

Del Net.art al Locative media art

Paola Uribe y Alejandra Mosig

ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE NET.ART

Desde mediados del Siglo xx, la desmaterialización de la obra de arte ha sido el objetivo crítico perseguido por los artistas que buscan “atentar contra la estabilidad aurática de la obra producida”.¹ Las experiencias artísticas que suceden fuera de los muros del museo, o las que se enmarcan en un periodo de tiempo finito, por mencionar algunos ejemplos, comparten una postura de negación a la institución del arte.² No obstante, se ha garantizado la distribución y comercialización de las piezas conforme los muros expositivos se adaptan para exhibir fotografías y videos que documentan el suceso; es decir, mientras adoptan una estrategia de exposición medial.

Surge una nueva relación arte/medios cuando se integran estas estrategias de distribución a la producción artística misma.³ Se conoce como *Media Art* a “todos aquellos trabajos cuyo modo de exhibición propio se resuelve no en el museo o en la galería, sino a través de uno u otro medios de comunicación”.⁴ Vertientes como el radio arte, el libro de artista, las intervenciones por t.v. o el *mail art*, responden a cada uno de los canales que las soportan respectivamente y no pueden suceder fuera de éste.

Frente a la evolución tecnológica de la comunicación inició la configuración de la sociedad de la información y la sociedad red.⁵ El Internet se convirtió en un nuevo espacio en donde diversos ámbitos de la sociedad encontraron otras formas de interac-

1. José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Editorial CASA, España, 2009, p. 89.

2. *Ibid.*, p. 13.

3. Según Mario Carlón, la relación arte/medios comienza cuando el daguerrotipo y la fotografía crean un sistema de producción discursiva basado en máquinas. Carlón, Mario, “Entre The File Room y Bola de nieve: usuarios e instituciones colaborativas en la era de la convergencia arte/medios”, en Carlón, Mario, Carlos A. Scolari, *Colabor arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*, La Crujía, Buenos Aires, 2012, p. 199.

4. Brea, *op. cit.* p. 14.

5. Cf. Manuel Castells, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*, vol.1, Siglo XXI, México, 1996.

tuar y desarrollarse. En el ámbito del arte, “cae una tormenta que afecta a las históricas instituciones”, pues florecen los intentos por crear una esfera autónoma del arte “debido al cambio de paradigma, de producción discursiva y de poder” que ofrecen los nuevos medios.

El contexto político europeo en los noventa: la caída del muro de Berlín y la disolución de la unión soviética, motivó el intercambio entre el arte y los medios de comunicación, especialmente entre el arte y el Internet desarrollando lo que se conoce como net. art. Los artistas que comenzaron a desarrollar proyectos en Internet tenían un espíritu utópico. En relación a las políticas del arte, por ejemplo, buscaron la autonomía del nuevo arte frente a las instituciones del arte. Para conseguir esto, los net. artistas planeaban en sus proyectos sus propios métodos de producción y distribución a través del mismo medio. Comienza una era de la reproductibilidad telemática, una distancia cero entre la obra y su copia, el soporte de la pieza es aobjetal y mutable, por lo que la única manera de ‘ver’ la obra es navegándola conectado a la red.⁶

Las nuevas tecnologías no ofrecen las posibilidades de experimentación material o formal “sino el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública”.⁷ Es el carácter autocrítico del net.art —que cuestiona y transgrede sus propios límites, su naturaleza en la red, su dependencia estructural en la programación, su capacidad formal y lingüística— lo que permite que se hable de él como forma artística genuina.⁸ Su distintiva capacidad de producción, almacenamiento y distribución de contenidos, presenta un panorama ideal para interactuar con el concepto de “campo expandido” en el conjunto de las prácticas artísticas actuales.⁹

El arte hecho desde y para la Red permite que los mismos usuarios creen los contenidos de la pieza. Son los artistas quienes comienzan a elaborar proyectos colaborativos. Si bien responden a las visiones del arte público —en el sentido habermasiano—, es porque generan espacios de interacción entre los receptores, es decir, espacios virtuales de actividad política.¹⁰

6. Brea, *op. cit.*, pp. 22-34.

7. *Ibid.*, p. 22.

8. *Ibid.*, p.31.

9. *Ibid.*, p.34.

