo. Las obras de arte que utilizan tecnología nueva y costosa no pueden evitar ser, en parte, demostraciones de ventas. Sea cual sea su contenido parte del mensaje de una transmisión de video en línea te dice “Eh ¿no es hora de una actualización?”.

Los comunicadores preocupados por el significado y el contexto de lo que hacen quisieran evitar esto.

Permanecemos escépticos al frenesí consumista asociado con la tecnología de la información. *Lowtech* cuestiona el ciclo de actualización cada dos años.

Mucha gente dice que los nuevos medios son revolucionarios. Dicen que la red es anárquica y subversiva. ¿Pero qué tan subversivo puede ser un club exclusivo con una tarifa de entrada de 1000\$?

Lowtech se opone a la exclusividad. *Lowtech* es tecnología a nivel de calle.

El texto es excelente para comunicarse. Escribe lo que quieres decir. Hazlo claro, simple y no exclusivo.

El correo electrónico sigue siendo la “killer app”. La comunicación global, rápida y de bajo costo para el ciudadano corriente es algo realmente nuevo.

El HTML no solo es bueno para hacer páginas web. Ahora puedes crear todo tipo de material gráfico con un editor de texto sin formato.

Usa la web para texto e imágenes. Es simple, barato, rápido y funciona.

NOTAS

- 1 Véase la entrevista realizada a Wallbank por Tilman Baumgärtel publicada en [Nettime](#).

.....

Afro-Futurism: A Statement of Intentions—Outside In, Inside Out fue escrito en 1999 y publicado en la sección “Manifestos” del sitio Afrofuturism.net el año de su lanzamiento. En 1998, Alondra Nelson y Paul D. Miller habían puesto en marcha una lista de correo dedicada al afrofuturismo a la que sumarán en el año 2000 el sitio web mencionado¹. El término “afrofuturismo” había sido acuñado por Mark Dery² para nombrar de manera retrospectiva una corriente literaria de la ciencia ficción estaounidense donde la diáspora africana y la negritud constituían el motor de la especulación futurista. Desde los años noventa el afrofuturismo vendrá a identificar un ensamble de prácticas artísticas y discursos críticos sobre la tecnocultura que incluye artistas, músicos, novelistas, historiadores, investigadores y teóricos.

Afro-futurismo: una declaración de intenciones del exterior al interior y viceversa

PAUL D. MILLER ALIAS DJ SPOOKY
THAT SUBLIMINAL KID

1999. Los números no significan nada o significan mucho. Todo depende de qué calendario sigas. América es una tierra de muchas culturas y como hemos visto en torno a la última década aún está a la espera de autoanálisis.

La zona del Afro-futurismo es un lugar donde las cuestiones que han llegado a definirse como aspectos centrales de la etnicidad afroamericana y su desarrollo en los EE. UU. desaparecen, reemplazadas por una zona de interacciones electromagnéticas - simulaciones, intercambios codificados de ideología... legados de

desplazamiento traducidos al espacio binario surgido de la unión entre algoritmos y electro-modernidad. Cultura urbana, flujos transitorios de identidad a lo largo de las líneas de vuelo demarcadas por las calles, las luces, los sonidos, las representaciones que mantienen todo unido.

Hace mucho tiempo, un teórico cultural llamado W.E.B. Dubois escribió un texto clásico sobre la identidad afroamericana que tiene paralelos con la actualidad del mundo electrónico contemporáneo. En *The Souls of Black Folk*, un catálogo de ensayos y melodías entretejidos por evangelios y canciones de trabajo de la comunidad afroamericana que justo en ese momento comenzaba a encontrar su salida de las sombras del racismo estructural y las barreras endémicas de clase, retrataba un ambiente corrosivo donde la vida humana —india, hispana, negra o blanca— estaba estrictamente determinada por el valor de la cantidad de trabajo que una persona podía producir.

