

Nacemento e declive da utopía tecnolóxica: o ciberactivismo artístico a finais do século XX

Ana Cabaleiro López

[Recibido, xullo 2011; aceptado, outubro 2011]

RESUMO A confluencia entre arte, tecnoloxía e comunicación que representa o *New Media Art* sitúa este tipo de creación artística como unha das materias de estudo máis atractivas a prol de comprender as formas de representación características da época actual. Tanto a rede como a chamada tecnoloxía mediática, nacen cunha elevada carga de ideoloxía libertaria que precisa ser analizada para coñecer até que punto e en que medida a expresión artística vehiculada a través deste novo medio contribúe á construción do espazo público. Esta especie de *new age* da tecnoloxía caracterízase polo uso da rede como un instrumento de crítica e como un territorio autónomo no que, a través das contribucións dos usuarios, se pode escribir non só unha historia non-oficial senón toda unha cultura alternativa. Neste sentido, as posibilidades da rede apuntaban, a finais do pasado século, á construción dunha esfera pública autónoma, transnacional e transclasista a través da axencia colectiva, da interacción, da ubicuidade e da virtualidade. Internet dexergaba unha utopía de democratización, accesibilidade e comunicación que podería transcender as diferenzas xeográficas, sociais e étnicas, e permitiría a creación de novas plataformas e circuitos de creación e difusión, alleos aos esquemas xerárquicos habituais.

PALABRAS CHAVE: ciberactivismo, ciberliteratura, identidade, *New Media Art*.

ABSTRACT The merging of art, technology and communication represented by *New Media Art* makes this kind of artistic endeavour one of the most attractive areas of study to enable us to understand forms of representation in present times. The network known as media technology grew out of a libertarian ideology which needs analysis in order to determine to what extent artistic expression via this new medium contributes to the construction of public space. This kind of new age technology is marked by the use of the web as a critical tool and an open area in which, thanks to the contributions of its users, not only may a non-official history be written, but also a whole alternative culture. Thus the web, at the end of the last century, pointed towards the creation of an independent public space, both transnational and class-blind by virtue of its collective

action, its interaction, its omnipresence and its virtual nature. The Internet permitted a perception of a utopia of democratization, accessibility and communication which could transcend geographical, social and ethnic difference, and allow the creation of new centres and sources of creativity and publicity, quite distinct from the hierarchical systems currently in place.

KEYWORDS: cyberactivism, cyberliterature, identity, New Media Art.

O activismo a través dun clic

46 A renovación do soño de desenvolver un medio cun potencial específico de resistencia fronte ao dominio das canles institucionalizadas polo sistema imperante é un dos elementos chave que motiva a práctica do activismo artístico nacido ao abeiro das novas tecnoloxías. De feito, e antes da aparición e posterior consolidación da rede, a posibilidade de subverter as estruturas xerárquicas da arte mediante o uso colectivo e autónomo dos medios de comunicación xa alimentara a imaxinación de moitos artistas e activistas durante a segunda metade do século XX. Así, podemos sinalar antecedentes dos que posteriormente beberán os colectivos que actúan no ámbito ciberactivista, como a tradición do Situacionismo, coas *situacións construídas* e o *détournement* como modalidades fundamentais de intervención; a confluencia artística de Fluxus, baseada na creación múltiple e a *práctica intermedia* para explorar e abrir as fronteiras entre disciplinas artísticas; ou o proxecto *Guerrilla TV*, no que un grupo de videoactivistas estadounidense tratou, nas décadas dos sesenta e dos setenta, de utilizar a popularización de cámaras de vídeo domésticas para crear unha rede alternativa á televisión comercial, fundamentada na masa social como produtora e emisora de contidos.

No eido da tecnoloxía mediática, poderíamos sinalar o ano 1994 como a data chave na historia da cultura dixital, por ser cando se presenta o primeiro navegador comercial, estendendo a rede alén do mundo da investigación académica e os circuítos especializados en tecnoloxía, para popularizala como un medio de comunicación e intercambio ao alcance de toda a sociedade. Precisamente, será a mediados da década dos noventa, cando se produza a maior eclosión de artistas traballando coas tecnoloxías emerxentes, concibíndoas, non como simples formatos de distribución, senón como un medio de expresión en si mesmo e como un espazo ilimitado para a exploración artística. Foron eses os anos que a artista moscovita Olia Lialina –unha das pioneiras

neste tipo de arte– denominou os “tempos heroicos”¹, nos que as artistas eran a un tempo creadoras de contidos e programadoras e exploradoras das posibilidades técnicas do medio, cunha ideoloxía fortemente apoiada nas posibilidades libertarias e as utopías tecnolóxicas de diseminación horizontal dos contidos, á marxe das industrias e da institución cultural.