10. El sentido habermasiano del arte público se refiere a: “La producción de un espacio en el que a los ciudadanos les sea dado encontrarse, discutir y decidir a través de ese proceso de diálogo racionalmente conducido sobre los asuntos que les conciernen en común”. José Luis Brea, *op. cit.*, p.14.

Desde 1994 se puede hablar del inicio de las prácticas artísticas en Internet donde confluyen gráficos, e-mail y textos. El origen del término net.art se atribuye a la lectura de un mail alfanumérico recibido por el artista Vuc Cosik¹¹ en donde leyó entre líneas el término net.art. La historiadora Rachel Greener, en su texto inaugural sobre la historia del net.art, señaló el interés inicial de los net.artistas por realizar proyectos colectivos.¹² En 1996 se realizaron en Tiestre, Italia una serie de conferencias tituladas “net.art Per Se”, en donde los artistas vislumbraban un arte con compromiso social y advertían la pronta colonización de las grandes empresas en la red.

La nueva vanguardia artística de los noventa tiene relación con otras vanguardias como el surrealismo y el situacionismo, al igual que éstos, los net.artistas publicaron manifiestos y provocaron polémicas en relación a la identidad en Internet o al monopolio de los dominios en la Web,¹³ dando soluciones, como podría ser el *software* libre.

Además de la sustitución del artista como autor de una obra por una producción colectiva, el net.art evolucionó sobre los conceptos estéticos artísticos del espacio y el tiempo. Los net.artistas utilizaron el recurso del montaje, ya utilizado por la fotografía, el cine y el video. En Internet es posible la manipulación del tiempo por medio de la reproducción, la realidad virtual y el archivo: “la realidad actual se construye por medio del montaje, que es la pieza angular de nuestra sociedad informacional”.¹⁴ La inmediatez modifica la velocidad de la información, el arte se duplica y conecta en el sistema red.

La construcción espacial en el net.art es conocida como el ciberespacio, el cual no tiene una relación física, antropológica o histórica. En la web se creó la realidad virtual, espacio donde se provoca la interactividad del espectador (usuario) la cual permite la inmersión virtual en un entorno de apariencia real.

Se distinguen tres etapas en la formación del net.art. La primera ocurre desde 1994 hasta 1997, la red representa un nuevo régimen del arte en donde se desarrollan diversos estilos como el conceptual, la experimentación con el lenguaje cibernético y el

11. Vuk Cosic es pionero del net.art se interesó por el código ASCII y la intersección con el texto.

12. Rachel Greener, “Una historia del arte en Internet”, en Aleph. [goo.gl/mvjyw4] [Consultado el 10 de agosto del 2015]. El texto originalmente se publicó en *Artforum* en mayo del 2000 bajo el título “Web Work: A History of the Internet Art”.

13. Por ejemplo Name.Space propuso un conjunto de nombres para la Webside para evitar la monopolización de las direcciones Web, amplió los componentes en la URL: .jp, .org, .net, etc.

14. Margarita Rodríguez Ibáñez, *Cómo la red ha cambiado el arte. Nuevas perspectivas*, Trea, Asturias, 2012, p. 163.

uso de diversos soportes de información (sonido, imágenes, textos y gráficos). Este periodo se caracteriza por su postura antiinstitucional y por utilizar la interactividad y el hipertexto como herramientas para crear soportes comunicacionales.¹⁵

La cultura colaborativa, previamente indagada por otros movimientos artísticos, encuentra un lugar sin lindes geográficos ni mediado por la institución cultural,¹⁶ lo que permite a los artistas desarrollar plataformas alternativas y estructuras distintas a la tradicional. Surgen lugares como *Nettime*, *Rhizome*, *Syndicate*, *The Well*, *aleph*, entre otros, para publicar manifiestos, debates y teorías de la tecnocultura, mientras que los autores se mantienen fuera de las publicaciones de arte sin ser marginados. Con muy poco dinero invertido en publicidad, el alcance global se consiguió gracias al dinamismo de la Red.

Considerando cuáles fueron las teorías concebidas en la era de los medios masivos de comunicación, se puede decir que los museos y galerías eran el correlato de los *mass media*, pues se rigen por una misma lógica *broadcast*. Desde el punto de vista comunicacional, *broadcast* denota un “claro predominio de los emisores por sobre los receptores”.¹⁷ En un proceso excluyente, la decisión sobre qué propuestas deben ser exhibidas recae en unos cuantos directores y curadores. El espectador es una figura pasiva que sólo accede a lo que el museo ofrece, mientras éste legitima sólo lo que incluye.

