



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

APA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

Privacidad e intimidad, medios electrónicos y Propiedad Intelectual.

Trabajo Fin de Máster en Producción Artística

Autor: Josep Francesc Sanmartín Cava

Directora: Marina Pastor

Valencia: 2015

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
1 LA PRODUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS SERVICIOS DE INTERNET	12
1.1 El perfil como imagen que el usuario configura de sí mismo.	12
1.1.1 La identidad resultado de la relación entre el perfil, el referente y los servicios de Internet.	12
1.1.2 El alcance no previsto de la imagen proyectada por los usuarios en Internet.	13
1.2 ¿Qué se entiende por estatus en la Red?	14
1.3 La responsabilidad de los usuarios ante su ser virtual.	15
2 EL SUPERORGANISMO HUMANO	16
2.1 Beneficios del uso de la <i>extimidad</i> para el progreso humano y social.	16
2.2 El <i>superorganismo humano</i> (social) de Nicholas A. Christakis y James H. Fowler.	17
2.3 Internet, un hiper-discurso.	18
2.4 La Red como construcción política generadora de su propio discurso o discursos.	20
3 EL CONTROL DE LOS USUARIOS	22
3.1 El <i>ciberutopismo</i> como obstáculo para el progreso de Internet.	23
3.2 La autocensura.	24
3.3 De usuarios a cibermasa.	25
3.4 Las políticas de privacidad como abuso sobre la intimidad del usuario.	26
3.5 Las comunicaciones de los usuarios tratadas al mismo nivel que el <i>spam</i> , y peor paradas en comparación con la publicidad promocionada.	27
3.6 De qué modo las políticas de propiedad intelectual afectan a los usos en Internet y cómo se están empleando como excusa para mayores controles políticos y de mercado.	28
3.7 El e-Leviatán, la excusa para conseguir la cesión de derechos por parte del usuario.	30
4 LIBERAR AL USUARIO	32
4.1 <i>Homo economicus</i> versus <i>homo dyctyous</i>	32
4.2 La construcción inteligente, la mente colectiva, la potencialidad del <i>superorganismo humano</i> para al progreso.	33
4.3 Prácticas extendidas y legítimas de liberar al usuario.	35
4.3.1 Características principales del Conocimiento Libre.	36
4.3.2 La rompedora actividad creadora fruto de la colaboración libre en Internet.	36
4.4 Net Art como práctica artística inserta en los movimientos de liberación de Internet.	37
4.4.1 La relación del Net Art con el <i>hacktivismo</i>	40
5 REFERENTES PARA EL DESARROLLO PRÁCTICO DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER	41
5.1 Referentes del Net Art	41
5.2 Referentes de otros lenguajes artísticos.	45
6 RESULTADOS PRÁCTICOS A PARTIR DEL DESARROLLO TEÓRICO. LA CONFIGURACIÓN DEL PERFIL EN RED Y SUS FORMAS DE COMUNICARSE, LA APROPIACIÓN COMO SUPERACIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LA CONTRIBUCIÓN ALTRUISTA EN INTERNET.	50

6.1 ¿e-soy?	50
6.2 A partir del quicio.	52
6.3 Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith.	57
6.4 La gran coalición (grancoalicion.es).....	63
6.5 Investiga y publica (investigaypublica.org).	64
CONCLUSIONES	69
BIBLIOGRAFÍA	72
CONSULTAS WEB	73