Foron os momentos nos que as listas de correo e as páxinas web servían de canles alternativas para o debate, a promoción e a exhibición das novas obras multimedia, dando lugar a unha escena artística *en liña* que abranguíu tanto a arte contemporánea como a cultura dixital. Convén lembrar, ademais, que a rede era unha alternativa relativamente barata para a creación artística e máis accesíbel para artistas de medios limitados –artistas de Europa do Leste e da antiga Unión Soviética, por exemplo–, xa que moitas das tecnoloxías básicas de entón, como os servidores Apache² e o código HTML, eran gratuítas.

Foi o período, por outra banda, no que as tensións entre as prácticas artísticas e as defensoras da propiedade intelectual deron pé á creación de *software* de código aberto, un xeito de investigación de aplicacións informáticas no que unha programadora poñía o seu “código fonte” a disposición da comunidade dixital para que contribuíse á súa ampliación e reparación de posibles erros. Trátase dun dos principios éticos máis relevantes nados ao abeiro da cultura dixital e que hoxe en día aínda permanece vixente. Outro dos fenómenos propios deste movemento artístico de obrigada mención é o da *pirataría informática* –o *hacker* e o *hackivismo*. No ámbito das comunidades artísticas dixitais, a pirata informática é “un esteta que tiene más de artista que de delincuente”³. A comunidade de piratas informáticos opera cun código pro-

¹ Olya Lialina creou o *site* comercial, que ela mesma denomina “the first and the only real gallery”, dedicado exclusivamente á venda de obras de net.art, e no que se poden mercar pezas do Período Heroico (1994-1998) a 2.000 dólares cada unha.

² O servidor HTTP Apache é un servidor de código aberto para plataformas Unix, Microsoft Windows e Macintosh que implementa o protocolo HTTP. O seu nome débese a que un dos seus creadores, Brian Behelendorf, quería que tivese a connotación de algo firme e enérxico pero non agresivo, e como a tribo Apache foi a última en renderse ao que se convertería no goberno de EEUU, estableceu un paralelismo coa preocupación do seu grupo de que chegasen ás empresas e “civilizasen” o espazo que crearan os primeiros enxeñeiros de internet. Ademais Apache consistía só nun conxunto de parches para aplicarlle ao servidor de NCSA, que era, en inglés, a *patchy server* (un servidor “parcheado”).

³ Sentenza cunhada polo experto en ciencia computacional Brian Havey e que aparece citada comunmente nos estudos sobre pirataría informática. Para o presente traballo utilízase a cita de Mark Tribe e Reena Iana (2006: 16).

pio de comportamento, baseado na consideración de que compartir información implica o máximo beneficio común, e que os piratas deben contribuír ao progreso no seu campo de actividades creando *software* de código aberto e permitindo o acceso á información e aos recursos informáticos. Mckenzie Wark (2004: 20), no seu *A Hacker Manifesto*, traslada o concepto de pirataría a outros ámbitos, incluído a arte, e equipárao á innovación

na arte, na ciencia, na filosofía, na cultura, en toda produción de coñecemento na que poidan transmitirse datos, na que poida extraerse información delas e a partir desa información se xeren novas posibilidades, haberá piratas convertendo en novidade o xa existente.

O novo espazo de liberdade

A rede, dende a óptica do activismo artístico, concíbese como un espazo ideolóxico ligado á liberdade de expresión e á crítica dentro dun marco institucional conservador nos modos de produción e de diseminación, ao tempo que xerárquico nas condicións de recepción. Este contexto pode producir unha concepción certamente ilusoria das condicións de independencia do traballo dos artistas, tendo en conta a estrutura socioeconómica do sistema no que se desenvolve.

A busca dalgún tipo de medio, teoría ou práctica artística encamiñada a superar este paradoxo é un dos obxectivos máis persistentes no labor dos colectivos de artistas reivindicativos do pasado século, tales como o movemento Dadá, o Situacionismo, o Accionismo vienés ou Fluxus, que conducen a arte ao terreo da acción, sempre na procura de novos parámetros discursivos. Non é de estrañar, polo tanto, que a aparición da rede como medio de produción e difusión levase parella, nos seus comezos, unha elevada carga de expectativas libertarias en canto á ruptura do sistema imperante até o momento.

Unha das primeiras cuestións que parecían poder salvarse era a noción do artista como creador individual. Neste sentido, hai que facer fincapé en que o concepto de creación colectiva non só está intrinsecamente unida ao de arte na rede, senón que supuxo unha auténtica revolución na concepción creativa. A idea baséase no uso dos medios tecnolóxicos para configurar un novo sistema, caracterizado pola horizontalidade e a apertura á participación, no que

todos poden interactuar como actores e receptores en condicións de igualdade. Un concepto que non nace só das potencialidades do novo medio, senón que implica, ademais, unha ruptura coas estruturas do sistema dual burgués, que situaba o autor e o público en compartimentos estancos. A este primeiro elemento debe unírselle unha renovada visión do mundo a través dun novo sistema de comunicación que permite chegar a un público plural e diverso á marxe das formas de comunicación estandarizadas e dominadas polas industrias culturais. Estes factores son, principalmente, os piares nos que se basea o activismo artístico na rede que operará a comezos da década dos noventa.