Con el nacimiento del net.art vino una conformación de comunidades *underground*¹⁸ organizadas bajo otra lógica. Las estructuras virtuales abogaban por la construcción de una red sin jerarquías, donde el propio espectador-usuario definiría los contenidos de los proyectos. “En muchos casos estos usuarios se podrían catalogar como *proams* (*profesional amateur*) [...] aquellos que tienen las competencias y formación para ser profesionales, pero que no disponen de los medios”.¹⁹

Frente a las capacidades técnicas de los *proams*, el artista debe cuestionar cuál es su papel como productor de discurso. Éste comienza a fungir más como organizador y legitimador de contenidos que como creador de imágenes. “En lugar de producir, quizá

15. Margarita Rodríguez Ibáñez, *Ibidem.*, pp. 257-261.

16. *Ibidem.*, p. 254.

17. Mario Carlón, *op. cit.*, p. 206.

18. Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 257.

19. Gemma San Cornelio, “Formas de participación y creación en los nuevos medios. Una aproximación desde el arte y la producción social” en Mario Carlón, Carlos A. Scolari, (comp.), *op. cit.*, p.177.

debería otorgar valor a las imágenes que ya circulan” menciona Joan Fontcuberta cuando se apoya en el discurso de la autoría colectiva en Internet.²⁰

La voluntad artística pasa del objetivo por crear una “obra” a crear un “proyecto”. Es clara la intención por parte de los net.artistas de crear una esfera de autolegitimación, autoteorización y autohistorización. Festivales, revistas, foros de discusión y proyectos autónomos, muestran el gran impulso —y éxito— por posicionar estas nuevas formas de producción y organización en la era de los *new media*.

Lo que marca el inicio de la segunda etapa —1997 a 1999— es la apertura de espacios por parte de la institución cultural para albergar arte en la Red. Esta nueva alianza resulta en un beneficio mutuo: mientras el net.art se jacta de dinamizar y diversificar los contenidos institucionales, los museos consiguen audiencias que de otro modo les costaría conseguir.²¹

En este periodo el Internet vive una explosión comercial y las instituciones legitiman esta nueva forma de arte. Documenta x de Kassel abrió una sección dedicada al net.art; en 1998 la feria de arte española, ARCO, abrió una sección de arte digital: *Arco electrónica*. La convergencia arte/medios aparece incontenible, tanto para las instituciones *broadcast* que crean sus propias páginas (MoMA, Guggenheim, Sattchi, etc.) como para las nuevas que nacen virtuales (Red Galería).²²

En esta etapa podemos percibir la escisión de dos tendencias antagónicas. Mientras que el net.art nace con el objetivo de ser antiinstitucional y antimercantilista, una vez que crea contacto con las instituciones, surgen proyectos de galerías y eventos virtuales privados, con acceso únicamente a través de un pago por navegar la exposición; acciones de corte activista critican a las iniciativas comerciales (en ocasiones por medio de sabotajes a las páginas). Contextualizando el suceso, independientemente de las posturas que se toman, se inserta en un debate más amplio en torno a las nuevas “formas generalizadas de mercancía” de la sociedad informacional.²³

La tercera etapa se encuentra dentro del advenimiento de la web. 2.0 durante las primeras décadas del siglo XXI. La web 2.0 transformó las prácticas artísticas en la red.

20. Joan Fontcuberta *apud* Gemma San Cornelio, *op. cit.*, p. 178.

21. Margarita Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 262. Cf. Gema San Cornelio (coord.), *Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*, UOC, Barcelona, 2010, p. 45.

22. Mario Carlón, *op. cit.*, p. 220.

23. Brea, *op. cit.*, p. 31.

Los artistas comenzaron a cuestionarse sobre la función del impacto social que pueden tener con el desarrollo de proyectos. La conectividad y la comunicación, gracias a las redes sociales, ampliaron la interacción entre los artistas y usuarios (público).