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1: <i>Balls across America</i> . The Yes Men (2009).....	43
Figura 2: <i>Hand from above</i> . Chris O'Shea (2009).....	46
Figura 3: Instalación para la grabación de los secretos <i>ADN / ARN</i> . Elodie Pong (2001-2002).....	47
Figura 4: Frame de <i>Secrets for sale</i> . Elodie Pong (2001-2002).....	47
Figura 5: Frame de <i>Twoo woman</i> . (Transfigurations) Bill Viola (2008).....	46
Figura 6: Imagen de Patti Smith y Robert. <i>Just Kids</i> (2010).....	49
Figura 7: Vista superior de la disposición de las cámaras web con sus respectivos monitores. <i>¿e-soy?</i>	51
Figura 8: Frame de <i>A partir del quicio</i>	53
Figura 9: Disposición con monitores y proyectores de <i>A partir del quicio</i>	54
Figura 10: Frame de <i>A partir del quicio</i>	55
Figura 11: Frame de <i>A partir del quicio</i>	56
Figura 12: Detalle de la grabación <i>A partir del quicio</i>	57
Figura 13: Secuencia de frames del vídeo Patti para el espectáculo <i>Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith</i>	58
Figura 14: Secuencia de frames del vídeo <i>Un paso por detrás</i> para el espectáculo <i>Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith</i>	59
Figura 15: Secuencia de frames del vídeo <i>Central Park</i> para el espectáculo <i>Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith</i>	60
Figura 16: Secuencia de frames de la secuencia <i>Lectura de los mails</i> para el espectáculo <i>Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith</i>	60
Figura 17: Planta escenográfica de <i>Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith</i>	61
Figura 18: Frame del estreno del espectáculo <i>Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith</i> . Promocional del espectáculo.....	62
Figura 19: <i>La gran coalición</i> (grancoalicion.es).....	63
Figura 20: <i>Investiga y publica</i> (investigaypublica.org).....	65
Figura 21: <i>Blog de Investiga y publica</i> (investigaypublica.org).....	67

ÍNDICE ANEXOS

ANEXO I. Referentes del activismo.....	76
ANEXO II. Plano de implantación escenográfica. Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith.	78

INTRODUCCIÓN

El motivo principal de este trabajo es analizar las dinámicas que se establecen entre el usuario y la Red, en un espacio cada vez más privatizado e institucionalizado. Como resultado, la obra reflexiona sobre las capacidades entre lo público y lo privado, y las alternativas para llegar a superar los controles que, cada vez más, se establecen en la Red, un entorno con cualidades para el desarrollo humano en aspectos creativos y morales.

Este proyecto surge de la necesidad por comprender cómo la indefinición entre lo privado y lo público puede influir en las relaciones de poder que se establecen en el conjunto de la sociedad. Cómo el uso mismo Internet se ha convertido en un dispositivo que puede servir tanto para liberar a las personas como para someterlas, convirtiendo la Red en un previsible espacio fundamental para el control. Por tanto, es necesario reflexionar sobre el funcionamiento de la Red y sus peligros más inmediatos.

Este trabajo concluirá con la realización de diversas propuestas que sirvan para comprender cómo se configura la imagen de un usuario en Internet y los controles que conlleva. Se tendrá en cuenta el uso de las Redes Sociales e Internet y los controles introducidos mediante las políticas de privacidad y la defensa de la propiedad intelectual. Por último, se analizará y trabajará en distintas propuestas para liberar al usuario en este contexto.

La llegada de Internet ha supuesto un éxito tecnológico evidente. Sin embargo, relegar tal éxito al campo de la tecnología, fruto de los procesos industriales y científicos de finales del siglo pasado, no puede responder, en su totalidad, a la rápida implantación global y a sus consecuencias sociales. Este trabajo pretende demostrar que Internet, la Red, no es una consecuencia tecnológica, sino una consecuencia humana. Como veremos más adelante, la socialización o la necesidad de conectar es una característica evolutiva del hombre, origen mismo de todas las formas de comunicación. A este respecto, si el habla se puede entender como una característica evolutiva necesaria para una socialización más eficaz, no lo puede ser menos Internet. Es más, la necesidad que tiene el hombre a sentirse conectado lo ha llevado durante toda la historia de su desarrollo a formar organizaciones humanas que se pueden entender como organismos complejos. Si estas características las trasladamos a la híper-conexión que existe en Internet, lo que nos encontramos es con un *superorganismo humano*¹.

La situación actual presenta un dilema que hay que resolver y que no se ajusta demasiado bien a las propuestas neoliberales más radicales: proteger el uso de la Red como un derecho inalienable para procurar que el hombre alcance nuevos progresos, o permitir que haya una mercantilización y mayores controles políticos sobre Internet. A este respecto, la propuesta de este texto no es el caos. Lo que pretende defender este trabajo es que Internet no debería adaptarse a paradigmas económicos y políticos clásicos. Que Internet, de forma natural, está ofreciendo nuevas posibilidades económicas y sociales que están resultando mucho más productivas que lo conocido hasta la fecha.