Aínda que parte destas visións, tal e como o tempo demostrou, supuxeron unha quimera en moitos aspectos, nos primeiros anos de ciberactivismo artístico foron o fundamento co que moitos colectivos nados ao abeiro da rede lanzaron as súas campañas a un mundo, en teoría, máis universal que nunca.

O feito de que os usuarios puidesen facer constar as súas críticas e mesmo puidesen colaborar na creación dalgúns obras –moitos proxectos solicitaban expresamente a súa opinión e participación– deu pé a unha grande actividade artística ao redor dos usos da tecnoloxía dixital e dunha internet enormemente innovadora e creativa. A partir do instante no que este tipo de propostas comezaron a circular pola rede, as integradas viron reactivarse de novo a ilusión democratizadora da arte e da información a través da que, pensaban, se acadaría a ruptura definitiva da barreira da endogamia e da difusión selectiva. As obras e os proxectos artísticos podían saír fóra dos seus espazos habituais, tales como museos e galerías –considerados elites artísticas–, e outras canles de ámbito específico, e circular permanentemente, accesíbeis a calquer usuario.

Este novo espazo de liberdade non só afectaba ás características de produción, difusión e recepción das obras, senón que supoñía un novo enfoque na natureza mesma da arte. Neste sentido, é de vital importancia recoller algunhas das campañas activistas daquel momento, como exemplos da creatividade que o novo medio suxeriu en moitos colectivos que saíron ao ciberespazo con propostas verdadeiramente innovadoras, ao tempo que audaces e revolucionarias na maioría dos casos. Esta escolma, lonxe de supoñer un intento de forzar unha tipoloxía, trata de ofrecer varias ópticas do ciberactivismo atendendo a temáticas diversas: a crítica da creación artística con jodi.org, as intervencións políticas do Electronic Disturbance Theater, o activismo

fronte a grandes corporacións empresariais de rTmArk, a denuncia da censura da liberdade de expresión de Antoni Muntadas, e a defensa da identidade de xénero co movemento ciberfeminista.

Jodi.org. é o nome tomado da primeira sílaba do tándem holandés-belga formado por Joan Heemskerk e Dirk Paesmas. Xorde como un intento de codificar a axencia artística dentro do contorno virtual, desterritorializado e interactivo na rede a partir de 1995. Jodi só existe no medio dixital e naqueles foros nos que se discuten temas relativos ao papel da rede na esfera pública en relación coa arte. Forman parte dos colectivos que reivindicán a ocultación da identidade persoal como un intento de fuxir das codificacións xeográficas, raciais ou de xénero, que consideran contraditorias coa natureza da rede, apostando por defender a independencia e autonomía desta.

Jodi é hoxe en día un referente da arte na rede. Os seus proxectos ofrecen oportunidades de interacción, usada en si mesma non como un elemento discursivo na produción de contidos senón como un compoñente máis da “non-linguaxe”. En realidade, máis que unha proposta revolucionaria contracultural no sentido político e social estrito, este grupo foi dos primeiros en explorar a perspectiva vindicativa da linguaxe e códigos dixitais como materia estética. Propoñen unha lectura e unha reflexión sobre o propio medio e as súas posibilidades artísticas, no que podería denominarse un exercicio de autorreferencialidade dixital.

Un dos mellores exemplos desta concepción do traballo artístico dixital e interactivo é a peza *OSS/ **** (1988), na que os usuarios se adentran nun espazo virtual certamente desconcertante. A ventá do navegador toma vida por si mesma e fracciónase en pequenas ventás que saltan por todo o monitor fóra do control do participante, significando que o propio aparato tecnolóxico vén de tomar conciencia e poder de decisión á marxe das indicacións dos usuarios. Segundo se avanza na peza, a pantalla simula unha desintonización como unha especie de televisor que cuspe códigos incomprensíbeis, gráficos e táboas variadas, en clave de referencia á complexidade da estrutura interna do propio computador. Esta peza ofrece unha perspectiva inquietante, ao tempo que bastante agresiva, sobre o descoñecemento e indiferenza a nivel xeral da poboación sobre os sistemas operativos dunha ferramenta tecnolóxica, como é o computador, que forma parte de moitos dos hábitos persoais, sociais e laborais do noso contorno cotián.