Bajo la web. 2.0 se crean aplicaciones dinámicas donde el usuario puede crear contenidos, colaborar en la red con otros y formar comunidades virtuales. Se entiende que esta nueva manera de hacer arte consiste en crear un conjunto de relaciones descentralizadas de redes interconectadas. “El medio ha dejado de ser un medio comunicativo para convertirse en un nuevo paradigma social”²⁴ que asume las triangulaciones existentes entre Arte, Industria y Público.²⁵

Algo interesante en este punto es que el net.art no se limita ya a su propia clandestinidad ni a la esfera museística, sino que expresa la posibilidad de expandir caminos colaborativos con otros artistas, científicos y empresas, adoptando un modelo de investigación y desarrollo. El debate surge cuando los proyectos artísticos no dudan en colaborar con corporaciones que los financien: ¿El artista toma un rol social crítico independiente del sponsor?, ¿cuál es su posición crítica respecto a la tecnología?²⁶

LA LLEGADA DEL LOCATIVE MEDIA ART

El desarrollo de la conectividad móvil a través de las tecnologías de comunicación y de los sistemas de información geográfica —la mediación se da a través de una interface que percibe el contexto físico-geográfico— a partir del 2000, trajo como consecuencia el desarrollo de un nuevo género del net.art denominado *Locative Media Art*: proyectos artísticos que responden a las tecnologías de datos y de comunicación localizados en sitios físicos particulares.²⁷ En 2002 en el Taller RIXC en Letonia se atribuye el origen del arte con medios locativos. Ahí se originaron proyectos interdisciplina-

24. Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 263.

25. San Cornelio, *op. cit.*, p. 175–176.

26. *Ibid.*, p. 181.

27. Jonah Brucker-Cohen, “Locative Media Revisited”, *Jornal Rhizom*, 26 de marzo, 2014, [goo.gl/gFRD9j] [Consulta 15 de agosto de 2015].

rios entre artistas y científicos en colaboración con industrias e instituciones ocupadas en desarrollar tecnología.²⁸

Una de las características de la movilidad conectada es la posibilidad de la localización de los espacios en donde se encuentra el usuario a través de sus aparatos de comunicación móvil. El proyecto que dio inicio a la denominada *geolocalización* fue el Sistema de Posicionamiento Global (GPS) creado en 1978 por el Departamento de Defensa de Estados Unidos, inicialmente bajo el control del gobierno y con la consigna de cumplir funciones militares. El GPS utiliza 32 satélites que permiten determinar el posicionamiento de una persona o un objeto. Algunas décadas después el servicio de *geolocalización* a través de mapas es lanzado para todo el público por Google en 2005.

La aparición de Google Maps representó la reivindicación del mapa como herramienta para posicionar la subjetividad en el espacio.²⁹ Los mapas a través de la historia han representado expresiones de dominio y poder político. Una línea explorada por el *Locative Media Art* es la ubicación crítica y la búsqueda de estrategias para hackear la visualización de datos, como respuestas reprobatorias hacia los medios locativos, en contra del condicionamiento de la experiencia subjetiva del mundo. En este sentido existe un grupo denominado Los Google Earth Hacks, quienes añaden información a los mapas de Google. Los artistas que exploran con medios locativos tienen muchas veces como objetivo redefinir las estructuras de los mapas.³⁰

Los medios locativos subvierten el paradigma de lo virtual en la red planteado al inicio del arte en Internet, si bien éste posibilitó la creación de un tiempo y un espacio autónomo a la realidad física como propuesta específica para el ciberespacio, los medios locativos regresan al espacio físico como referente. Las aplicaciones (apps)³¹ de estos medios permiten la relación física del usuario a través de una interfase, acompañado de la visualización de información o datos generados en la red de manera colaborativa.

28. Gemma San Cornelio, coord., "Locative media y prácticas artística: exploraciones sobre el terreno", *Artnodes*, no.8, octubre 2008, p. 3. [goo.gl/hEUjGi] [Consultada el 10 de agosto 2015].

29. *Ibidem.*, p.8.

30. Olga Paraskevopoulou, *et al.*, "Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía" en Gemma San Cornelio, (coord.), *Locative media y prácticas artística: exploraciones sobre el terreno*, *Artnodes*, no.8, octubre 2008, p. 8.

31. Programa informático que sirve como herramienta para que el usuario realice cierto tipo de trabajos.

Con los medios locativos se pasa de la realidad virtual a la realidad aumentada, la cual permite una visión a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirectamente, de un entorno físico del mundo real. La experiencia física se amplía al añadir información de datos informáticos de manera virtual, así tenemos una experiencia mixta entre lo real y lo virtual. Esto permite nuevas formas de habitar el espacio urbano, además de crear cartografías sociopolíticas y de movimientos sociales, culturales y artísticos. Los medios locativos abren una puerta para que el usuario registre su experiencia del espacio físico como datos en la web.