¹ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus.

Ante esta perspectiva hay quien defenderá los derechos de la propiedad intelectual, por un lado, y la seguridad, por otro, como cuestiones esenciales que se deben respetar. Por esta razón, en la presente investigación se analiza cómo los derechos de la propiedad intelectual deberían ser redefinidos teniendo en cuenta que lo que mayor riqueza está proporcionando a Internet es la amplia interacción entre usuarios que producen constantemente. Esto ha traído como consecuencia un nuevo paradigma creativo que posibilita el libre uso de las herramientas y el conocimiento para el bien común. Procurar adaptar Internet a formas económicas clásicas impide la posibilidad de evolucionar en consonancia a nuevas prácticas sociales, que son más propias de una humanidad que ahora dispone de una conexión superior. Por otro lado, la seguridad defendida por los Estados no puede ser la excusa para censurar o investigar a millones de usuarios, pues este proceso se convierte en un dispositivo capaz de someter a las sociedades como nunca se ha hecho antes. Podría parecer una exageración, pero este dispositivo ya está en marcha y quizás veamos sus consecuencias más graves si no ponemos la atención suficiente y reclamamos mayor libertad en Internet. En definitiva, se podría decir que Internet es un *superorganismo humano* al que hay que proteger, una entidad humana que requiere derechos, entre los cuales debería estar el de decidir.

Este trabajo se plantea con varios objetivos teóricos:

- a. Para una mejor comprensión teórica, un primer objetivo será detallar cómo el usuario se presenta en la red, enfocándose en las distintas formas de comunicación a su disposición y en cómo produce su identidad.
- b. Definir qué se entiende por un perfil en la Red y las responsabilidades que supone este tipo de identidad.
- c. Analizar las cualidades humanas intrínsecas al desarrollo de la Red y cómo éstas trascienden lo tecnológico para configurar un *superorganismo humano*.
- d. Abordar el tema de la *extimidad* como una de las principales características que definen al usuario en la Red para comprender su verdadero alcance.
- e. Intentar comprender cómo funciona la generación de discursos en la Red y cómo éstos, a su vez, pueden poner en crisis los discursos oficiales.
- f. Mostrar los mecanismos principales del control que se ejerce sobre el usuario desde el mundo empresarial y las instituciones gubernamentales.
- g. Analizar cómo el hombre conectado, *homo dyctyous*, difiere del *homo economicus*. El hombre que según las tesis capitalistas se define como un ser egoísta al que sólo le mueve su propio beneficio.
- h. También es un objetivo de este trabajo tratar de demostrar que intentar adaptar Internet al modelo económico actual es un error, un retroceso. De hecho, la gran proliferación de saber y herramientas en la Red está posibilitando nuevas perspectivas de riqueza que serían más lógicas de adoptar.
- i. Otro de los objetivos de este trabajo es evidenciar la necesidad de redefinir la *propiedad intelectual* para poder alcanzar mayor libertad creativa. Es importante procurar un beneficio, pero esto no debe impedir que los usuarios tengan acceso al conocimiento

para desarrollar otros nuevos. La economía no debería dificultar los progresos humanos cuando pueden existir soluciones equitativas.

j. Señalar que la propiedad intelectual está siendo utilizada como excusa para ejercer mayores controles en la Red.

k. El último objetivo será comprender el alcance de la obra resultado del desarrollo práctico.

Como metodología de este trabajo se ha realizado un estudio a partir del uso mismo de Internet, intentando comprender qué significa la *extimidad* en la Red, nuestra presencia como tal y las dinámicas que suponen la interconexión humana que posibilitan los medios electrónicos. Se han tenido en cuenta estudios relacionados con el discurso y lo que significa la *conexión* en un entorno humano complejo. Por tanto, ha sido necesario realizar una aproximación desde campos como la filosofía, la sociología, la economía y el Net Art. También se ha considerado con especial atención el activismo y su forma más propia dentro de la red, el *hacktivismo*.

Para el desarrollo práctico se han tenido en cuenta propuestas de referentes del mundo del Net Art, aunque ha sido necesario contemplar otras propuestas fruto de otras corrientes artísticas como el videoarte, el arte interactivo y la videodanza.