Tiempo después, Garret A. Morgan, el inventor del sistema de señales que regula el flujo de movimiento a través del paisaje urbano al que llamamos “señales de tráfico”, planteó que la luz y el movimiento, el código y el control, eran solo muestras de cómo el paisaje urbano se expresaba a sí mismo en sus propios términos, al igual que sucede en la cibernética donde los sistemas de control coordinan los datos al interior de un flujo de información. Ambos ofrecen una parábola que podría iluminar algunas de las cuestiones de las que hablo. Hoy en día las nuevas calles están *on-line*, los nuevos lugares del código configuran la identidad de un modo que pone de relieve hasta qué punto la tecnología ha sobrepasado la maquinaria social de una realidad americana basada en una revolución industrial de hace más de un siglo.

Un día Morgan vio un accidente entre un carruaje de caballos y un vehículo entonces desconocido, un automóvil. Los viajeros había salido expulsados y sus cuerpos se esparcían a lo largo y ancho de la intersección. La modernidad había chocado con el pasado y el único resultado era el caos. Así que Morgan volvió a casa, pensó

en el paisaje urbano, y se le ocurrió un sistema para regular el movimiento. El resto, como la gente puede ver en cualquier parte del mundo, es historia.

“Es una sensación peculiar”, había escrito DuBois, “esta doble conciencia, este sentido de mirarse siempre a sí mismo a través de los ojos de los demás, de medir el alma de uno con el rasero de un mundo que nos contempla con divertido desprecio y lástima. Uno siempre siente su doble identidad: un americano, un negro; dos almas, dos pensamientos; dos luchas no reconciliadas; dos ideales en conflicto en un cuerpo oscuro cuya obstinada fuerza evita por sí sola que se desgarre en pedazos...” Existen paralelos *in-line/on-line* con las condiciones psicológicas que en ese entonces formuló DuBois, solo que el contenido racial de sus observaciones se ha vuelto etéreo y se ha extendido al entorno completo de la electro-modernidad, como me gusta llamarlo.

Hace unos años, la aclamada psicóloga Sherry Turkle escribió una colección de ensayos titulada *The Second Self*, en la que postulaba que la vida *on-line/in-line* era parte de un ámbito psicológico donde las personas creaban identidades basadas en su interacción con el entorno electrónico de la cultura de internet, un lugar al que llamó “taller de identidad”. Como escribió Turkle en su ensayo *Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality*: “Estad atentos a una naciente cultura de la realidad virtual que paradójicamente es una cultura de lo concreto donde se pone de relieve la idea de que construimos el género y nos convertimos en lo que jugamos, discutimos y hacemos...” La cultura *on-line* es un mundo social y psicológico configurado en primer lugar por los códigos y algoritmos de una sintaxis cibernética, un sistema para crear códigos que son ante todo utilitarios, y destinados a ser utilizados como componentes en un marco más amplio. En resumen, todo lo que encuentras en línea es parte de una estructura en la que la identidad (como código, como representación de uno mismo, etc., etc.), al igual que el “mundo real”, es totalmente relativa y se basa en un sistema de controles completamente variable.

.....

Manifiesto de la performance incluida en *Society for Reproductive Anachronism (1999-2000)*, obra diseñada como un proyecto económico y móvil para retomar las cuestiones planteadas en *Flesh Machine (1997-1998)* sobre las biotecnologías¹. Un texto abiertamente retrógrado donde los personajes de la performance, en lugar de representar la posición de CAE, parten de las impresiones que compartía parte del público sobre las nuevas tecnologías de reproducción a finales de los noventa. Para Steve Kurtz² es un excelente ejemplo del uso táctico del manifiesto por parte CAE³ donde se mezclan realidad y ficción.

Manifiesto de la Sociedad de Anacronismos Reproductivos

CRITICAL ART ENSEMBLE

La Sociedad de Anacronismos Reproductivos (SAR) se formó en 1992 para combatir la racionalización e instrumentalización del proceso reproductivo que se está llevando a cabo con el fin de ponerlo totalmente al servicio del orden pancapitalista. Los objetivos del capital en materia de reproducción han quedado claros:

1. Intervenir radicalmente el proceso reproductivo a fin de producir plataformas orgánicas que se ajusten mejor a las demandas alienantes de su industria y su tecnocracia,
2. separar la sexualidad del proceso reproductivo y desterrar los impulsos y placeres no racionales al reino de la criminalidad,

NOTAS

- 1 Yaszek, Lisa (2006). Afrofuturism, Science Fiction, and the History of the Future. *Socialism and Democracy*, vol. 20, #3, pp. 41-60. doi: 10.1080/08854300600950236
- 2 Dery, Mark (1994). Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. En Mark Dery (ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Durham y Londres: Duke University Press, pp. 179-222.