Esta acción tiene relación con lo que hacía la Internacional Situacionista, quienes se ocuparon en la década de los cincuenta de crear mapas psicogeográficos, los cuales pretendían entender los efectos emocionales del ambiente geográfico en las personas. Otros antecedentes artísticos que se relacionan con el *Locative Media Art* son el land art, el arte conceptual y el performance.

El arte basado en los *medios de geolocalización* tiene como tarea técnica la creación de mapas digitales y colaborativos que permiten la anotación espacial y el rastreo de flujos de información. Los artistas crean mapas para representar el movimiento o el carácter efímero del paisaje urbano.³² La gente se hace más consciente de su contexto geográfico con el uso de los medios locativos: “El locative media no deja de perseguir una participación consciente en la creación pública del espacio público”.³³

ARTE URBANO Y GEOLOCALIZACIÓN

Una de las artes que se ha visto cooptada por proyectos artísticos en medios locativos es el *street art* o arte urbano. La geolocalización del *street art* es una práctica que permite realizar una cartografía de los lugares en donde se encuentran murales, *stenciles*, *stickers*, *graffitis*. El *street art* se reconoce desde la década de los setenta como un arte con-

32. *Ibid.*, p. 11.

33. José Luís Pajares Sánchez Mayoral en el documento “*Locative Media descripción y primer acercamiento*”, (esquema de la presentación presentada en abril de 2007 en el marco de la clase “Innovación comunicativa y cambios socio-culturales: la mirada crítica del comunicólogo social” a cargo del profesor Miguel Ángel Sobrino de la Universidad Complutense de Madrid. [goo.gl/semRfS] [Consulta 10 de agosto 2015].

testatario, de resistencia, descentralizado y con un carácter efímero³⁴, características que se han visto afectadas con la geolocalización.

En junio de 2014 Google lanza el Street Art Project a través de su plataforma Cultural Institute. Este proyecto tiene como objetivo crear una cartografía del *street art* por todo el mundo y también cuenta con 260 exposiciones virtuales de 34 países. En el mapa de Street Art Project no colabora cualquier transeúnte sino lo van alimentando cerca de 50 organizaciones especializadas en *street art*.³⁵

Si bien el *street art* nació como una manifestación política estética de tomar las calles fuera de las instituciones del arte, podríamos pensar que los medios locativos rompen con este espíritu al centralizar en un espacio (cibernético) estas manifestaciones libres, además de catalogarlas, cuantificarlas y hasta hacer una curaduría.

Existen otras aplicaciones en donde cualquier persona puede colaborar en la geolocalización del arte urbano que lo sorprenda a su paso. Así funciona la el sitio web y la aplicación Street Art Locator, el usuario crea su perfil en donde va configurando su galería virtual y posicionando geográficamente los murales o graffitis, al mismo tiempo, el usuario tiene posibilidad de ingresar al mapa para ampliar las referencias geográficas de las obras artísticas urbanas y, además, conoce obras de otras ciudades del mundo.

También la geolocalización del arte urbano se ha desarrollado de manera local, en México se encuentra el espacio Street Art Chilango. Los usuarios de este espacio tienen que etiquetar las imágenes con el hashtag [#] streetartchilango para que aparezca en el mapa del sitio.³⁶ La localización local del arte urbano se desplaza a un entorno global insertándose como un fenómeno estético “Glocal”.³⁷

Pero por otro lado podríamos pensar que estos medios han permitido el registro y conservación de proyectos de arte callejero que han sido destruidos, así se ha transformado la naturaleza efímera del arte urbano. Por ejemplo, gracias a la documentación visual podemos conocer el proyecto internacional de *street art* de 2013 5pointz en Nueva York, serie de edificios intervenidos que fueron demolidos en

34. Fernando Figueroa Saavedra, “Graffitiismo” en *Lápiz*, no. 203, mayo 2004, pp. 60-73.

35. Por ejemplo participan: el Wende Museum en Culver City, el Pasadena Museum of California Art y el Mural Conservancy de Los Angeles California. Cfr: [goo.gl/PCXR4s] [goo.gl/YXWRVX] [Consulta 8 de agosto de 2015].