También ha sido necesario comprender ciertos lenguajes informáticos, a nivel teórico y práctico, para desarrollar la obra y ser consecuente con las ideas desarrolladas así como los objetivos propuestos.

El proyecto que aquí presentamos se estructura en dos partes. La primera se corresponde con un desarrollo teórico en el que se habla de cómo funciona la Red, sus cualidades humanas, los mecanismos de control que se intentan ejercer sobre la misma y las formas de superar dicha vigilancia. La segunda parte se corresponde a los resultados prácticos obtenidos a partir del desarrollo teórico. Los resultados prácticos analizan las capacidades del usuario en Red, la superación de la propiedad intelectual, una propuesta de *hacktivismo* y otra de Art Base para la divulgación de contenidos académicos de uso libre.

En desarrollo teórico planteado en la primera parte sirve de análisis para comprender cómo los usuarios se manejan en la Red. Pero, también, sobre cómo son sometidos a inadvertidos controles que son especialmente peligrosos para ellos mismos. El desarrollo teórico se divide en cuatro capítulos: *La producción de la identidad en los servicios de Internet*, *El superorganismo humano*, *El control de los usuarios* y *Liberar al Usuario*.

El capítulo correspondiente a *La Producción de la identidad en los servicios de Internet* sirve para comprender cómo los usuarios configuran su imagen en la Red a partir de cómo se comunican e interactúan en Internet. Se analiza cómo los usuarios producen su identidad tanto de forma consciente como inconsciente. Qué significa el estatus en la Red y qué relación tiene la *extimidad* con el grado de *conexión* entre los usuarios. Como conclusión del capítulo se reflexiona sobre las capacidades del ser virtual más allá del usuario, las características que le confieren entidad y las responsabilidades que esto

exige.

El siguiente capítulo de este Trabajo Fin de Máster lleva por título: *El superorganismo humano*. Teniendo en cuenta el capítulo anterior, es fácil comprender que Internet tiene cualidades humanas que superan lo tecnológico. Es más, Internet es una consecuencia humana, un progreso que sirve para conectar aún más a las personas. Internet es el resultado de la determinación evolutiva que lleva a los seres humanos a conectar formando redes mediadas por la influencia que ejercen unos sobre otros. La *extimidad*, de nuevo, libera a los usuarios de determinadas disciplinas que se imponen fuera de la Red, lo que permite mayores progresos en materia cultural y social para el conjunto de la humanidad. Esto, además, ha traído como consecuencia que las Redes Sociales, y no sólo las que operan en Internet, configuren un *superorganismo humano interconectado*. Un superorganismo que, además, está produciendo un hiper-discurso que pone en jaque a los discursos oficiales.

El tercer capítulo de la primera parte, *El control de los usuarios en Internet*, analiza cómo el mercado y las instituciones gubernamentales, desde el nacimiento de Internet, vienen diseñando mecanismos de control sobre el usuario. Cómo desde los poderes económicos y políticos se interviene en la vida privada de las personas y en el tráfico de la información resultante de la interconexión humana en la Red. En definitiva, los mecanismos de control que desde sectores minoritarios se ejercen sobre el actual uso libre de la Red. Para entender cómo esto sucede, hay que comprender que el usuario en sí no es consciente de los controles a los que está sometido. Y, la mayoría de las veces, el usuario adopta una postura ciberutópica que le lleva a no defender sus derechos. A esto hay que sumar los miedos inducidos desde los distintos poderes para que sean los propios usuarios los que limiten sus libertades en la Red.

El cuarto y último capítulo de la parte teórica de este Trabajo Fin de Máster es *Liberar al usuario*. En este capítulo se justifica, por un lado, la necesidad de un Internet libre en consonancia con un nuevo paradigma humano evidenciado en la Red. Por otro, se ofrecen algunas prácticas que pueden liberar al usuario.