Electronic Disturbance Theater nace da colaboración entre o colectivo Critical Art Ensemble⁴ e o Movemento Zapatista de Liberación Nacional. A acción máis representativa deste grupo foi a campaña de apoio aos rebeldes zapatistas, considerado naquel momento un movemento revolucionario da poboación indíxena de Chiapas (México) contra a opresión governamental. Dos catro membros fundadores do grupo –Ricardo Domínguez, Carmín Karasic, Brett Stalbaum e Stefan Stray–, dous deles –Karasic e Stalbaum– crearon o navegador FloodNet para dirixir un “xesto simbólico” contra o sitio da rede dun oponente. Trátase dun *applet* de Java, unha miniaplicación que intenta abrir constantemente subseccións non existentes nas páxinas ás que se dirixe o ataque. Así, as páxinas de Bill Clinton, Ernesto Cedillo, a Bolsa de México e o Chase Manhattan Bank foron obxecto destas intervencións.

Electronic Disturbance Theater aproveitou a rede e o correo electrónico para comunicar o seu proxecto a activistas de todo o mundo co obxecto de que descargasen e fixesen funcionar o FloodNet. Un xesto conceptual que consistía en enviar erros ao servidor para que simbolicamente devolvese na páxina afectada os nomes de persoas desaparecidas e mortas por causa, directa ou indirectamente, dos responsábeis dos sitios. Este tipo de acción supuxo un dos exemplos máis arquetípicos do uso de “medios tácticos”, entendido como a apropiación de medios de comunicación de baixo custo para protestar contra un goberno, grandes empresas e institucións dun xeito amplo e efectista. De feito, en tan só dous días de funcionamento do FloodNet, conectáronse a este navegador un total de 20.000 persoas; unha acción que obtivo eco en todos os medios de comunicación “tradicionais” europeos e estadounidenses, chegando incluso a aparecer na primeira páxina do *New York Times*.

Este tipo de acción responde ao que o Critical Art Ensemble denominou resistencia electrónica: en vez de perpetrarse un ataque de cheo contra o adversario, lévase a cabo unha pillaxe amigábel dirixida, sedutora e estaticamente, contra os pasivos. A hostilidade dos oprimidos canalízase cara á burocracia, que afasta o antagonismo no campo de poder nómade. A reti-

⁴ *Critical Art Ensemble* é un dos grupos máis veteranos na teoría e na práctica artística crítica, activos dende 1986, antes da consolidación de internet e da aparición da web. Máis que polas súas intervencións artísticas, destacan pola relevancia da súa obra teórico-crítica, desenvolvida nos libros *The Electronic Disturbance* (1994), *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas* (1996), *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, Eugenic Consciousness* (1998), *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media* (2001), *Molecular Invasion* (2002) e *Marching Plague* (2006).

rada á invisibilidade do ilocalizábel evita que os que se atopan atrapados no peche espacial do *panopticon* definan un lugar de resistencia (un teatro de operacións). No canto diso, atópanse atrapados no histórico círculo vicioso da resistencia fronte aos monumentos do capital extinto –Dereito ao aborto? Manifestación na escalinata de entrada ao Tribunal Supremo. Para a liberalización dos fármacos que retardan os síntomas do VIH: tomar por asalto a Seguridade Social. A gran fortaleza dos nómades radica en que non precisan poñerse á defensiva (1996: 32).

Dende o punto de vista sociolóxico, esta campaña é, ademais, particularmente interesante por canto supuxo a translación dunha loita “local” a un ámbito internacional, a través do uso dos medios de comunicación como amplificadores dunha serie de accións que contiñan una “ameaza potencial”: a intervención de páxinas de gran relevancia pública como cebo para sacar a luz as reivindicacións do movemento zapatista. Nesta campaña tamén é preciso apuntar unha consideración relevante, como é o paradoxo que supón o uso da tecnoloxía a favor dunha comunidade que, polas súas limitadas condicións materiais, nin coñece nin ten posibilidades de acceso á mesma.

52

rTmArk, colectivo californiano que toma da estrutura capitalista os mecanismos para a súa crítica, preséntase baixo unha estrutura organizativa orientada á captura de financiamento anónimo para desenvolver iniciativas empresariais privadas e baseada na garantía da confidencialidade de todas as operacións e axentes que interveñan nelas. Así, substitúe o beneficio económico polo beneficio cultural e político.

Nace en 1993 e dá o salto á rede catro anos despois. Este particular proxecto “empresarial” ofrece acubillo a campañas de acción e subversión política xeradas por individuos ou colectivos moi diversos. O motivo das súas protestas e boicots está sempre en estreita relación coa vulneración de dereitos ou os abusos perpetrados contra a sociedade civil polas grandes compañías multinacionais e por institucións estatais. Utiliza un procedemento baseado en métodos de apropiación, terxiversación e “avergoñamento público” típicos da guerrilla da información europea para sacar á luz pública os comportamentos ilexítimos dos axentes opresores e obstaculizar as súas accións.