36. [streetartchilango.com] [jenaro.biz/streetart/mapa/] [Consulta 10 de agosto 2015].

37. Ascencio Barañano, et. al., *Diccionario interculturales: diversidad y globalización*, Editorial Complutense, Madrid, 2007, p.164.

2014. El archivo de imágenes de este proyecto se puede ver en la galería del Google Cultural Institute.³⁸

Otra de las posibilidades que da el registro visual y geolocalizado del arte urbano es la oportunidad de que los historiadores del arte puedan hacer un análisis técnico y formal de estas manifestaciones artísticas en distintas partes del mundo.

La geolocalización del arte urbano amplía su carácter de arte público. La tecnología digital y el Internet ha desempeñado un papel importante para el progreso del papel del street art como arte público. Las imágenes fotográficas han permitido documentar y difundir las obras artísticas del espacio público de todo el territorio hacia todo el mundo.³⁹

Otra función específica de la creación de mapas de arte urbano localizado es la de ser una galería que permite recorrer las calles de forma virtual y ver las obras a través de la pantalla o de visitar físicamente el lugar siguiendo las ubicaciones geográficas de las obras. Banksy ha creado una serie de mapas geolocalizando sus obras, el usuario puede bajar las apps en su dispositivo y participar en el recorrido propuesto por el artista urbano.⁴⁰ El transeúnte, aparte de seguir el recorrido, tiene la experiencia denominada como realidad aumentada porque a través de la aplicación obtiene información de las obras estando frente a la ellas.

LOCATIVE MEDIA ART: HACKTIVISMO Y ARTE POLÍTICO

Dentro de los proyectos de Locative Media Art existe una tendencia crítica hacia la creación de mapas y su función, cuestionando la relación de las nuevas tecnologías y medios con el arte y la industria. El Hacktivismismo es una noción importante que tenemos que comprender para poder analizar los proyectos críticos con medios locativos.

Para entender el hackerismo —que no es lo mismo que hacktivismismo— hay que delimitar el espacio donde acciona: el ciberespacio; un lugar virtual que a la luz de

38. [goo.gl/bxsj7a] [Consulta 9 de agosto de 2015].

39. Marc y Sara Schiler, *Trespass: historia del arte urbano no oficial*, Taschen, Alemania, 2010, p. 11.

40. [banksybristoltourapp.co.uk] [banksylondontourapp.co.uk] [Consulta 9 de agosto de 2015].

muchos ojos representa el paradigma de la libre comunicación e información, pero a la vista de otros significa el más fuerte esfuerzo de vigilancia planetaria.⁴¹ De cualquier manera, el ciberespacio sólo existe en tanto que los usuarios lo construyan, por lo tanto es un espacio colaborativo de alcance global, en donde se genera el mayor bien que produce la sociedad contemporánea: la información. La propiedad intelectual es el bien abstracto por excelencia de la sociedad de la información y no es exagerado decir que existen muchos debates alrededor de cómo se debe manejar el flujo de información. En 1991 Linus Torvalds crea Linux, “un *software* libre, de código abierto y continuidad por parte de todos [...] bajo el calificativo de *copyleft*”⁴² como respuesta a la denominación de propiedad “copyright”.

La ética del hacker proviene de la academia, definida por Platón en relación al tiempo como *skholé*, donde cada persona tiene la posibilidad de organizar su tiempo “combinando ocio y trabajo como se quiera”.⁴³ El segundo concepto que toman de Platón es *synusia*, que considera que la información que se produce debe compartirse libremente. Otro concepto importante a destacar es la *netética*, ésta busca luchar a favor de los derechos humanos, en particular por la libertad de expresión y la protección de la privacidad de los usuarios, lo que convierte la actividad del hacker en altamente activista, es decir, *haktivista*.

¿Pero cómo es que la palabra hacker se asocia más con la delincuencia que con el altruismo? Podemos decir que existe toda una tipología del hackerismo donde podemos identificar distintos sujetos. “Los expertos tecnólogos denominados *crackers*”, o *hackers de sombrero negro*, transgreden esta ética e irrumpen dispositivos simplemente porque pueden. Dentro del género *cracker* identificamos otro tipo de sujetos, *el de sombrero blanco*, que aprovecha la desinformación de los usuarios a comparación de su alta capacidad técnica para beneficio propio. Éstas son las figuras por las que la filosofía hacker tiene tan mala reputación para el que no ahonda en estudiar la problemática social.