3. crear un mercado en el cual la intervención médica del proceso reproductivo en los individuos sea un producto deseado,
4. e iniciar un programa eugenésico en el que el cuerpo se registra siguiendo el filtro de valores ideológicos que se representan al público como hallazgos científicos objetivos que constituyen la naturaleza del progreso humano.

En oposición a estos objetivos, la SAR declara:

1. Que resistirá todas las iniciativas eugenésicas, ya sea que estén representadas por la retórica retrógrada de la raza y la razón, o por la nueva retórica de la necesidad económica.
2. Que mantendrá la conexión entre la sexualidad y la reproducción, y luchará por mantener el derecho humano al placer sexual en todos los ámbitos de la vida.
3. Que retardará y resistirá la mercantilización de la carne.
4. Que desvelará las políticas autoritarias ocultas de la tecnología reproductiva.
5. Que creará vías para que las voces de todas las esferas públicas participen en la discusión sobre el desarrollo y despliegue de nuevas tecnologías reproductivas. La SAR defenderá y valorará la voz del aficionado y del no especialista.
6. Que alertará sobre la interconexión entre la sexualidad y la responsabilidad social.
7. Que proveerá modos y medios para mejorar la fertilidad y la fecundidad.
8. Que presionará los parámetros de los prejuicios científicos celebrando las anomalías y lo inexplicable.
9. Que vencerá la mitología de mercado del determinismo genético extremo.
10. Que perturbará las aguas de la reserva genética del capital.

NOTAS

- 1 Critical Art Ensemble (2012). *Disturbances*. Londres: Four Corners Books, p. 259.
- 2 En conversación privada con Steve Kurtz por correo electrónico.
- 3 Véase la entrevista realizada por Jon McKenzie y Rebecca Schneider (invierno 2000), [Critical Art Ensemble Tactical Media Practitioners: An Interview](#), *The Drama Review*, vol. 44, #4, pp. 136-150.

.....

El *Telematic Manifesto* fue escrito por Randall Packer describe el proceso y el resultado de *la obra*, desarrollada durante la exposición *Net_Condition* comisariada por Peter Weibel y presentada en el ZKM (Karlsruhe, Alemania) del 29 de septiembre de 1999 al 9 de enero del 2000. Al año siguiente, El *Manifiesto Telemático* fue incluido en la exposición itinerante *Telematic Connections: The Virtual Embrace*, organizada por el Independent Curators International y comisariada por Steve Dietz, con la participación del *Walker Art Center* que alberga su *sitio web*.

Manifiesto Telemático

RANDALL PACKER

**Arte telemático como
agencia colectiva para
la transformación cultural
Llamada a la acción**

El Manifiesto Telemático es un documento red participativo y generado colectivamente que articula una visión de futuro para el Arte Telemático como fuerza sociocultural en el siglo XXI. Este proyecto investiga el Arte Telemático como la síntesis del arte, la cultura y las telecomunicaciones globales, y su promesa de una expresión artística revitalizada resultado de una **interconectividad** inherente que cataliza la transformación estética, tecnológica, filosófica y cultural.

El Manifiesto Telemático recontextualiza las ideologías y ambiciones de los frustrados movimientos de vanguardia cuyos esfuerzos para lograr un cambio artístico, cultural y político a través de la acción **colectiva** —desde los Futuristas Italianos hasta

los Surrealistas, desde la Facción Internacional de los Constructivistas hasta Fluxus— yacían latentes como asuntos pendientes al final del siglo.

La historia también ha demostrado que la evolución de la informática ha tendido hacia la acción colectiva: el sueño de un **libre intercambio** de información y de nuevas formas de colaboración humana y tecnológica. Desde las teorías fundamentales de Norbert Wiener sobre la ciencia de la “Cibernética” hasta la investigación de J.C.R. Licklider sobre la “Simbiosis Hombre-Computadora”, pasando por la creación por parte de Douglas Engelbart de un espacio de información en red diseñado para el “Aumento del Intelecto Humano” que “Impulsaría el Coeficiente Intelectual Colectivo”, estos científicos visionarios sentaron las bases de un medio emergente que ahora está transformando todos los aspectos de la expresión humana.