Entre as súas campañas máis coñecidas atópanse as denominadas “guerras Etoy”. Etoy era un portal suízo fundado en 1995 de acción cultural e artística

que recibira un premio polo seu labor e orixinalidade en Ars Electronica. Este portal usaba a dirección web <www.etoys.com>, que entrou en conflito cos intereses da compañía multinacional de xoguetes e Toys Inc., creada en 1996, e que conseguiu que un xuíz dos Ánxeles decretase en 1999 a prohibición de que o portal suízo utilizase a citada páxina web, alegando que estaba rexistrada nos Estados Unidos en exclusividade pola compañía de xoguetes. Hai que indicar que previamente Etoy rexeitara unha oferta de eToys Inc. de vender o seu dominio por 50.000 dólares.

É a partir desta sentenza xudicial cando comezan as “guerras Etoy”, unha serie de accións dirixidas principalmente por rTmArk, pero que tamén contaron coa colaboración dos colectivos activistas dixitais máis importantes do momento, como o caso de The Thing, Irrational e Electronic Disturbance Theater. Entre as accións máis relevantes destacan o FloodNet ao modo zapatista que saturou o portal de eToys Inc. nas datas previas ás compras do Nadal, a creación de Etoy Fund con accións para apoiar economicamente o proceso xudicial de Etoy, a posta en marcha de campañas de concienciación entre os empregados, investidores e clientes de eToys Inc. a través da páxina web e o correo electrónico, e a convocatoria dunha manifestación fronte ao Museo de Arte Contemporánea de Nova York. A raíz destas accións, moitos investidores retiraron o seu investimento da compañía de xoguetes e a súa cotización en bolsa sufriu grandes baixas. Finalmente, os tribunais resolveron a favor de Etoy e eToys Inc. tivo que pagar tan só 40.000 dólares a cambio das custas do xuízo, cando durante o litixio chegara a ofrecerlle ao portal suízo até 400.000 dólares.

As “guerras Etoy” convertéronse nun referente de posteriores proxectos de resistencia artística no eido dixital, por canto supuxo un triunfo da acción colectiva entre ciberactivistas e usuarios anónimos a través do uso táctico dos mesmos medios que utiliza o sistema para loitar contra os seus efectos represores⁵.

thefileroom.org é obra do autor Antoni Muntadas (Barcelona, 1942). Foi producida conxuntamente no ano 1994 por Paul Brenner, da Randolph Street Gallery de Chicago, e por María Roussos, da Universidade de Illinois. Trátase dun arquivo aberto á participación colectiva, cuxa construción se vai con-

⁵ A documentación de todo o proceso pode consultarse na páxina <www.rtmrk.com/allpress.html>.

solidando no tempo a partir das achegas dos usuarios de internet que, a través dunha aplicación informática contida na propia páxina, “arquivan” casos de creación artística en todas as súas modalidades que por algunha causa fosen obxecto de censura e retirados de circulación pública.

thefileroom.org preséntase como un arquivo aberto e interactivo ao servizo de toda a comunidade de usuarios a nivel mundial, nun intento de aproveitar as características do concepto “globalización” a favor dun movemento de denuncia e reivindicación colectiva, superando todas as barreiras que viñan sendo establecidas no eido físico: xeográficas, culturais, idiomáticas, etc.

O arquivo, que segue en funcionamento na actualidade⁶, está dividido por zonas xeográficas, incluíndo en cada unha delas a listaxe das accións censuradas. Cada unha destas entradas contén información sobre o artista ou grupo que promovía a iniciativa, da entidade ou institución censora, da data na que se produce a censura, da localización exacta onde se realiza, un breve resumo da acción artística, unha descrición do incidente que deu lugar á censura e do resultado dese incidente. Por zonas xeográficas, dos 1211 casos contabilizados no mes de xullo de 2010, 99 corresponden a Asia, 59 a África, 23 a Australia, 28 a América Central-Caribe, 298 a Europa, 67 a Oriente Medio-Cáucaso, 545 a América do Norte, 44 a Rusia e Asia Central e 48 a América do Sur. Esta listaxe de “casos” ofrece unha lectura particularmente interesante en canto ao propio espallamento e uso da rede en función dos condicionantes culturais e políticos nos cinco continentes. Así, en lugares como China, onde a represión das liberdades, e nomeadamente a liberdade de expresión e o acceso aos contidos da rede, están sendo denunciados de continuo nos medios de comunicación occidentais, o número de iniciativas censuradas é moi inferior ao número de censuras levadas a cabo nos Estados Unidos, presentado “oficialmente” como o promotor do exercicio das liberdades individuais e colectivas. Un dato que dá conta, máis que da realidade da censura no mundo, da capacidade de denuncia que posúe a cidadanía e o acceso á rede para facelo efectivo.