El hacker como tal, mantiene una ideología positiva para con el mundo y es altamente productivo en favor del beneficio del usuario; pretende liberar la información en pro del “desarrollo colectivo y democrático”.⁴⁴ Una ramificación del hacker impor-

41. Margarita Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 277.

42. *Ibidem*, p. 272.

43. *Ibidem*, p. 271.

44. *Ibidem*, p. 268.

tante de mención es el grupo conocido como *cyberpunk*. El *cyberpunk* es el hacker que concentra la mayor parte de sus esfuerzos en la lucha contra la vigilancia planetaria, es decir, a favor de la privacidad de los usuarios de la web. En ese sentido, la conciencia social del hacker se marca abiertamente antimercantilista, y consecuentemente muchos de sus esfuerzos están dirigidos a favor a los más desatendidos.

Un grupo que utiliza sus recursos para señalar problemáticas sociales y posibles soluciones es el Electronic Disturbance Theatre (EDT o Teatro de la Resistencia Electrónica). Creado por Ricardo Domínguez, Garmin Karasic, Brett Stalburn y Stefan Wary, el EDT ha participado en proyectos como el hacktivismo zapatista o la Transborder Immigrant Tool. Como su nombre lo indica, consideran sus acciones como altamente performáticas, así que no es de sorprenderse que participen en festivales y exposiciones como la Bienal de California, la International Summit of Electronic Art (ISEA), el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transistio_MX, entre otros.

El premiar a los *hackers* demuestra una vez más que la institución entiende que el proceso creativo del hackerismo es tan válido como otro cualquiera, que se aporta el elemento social y colaborativo como una puesta en práctica artística.⁴⁵

En este sentido, no resulta arbitrario mencionar la opinión de Olafur Eliasson sobre lo inoperante que resulta hoy hacer un intento por delinear los límites del arte, por descifrar lo que está fuera y lo que queda dentro del sistema.⁴⁶

El Teatro de la Resistencia Electrónica basa sus acciones en una resistencia revolucionaria teatralizada. El resultado es una simulación de resistencia que, más que efectuar acciones directas de resistencia, se consideran acciones simbólicas que hacen frente a conflictos o situaciones polémicas y sirven para generar opinión pública a partir de la difusión de los proyectos.⁴⁷

45. *Ibidem.*, p. 281.

46. Gemma San Cornelio, "Formas de participación y creación en los nuevos medios. Una aproximación desde el arte y la producción social", *op. cit.*, p. 182.

47. *Cf.*, José Luis Brea, *op. cit.*, pp. 60–67.

La Transborder Immigrant Tool, concebida en 2007 por Ricardo Domínguez,⁴⁸ es una pieza locativa de corte político. Su objetivo consiste en brindar información a los migrantes sobre las rutas más seguras para cruzar la frontera México-EUA. El proyecto pretende dislocar el concepto locativo, originalmente urbano, para trasladarse a una región desértica, brindando datos acerca de la ubicación geográfica de los cuerpos de agua y estaciones de atención más cercanos al migrante.

Para desarrollar la plataforma, EDT hackeó el sistema de posicionamiento global de un iMotorola 455, mientras que estableció alianzas con dos ONGs dedicadas a la atención y defensa de los derechos del migrante: Border Angels y Water Sation Inc., para monitorear su actividad y mantener actualizada la información que presenta el mapa. Para complementar el carácter performático de la pieza, la aplicación incluye poemas que acompañan al caminante a lo largo de su trayecto.

La Transborder Immigrant Tool se construye sobre la yuxtaposición de referentes artísticos como la escritura de naturaleza, *earthworks*, *walking art*, poesía visual y concreta, arte conceptual y performance, abordados desde los sistemas de información geográfica. El desarrollo del proyecto ocurre gracias a una beca otorgada por la Universidad de California, San Diego (UCSD), que brinda recursos económicos y laboratorios de investigación, por lo tanto, la herramienta digital tiene la supuesta libertad de abordar una perspectiva crítica y académica respecto al tema de la migración.