En un esfuerzo por definir y comprometer estas fuerzas de cambio artísticas, científicas y culturales, el Manifiesto Telemático sirve como marco conceptual que articula las ideologías colectivas e interdisciplinarias de un grupo de artistas, teóricos, críticos, comisarios y científicos en la transición hacia el Milenio.

A lo largo de la exposición del ZKM [Net_Condition](#), una lista de correo electrónico y una discusión en cadena introdujeron una serie de temas destinados a enmarcar las cuestiones históricas, filosóficas, técnicas y estéticas en torno al *Net Art*. El diálogo por correo electrónico se subió diariamente a un espacio de escritura automatizado/*bulletin board* visible para los visitantes de la exposición en la web.

Los textos resultantes han sido organizados, archivados y publicados como el Manifiesto Telemático, un documento red hipertextual y basado en la web que proporciona un registro del Milenio y una declaración colectiva que proclama las futuras implicaciones del Arte Telemático: sus propiedades transformadoras, cuestiones estéticas, fuerzas virtualizantes, significado histórico y potencial para generar una nueva ética artística y sociopolítica en el amplio contexto de una cultura red que evoluciona rápidamente.

[transformación](#) ----->

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Antoni Muntadas, VNS Matrix , “Inmediatist Underground”, Mark Dery, Geert Lovink, ADILKNO/BILWET, Mark Amerika, Marko Peljhan, Steve Kurtz, Critical Art Ensemble, Luther Blissett, Roy Ascott, Leonardo/ISAST, Tommaso Tozzi, Stefano Sansavini y Enrico Bisenzi de Strano Network, Johannes Grenzfurthner de Monochrom, Morgan Garwood , Richard Barbrook, Andy Cameron, Matthew Fuller, Howard Slater y Jason Skeet de TechNET, Alexei Shulgin, Sadie Plant, Vuk Ćosić, Akke Wagenaar (in absentia), Claudia Giannetti, Guillermo Gómez-Peña, Cornelia Sollfrank de OBN, Toni Navarro y Holobionte Ediciones, David García, Ricardo Echevarría, Pit Schultz, Andreas Broeckmann, Guy Bleus, John Eden, Asociación de Astronautas Autónomos, Bruce Sterling, Francesca da Rimini, autonome a.f.r.i.k.a. gruppe, Sonja Brünzels, Amy Alexander, Natalie Bookchin, David García Casado, Ben Russell, James Wallbank, Paul D. Miller y Randall Packer sin cuyo trabajo, apoyo y generosidad no hubiera sido posible publicar sus manifiestos en esta colección.

Durante los años noventa abundaron los manifiestos dedicados a explorar las relaciones entre el arte y la expansión creciente de la red. Tras la caída del muro de Berlín y el surgimiento de la World Wide Web, la era de los “pioneros” de los años ochenta se estaba desvaneciendo y comenzaban a discutirse los límites de la “frontera electrónica” y su futuro. Artistas, activistas, *hackers*, escritores, músicos, investigadores, comisarios o teóricos plasmaron en manifiestos sus preocupaciones políticas y apuestas estéticas del momento que aún hoy siguen estando de actualidad. Esta publicación los reúne por vez primera en una selección inédita poblada de enlaces web que exceden los márgenes del papel impreso y transforman el libro en una máquina del tiempo, un viaje sin escalas a través del “ciberspacio” del siglo xx.

Paz Sastre Domínguez (Madrid, 1975) es licenciada en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid y Doctor en Comunicación por la Universidad Complutense de la misma ciudad. Desde hace años trasladó su residencia a la Ciudad de México donde ejerce como Profesor Titular del Departamento de Artes y Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana. Su trabajo se centra en las transformaciones de la cultura digital desde la perspectiva de los estudios visuales, los estudios críticos y la arqueología de medios.

EXIT
PUBLICACIONES

COLECCIÓN **EX[it]** LIBRIS

ISBN: 978-84-120832-3-1