O ciberfeminismo non é exactamente unha única proposta nin un grupo artístico, senón un movemento que desenvolve a súa acción a medio camiño

⁶ Dende o ano 2001, este proxecto pasou a estar aloxado no *hosting* da National Coalition Against Censorship.

entre a arte e a política e que, a través da súa cronoloxía e colectivos máis destacados, nos amosa a evolución da posición das artistas respecto á rede e ás súas posibilidades. Un exemplo que tomaremos como representativo da evolución da maioría dos colectivos artísticos que operan no eido do ciberactivismo e que deu lugar a un cambio de actitude neste campo.

No ano 1991, o colectivo australiano VNS Matrix –formado por Francesca da Rimini, Josephine Starrs, Julianne Pierce e Virginia Barra– lanzou o *Manifesto ciberfeminista para o século XXI*. Para este colectivo a dixitalización da cultura e a estrutura rizomáticas das comunicacións desestruturarían o sistema social imperante considerando que, debido ao concepto de matriz común á rede e ao ser feminino, se chegaría a unha inevitábel feminización do novo sistema resultante. Trátase dunha interpretación da rede coma se conformase unha gran matriz feminina disposta a varrer os principios falocéntricos da orde social moderna. O ciberfeminismo deste momento consideraba fundamental a necesidade de aproveitar a indefinición dun medio novo para reconducir os seus parámetros.

Posteriormente, este mesmo colectivo sacaría á luz o *Manifesto da raposa mutante* no que mestura unha reivindicación do uso creativo da tecnoloxía e da conexión directa entre feminidade e matriz, tanto no sentido corporal como virtual –“o clítoris é unha liña directa á matriz”– aderezado cunha linguaxe e cunhas propostas abertamente subversivas e escatolóxicas.

A filosofía conceptual que domina o discurso de VNS Matrix ten o seu referente teórico máis claro no *Manifesto feminista socialista para Cyborgs* de Donna Haraway (1991: 149-181), que sitúa a vindicación da igualdade de xéneros nunha perspectiva post-humana, ao incardinar o ser humano e a máquina nun novo ser no que desaparecen as dicotomías entre mente e corpo e corpo e máquina.

Porén, esta posición post-humana revelouse como unha quimera moi difícil de manter unha vez que a evolución da tecnoloxía mediática no seu conxunto e o seu uso e efectos na sociedade foron demostrando a desvinculación deste posicionamento coa realidade.

Así, en 1997, a celebración da Primeira Internacional Ciberfeminista, dentro do certame Documenta X, está considerado pola maioría dos estudosos como a grande epifanía deste movemento, ao acadar unha cota de espazo

público nun certame de recoñecido prestixio como é o Documenta. Pero é precisamente nese momento e nese marco onde se produce un importante punto de inflexión que determinaría a súa posterior evolución, bifurcándose en dúas correntes diferenciadas: por unha banda están as VNS Matrix e as súas propostas post-humanas, e por outra nacen movementos como Old Boys Network e subRosa, máis centrados nunha reflexión e representación artística da súa loita desvinculada da fetichización do medio.

Así é que Old Boys Network se arreda da mixtificación da rede que facían as australianas, e céntranse en subverter os modos hexemónicos de interactuar coa tecnoloxía que, supostamente, exclúen culturalmente o operador feminino. No eido dos manifestos, este movemento inspira as cen anti-teses ou modos de definición en negativo que constituíron un dos decálogos de máis éxito do ciberfeminismo. Pola súa banda, subRosa defínese como unha célula ciberfeminista de investigación cultural comprometida a combinar arte, activismo e política para explorar e criticar os efectos da interacción das novas formas de información e biotecnoloxías nos corpos, vidas e traballos das mulleres.

56

No movemento ciberfeminista, merece particular atención a figura da artista Cornelia Sollfrank (Alemaña, 1960), que pasa aos anais do activismo artístico grazas ao proxecto *Female Extension*. Precisamente no marco Documenta X de 1997, que por primeira vez convocaba un concurso internacional de arte dixital, foi onde se deu a coñecer como activista e feminista.

Como participante neste concurso, Cornelia Sollfrank ideou o proxecto *Female Extension* –termo que describe o cabezal femia dos cables de conexión– que consistía en crear e presentar a concurso 200 obras doutras tantas supostas artistas. Para levar a cabo esta acción, a artista alemá inventou os nomes, nacionalidades e datos de contacto de mulleres de sete países, ao tempo que creou obras individuais para cada unha delas cun programa que fixo un varrido da rede na busca de material HTML existente mesturando datos e imaxes para cada pseudo-obra. Ao concurso concorreron oficialmente 280 obras, das cales 200 eran autoría do programa de Cornelia Sollfrank, e finalmente ningunha das tres obras gañadoras pertencían a mulleres. Unha vez coñecido o ditame, a artista fixo pública a súa acción, incidindo na denuncia do sexismo imperante na selección de artistas para exposicións e na preponderancia masculina no mundo tecnolóxico.