Es importante comprender que el hombre conectado, el *homo dyctyous*, es muy diferente al *homo economicus* propio del capitalismo, un hombre egoísta, competitivo y desconectado. En este capítulo se analizan estudios llevados por economistas y sociólogos que muestran conductas altruistas que de ninguna manera encuentran lugar en los postulados neoliberales. De hecho, el hombre conectado se explica muy bien dentro del paradigma que supone Internet, mientras que el *homo economicus* no. A partir de aquí, se hace evidente que el superorganismo que supone Internet tiene cualidades que superan con creces a los individuos solitarios. Tanto es así, que desde la llegada de Internet han proliferado un buen número de prácticas libres en la Red, entre las que se encuentra el Net Art.

La segunda parte del presente Trabajo Fin de Máster se corresponde al trabajo práctico.

El capítulo que da comienzo al desarrollo práctico, *Referentes para el desarrollo práctico del Trabajo Fin de Máster*, sirve para conocer las propuestas de los principales

artistas que han inspirado el desarrollo de este trabajo. Desde el Net Art se han estudiado a artistas como Vuk Ćosić, 0100101110101101.org, The Yes Men, Les Liens Invisibles o la comunidad Rhizome. Y desde otros lenguajes artísticos, se han considerado a artistas como Chris O'Shea, Elodie Pong, Bill Viola y Patti Smith.

El siguiente capítulo es el correspondiente a la obra resultado de este trabajo. La primera obra trabajada, *¿e-soy?*, es una videoinstalación que analiza lo que supone la creación de una identidad en la Red en sus aspectos más pesimistas. Una imagen que escapa al control de los usuarios y que ofrece perspectivas parciales que pueden servir para el control externo. La siguiente obra trabajada, *A partir del quicio*, es un videodanza-instalación en donde se analiza el tipo de identidad que se produce en la Red a partir de las distintas formas de comunicación. La obra analiza, además, la riqueza de los discursos generados por la interacción entre los usuarios en la Red. La tercera obra trabajada es *Persiguiendo a Patti Smith: vamos a hacerte bailar*, un espectáculo de danza resultado de la apropiación y producción de una identidad basada en la figura de Patti Smith. Esta obra cuestiona la legitimidad de la propiedad intelectual a la hora de impedir procesos creativos que deberían gozar de mayores libertades. La cuarta obra, *La gran coalición*, se trata de una web que suplanta la propagandapolítica de los principales partidos. Una sátira sobre la comunicación política y los pactos anunciados para las elecciones generales de 2015. Por último, se trabaja la obra *Investiga y publica*, una comunidad y base de datos que ofrece una respuesta en positivo a los controles ejercidos en Internet. Un proyecto que contempla una Art Base con contenidos de tipo académico y con acceso libre. Una contribución al uso libre de Internet que permita una evolución del *superorganismo humano*, tantas veces defendido en este Trabajo Fin de Máster.

El último capítulo de esta segunda parte se corresponde a las *Conclusiones*.

Me gustaría señalar, como fin de la Introducción, una serie de cuestiones importantes y controvertidas. En el presente trabajo se pone en cuestión el intento de mercantilización de Internet, cuando evidentemente Internet está disponible gracias a una infraestructura industrial y se provee a través de servicios de Internet de pago. Se podría decir que Internet, por tanto, sí que se ajusta a los criterios capitalistas que parecieran negarse en este trabajo. A este respecto, es importante señalar, que este Trabajo no pretende defender que Internet no deba producir beneficios industriales o económicos, lo que defiende es que Internet refleja aspectos diferentes desde el punto de vista económico y social que obligan a revisar los criterios defendidos por el capitalismo. Por último, un servicio de Internet no es Internet; es, valga la redundancia, un servicio. Internet existe gracias a los usuarios y sólo hasta que éstos encuentren una forma mejor de estar conectados, aunque lo más probable es que evolucione a otra cosa.

En lo que se refiere a Internet como un derecho equiparable al habla o al teléfono, se podrá reclamar que el teléfono también está sujeto al mercado. Del mismo modo que defendiendo Internet, defenderé que cualquier forma de comunicación debería estar protegida. Además, el teléfono también está sujeto a mecanismos de control. De hecho, los mismos programas de espionaje que investigan a los usuarios en la Red, también interceptan sus llamadas telefónicas.