Originalmente, la herramienta también pretendía brindar información acerca de la ubicación de las *border patrols*. Conforme se fue desarrollando el proyecto, tanto los controles gubernamentales como la respuesta mediática consideraron que, en este caso, el encuentro generado entre la descarnada vida y la más elemental tecnología era demasiado poderoso, pues representaba una amenaza y un rechazo a la estructura gubernamental. Una aproximación de minúscula tecnología dirigida a combatir simbólicamente una crisis humanitaria pronto se convirtió en un caso inadmisibles. Al ser auditados tanto por la universidad espónsor como por el gobierno, para rendir cuentas respectivamente, debates colaterales surgieron a la superficie: la ambigüedad y desactualización de las leyes electrónicas, así como la lucha inmanente entre la libertad de investigación académica y las presiones políticas. Para

48. [goo.gl/sa2xju] [Consulta 21 de agosto de 2015].

2010, cuando el código aún no había terminado de desarrollarse, EDT recibió la advertencia que en caso de distribuirlo, serían arrestados.

A pesar de insistir en el carácter performático del proyecto —incluso se leyeron poemas durante los juicios— y en la ineficiencia limitante de la tecnología que estaban utilizando, el proyecto se consideró como simbólicamente inmoral (antes no ilegal) y dio por terminado en el año 2012. Un libro que divulga el código fue publicado en 2015, a fin de cuentas, la creación de un *software* libre era parte del objetivo original. Para evitar que el acto se considere ilegal, se omite la información que brindan los Border Angels y la Water Storage Inc., lo que significa que el programa es inoperante a menos que el usuario logre conseguir por cuenta propia la información de las organizaciones.

La Transborder Immigrant Tool ha sido premiada en diversos festivales artísticos como Transborder Intervention Award y el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito_MX02, por el alcance que conlleva el gesto estético y político.

PARA FINALIZAR

Es importante resaltar algunos puntos de los que hemos analizado sobre el net.art y el arribo de los medios locativos. En primera instancia, el net.art buscó alejarse de la institución cultural, proponiendo la creación de una esfera autónoma de producción y distribución. La total desmaterialización de la obra se logró en el arte de la Red, volviendo indistinguible la separación entre la “pieza” y sus mecanismos de distribución. Eventualmente el circuito cultural creó nuevos espacios para incorporar estas dinámicas de creación artística.

Las redes sociales reestructuraron los roles que prevalecían entre el artista y el espectador, implementando acciones participativas y colaborativas. Hay que considerar que la participación viene de “tomar parte en una acción”, se ve limitada a actuar conforme a las reglas establecidas por el artista; en cambio, la colaboración se encuentra en “la labor conjunta” de varios actores, esto implica involucrarse en la creación misma de contenidos.⁴⁹

⁴⁹. San Cornelio, “Formas de participación y creación en los nuevos medios. Una aproximación desde el arte y la producción social”, *op. cit.*, pp. 191-193.

Por otro lado, tanto el net.art como el locative media art plantearon otros paradigmas sobre los conceptos estéticos del espacio y el tiempo, transformando el objeto artístico en elementos propios del ciberespacio: la realidad aumentada, la construcción de esfera pública virtual y, por lo tanto, la reconfiguración de la función social y política del arte. En relación con esto, el net.art estableció una separación de la realidad física y lo que propusieron los medios locativos fue reclamar el retorno del arte al territorio (espacio físico), estableciendo un juego entre lo real y lo virtual. En ese sentido, los medios locativos extienden los conceptos del arte urbano y público, como también modifican las acciones del arte político.

Como el arte de la Red se encuentra en constante evolución, plantea continuamente nuevas preguntas pendientes de respuestas. ¿Cuándo hay net.art y locative media art? Existen múltiples proyectos activistas o colaborativos de otra índole que no son considerados como tal —por ejemplo, el portal paselavoz.net hace uso de mapas para ubicar las patrullas fronterizas y evitar la detención de indocumentados—. ⁵⁰ Por lo que hemos estudiado, parece que la única diferencia radica en la voluntad de inscribirse dentro de los discursos y marcos artísticos. Otro debate surge cuando los proyectos artísticos son financiados por corporaciones: ¿El artista toma un rol social crítico independiente del espónsor o existe algún discurso ideológico detrás del medio? Evidentemente la crítica no puede generalizarse y cada proyecto debe ser analizado bajo un contexto específico.

50. La redacción, “Burlan a la migra con redes y apps” en *El Reforma*, México, 12 de Febrero de 2015.