Un dos grandes cabalos de batalla de Cornelia Sollfrank é a cultura *hacker* e a súa conexión co ciberfeminismo. A súa postura pasa por analizar a teoría post-humana da corrente *cyborg* australiana para concluír que, desafortunadamente segundo ela, o seu clítoris non é unha liña directa cara á matriz. De feito, para a artista alemá o problema radica na escasa relación que existe entre operadores femininos e o *software*. A través da investigación sobre a contribución das mulleres á cultura *hacker*, a autora conclúe que o reducido número de *hackers* femininas responde ao mantemento das fronteiras do xénero respecto da tecnoloxía. O que vén dicir, que na esfera tecnolóxica, se apenas se atopan este tipo de operadores femininos subversivos é debido a un dominio puramente masculino, o que sitúa este espazo claramente inserido nas desigualdades de xénero tradicionais.

O derrubamento da utopía electrónica

Non é posíbel establecer unha cronoloxía que determine onde remata a dominación da utopía libertaria da rede e onde comezan a oírse as primeiras voces críticas para con ese posicionamento inicial. De feito, foron practicamente os mesmos grupos e teóricos que loaron as posibilidades de internet de xeito positivo, os primeiros en lanzar a voz de alarma sobre as lagoas desta proposta e a instauración de pautas opresoras por parte do sistema capitalista aproveitando as características do novo medio. Así, o Critical Art Ensemble (1998: 155), no seu papel de principal grupo crítico e teórico da rede, apunta cara á difusión universal da orde capitalista a través do sistema dixital:

A maior parte da rede é capitalismo absolutamente ordinario. É un lugar para a orde represiva, para os negocios financeiros do capital, e para o consumo excesivo. Mentres unha pequena parte da rede pode ser usada para propósitos humanísticos e para resistir á estrutura autoritaria, a súa función principal é calquera cousa menos humanística. Do mesmo xeito que non poderíamos considerar unha veciñanza bohemia e irregular como representativa dunha cidade, tampouco debemos asumir que a nosa pequena zona libre é representativa do imperio dixital.

Para o Critical Art Ensemble, a masa social cunha certa autonomía financeira foi seducida para usar a rede como sitio de consumo e entretemento ao tempo que se lle ofreceu unha imaxe ilusoria de liberdade social, dando lugar ao aparato represivo máis efectivo de todos os tempos presentado baixo o signo da liberación. Este cuestionamento das características democratizado-

ras reais da rede e da apropiación que delas fixo o sistema cultural propio do capitalismo é unha constante na teoría sobre a natureza de internet que aínda continúa absolutamente vixente na actualidade.

Nesta liña podemos enmarcar o proxecto *Tecnologies to the People* <www. irrational.org/tttp/primer.html>, posto en marcha polo valenciano Daniel García Andújar en 1996, unha proposta que trata de poñer de manifesto o que oculta o discurso publicitario das empresas de servizos na web e, por extensión, o que ocultan todos os mecanismos de persuasión utilizados para crear imaxe de horizontalidade e igualdade sobre a que se sustentou o desenvolvemento e expansión de internet. Combina proxectos como *The Famous Art Power for ARTISTS*, que contén información legal sobre formas de producir arte na rede e información útil para transgredir esa legalidade facilmente e sen riscos; con outros como *Individual-Citizen Republic Project* de 2003, que abre un arquivo de libre disposición composto por programas doados voluntariamente polos usuarios, que ou ben son de libre distribución do tipo Linux ou ben permiten a liberación de programas de pago ou acceso restrinxido.

58

Neste apartado, tamén debemos enmarcar os proxectos activistas que usan as tecnoloxías como “tactical media” para intervencións que reflicten o elevado impacto da tecnoloxía mediática na nosa cultura. Unha estratexia das máis populares é a de volver a propia tecnoloxía contra si mesma, como o Institute for Applied Autonomy <www.appliedautonomy.com> fai no seu proxecto *iSee*. *iSee* é unha web baseada nunha aplicación que crea mapas de posición de circuitos pechados de televisión das cámaras de vixilancia en contornos urbanos. Os mapas permítenlles aos usuarios encontrar rutas a través da cidade que eviten esas cámaras e elixir o que denominan “paseos exentos de vixilancia”. O proxecto *They Rule de New Zelande Josh On* <www.theyrule.net> inverte a tecnoloxía dun modo similar. Este sitio web habilita os usuarios para crear e moverse a través de mapas que investigan as relacións de poder entre corporacións nos Estados Unidos. Baseado en información dispoñíbel publicamente, *They Rule* describe as conexións entre compañías como Pepsi, Coca-cola, Microsoft e Hewlett Packard a través de diagramas dos seus organigramas directivos, poñendo de manifesto, ao mesmo tempo, a presenza do carácter mercantil do capitalismo avanzado na rede.

Ademais da idea da rede como instrumento de reprodución e expansión da orde capitalista e da controversia sobre o uso da tecnoloxía mediática,

outro tipo de prácticas bastante comúns nos proxectos activistas son a apropiación, o *remixing* e a clonación de sitios webs como desafío ao control sobre a información e a propiedade intelectual. Exemplos deste tipo de accións aparecen xa nos inicios do activismo dixital. Cando Documenta X, no ano 1997, decide dar de baixa a súa web despois de rematar a exhibición física, o artista Vuk Cosic clonou o sitio, que permaneceu dispoñíbel en liña até a actualidade <www.ljudmila.org/~vuk>. Outra das grandes iconas destas prácticas son o dúo de artistas italianos responsábeis do sitio 0100101110101101.org <www.0100101110101101.org/home/nofun/index.html>. Os seus proxectos inclúen a clonación e *remixing* das webs de outros artistas e organizacións. O seu proxecto *Life_sharing* focaliza a atención sobre a propiedade intelectual e o *copyright*, cuestións que conforman un importante campo de presión na era dixital.

Ana Cabaleiro López

Universidade de Santiago de Compostela

Bibliografía

59

- Baigorri, Laura. 1998. “El futuro ya no es lo que era. De la guerrilla de la televisión a la resistencia en la red”, en *Aleph-arts* <aleph-arts.org/pens/index.htm> [Consulta: 23/06/2010].
- Brea, José Luis. 2001. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Publicado en formato *pdf* para descarga libre en <www.joseluisbrea.net>.
- Carrillo, Jesús. 2002. *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra.
- Critical Art Ensemble. 1996. *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas*. Nova York: Autonomedia.
- 1998. *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, Eugenic Consciousness*. Nova York: Autonomedia.
- Expósito, Marcelo e Carmen Navarrete. 1996. “La libertad (y los derechos) (también en el arte) no es algo dado, sino una conquista, y colectiva”, en *Aleph-arts* <<http://aleph-arts.org/pens/index.htm>> [Consulta: 23/06/2010].
- Ferrando, Bartolomé. 2003. *El arte intermedia. Convergencias y puntos de cruce*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

- Galloway, Álex. 1997. “Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo”, en *estudiosonline* <www.estudiosonline.net/texts/galloway.html>.
- Haraway, Donna J. 1991. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Nova York: Routledge.
- Jodi. 1999. “Readme! ASCII Culture and the revenge of Knowledge”. Ámsterdam: Autonomedia, pp. 232-168.
- Paul, Christiane. 2008. *Digital Art*. Londres: Thames & Hudson.
- Plant, Sadie. 1999. *Ceros+Unos*. Barcelona: Destino.
- Puig, Eloi. 2006. “La autorreferencialidad en el arte. El metalenguaje en el medio digital”, en *Artnodes* <artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/759> [Consulta: 06/07/ 2010].
- Trible, Mark e Reena Iana. 2006. *Arte y nuevas tecnologías*. Köln: Taschen.
- Wark, Mckenzie. 2004. *A Hacker Manifesto*. Harvard University Press.
- Youngblood, Gene. 1998. “Electronic Café International. El desafío de crear el mismo nivel que destruimos”, en *Ars Telemática* (ed. Claudia Giannetti). Barcelona: L'Angelot.

Enlaces dos proxectos e colectivos citados

- Colectivo *Critical Art Enxemble*: <www.critical-art.net>
- Colectivo *jodi*: jodi.org
- Colectivo *Old Boys Network*: <www.obn.org>
- Colectivo *rTmArk*: <www.rtmrk.com>
- Colectivo *subRosa*: <www.subrosa.net>
- Colectivo *VNS Matrix*: <www.sysx.org/vns>
- Colectivo *0100101110101101.org*.
<www.0100101110101101.org/home/nofun/index.html>
- Proxecto *Tecnologies to the People*: <www.irational.org>
- Proxecto *thefileroom*: <www.thefileroom.org>
- Proxecto *They Rule*: <www.theyrule.net>
- Sitio web da artista Cornelia Sollfrank: <www.artwarez.org>
- Sitio web que dá acubillo ás acción de *Electronic Disturbance Theater*: <www.thing.net>
- Sitio web do *Institute for Applied Autonomy*: <www.appliedautonomy.com>