En cuanto a los peligros en Internet, se podría decir que están justificados, sin embargo, hay estudios de todo tipo que dicen lo contrario. Pero es un tema en sí tan complejo que si lo abordara en el presente trabajo cambiaría el propósito del mismo. Aunque tengo que reconocer que es un tema igualmente apasionante y necesario.

Respecto a las políticas de privacidad, se podría decir que son necesarias para una mayor eficacia de Internet. Sin embargo, no hay una documentación que justifique o explique de un modo detallado cómo se configuran estas herramientas, ni se posibilita que lo haga el propio usuario.

En cuanto al Net Art, en esta investigación se aborda desde sus aspectos más activistas. Quizás se podría pensar que esta forma de arte se da dentro de un mercado, pero no ha sido realmente así. Lo bien cierto es que hay Net Art comercializado, sólo que la mayoría de lo que he podido investigar sobre el Net Art se enfoca más al uso libre de la Red y sus aspiraciones fuera del mercado. De hecho, las propuestas más relevantes tienen que ver con el contenido libre y el *hacktivismo*.

Quizás se pueda calificar este trabajo de utópico. Sin embargo, este trabajo no pretende serlo. Es más, lo que se intenta señalar son las potencialidades distópicas que hay que superar para procurar que Internet sea una herramienta útil para la sociedad.

Por último, se podría considerar que este trabajo es grandilocuente en lo que se refiere al mencionado *superorganismo humano*. Lo bien cierto es que así es, es grandilocuente porque se basa, ni más ni menos, en una interconexión humana que, según datos actuales, comprende más de 3.000 millones de personas. Teniendo en cuenta los estudios sociológicos de Nicholas A. Christakis y James H. Fowler trabajados en esta investigación, se puede entender una potencialidad humana, casi trascendental, que no se puede obviar.

1. LA PRODUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS SERVICIOS DE INTERNET

1.1 El perfil como imagen que el usuario configura de sí mismo.

El usuario configura un perfil² en la Red que responde a cómo le gusta que lo perciban. Esta posibilidad puede ser para el usuario incluso más satisfactoria que la imagen que desprende en sus círculos más próximos y en la sociedad, que muchas veces resulta castrante. Tanto es así que el perfil no tiene por qué responder a la realidad de la persona sino a su realidad ideal. Lo que puede permitirle alcanzar comunidades que de otro modo le resultaría mucho más difícil, comunidades en las que puede ver satisfechos sus intereses sin importar las restricciones físicas, culturales o psicológicas. La posibilidad de esparcimiento, la posibilidad del “ser”, se plantea dentro de un ejercicio de conectividad que supone múltiples posibilidades de proyección de la persona.

“Todos obedecemos a identidades construidas, ciertamente, sin embargo en Internet esta afirmación cuenta con un contexto especialmente favorecedor y veloz, podemos hacernos y deshacernos más y más rápido, simultánea o consecutivamente, con o sin cuerpo, proyectados o inventados”³.

Por tanto, la Red en sí posibilita un espacio en donde las personas pueden desarrollarse y producir su propia identidad. En cierta medida, ser quienes les gustaría ser entrando en contacto con otras personas con las que compartir intereses. De modo que, en este *cibermundo*, la realización personal es más fácil de alcanzar para según qué colectivos, al menos más que en la vida real. De hecho, la sensación de realidad que las personas experimentan en la Red emula perfectamente a la vida real, esta experiencia se conoce como la *presencia*⁴. Y esto, a su vez, produce lo que se conoce por el *efecto proteo*⁵. Efecto emocional en donde la satisfacción que uno recibe del mundo virtual influye en el estado de ánimo del mundo real.

1.1.1 La identidad resultado de la relación entre el perfil, el referente y los servicios de Internet.

La identidad de un usuario en Internet, se podría decir que está compuesta por la relación entre el perfil o perfiles relativos al usuario y la producción de información resultante. Esta información pueden ser de carácter profesional, comercial, cultural o lúdica, entre muchas otras. De ahí plataformas de gran éxito como LinkedIn, Facebook, Twenty, Archive o Amazon. Toda esta variedad de información configura una imagen, un perfil, una identidad en Internet. Como dice Paula Sibilia: “la identidad no produce representaciones, son las representaciones las que producen identidad”⁶.

Los perfiles son emisores y receptores al mismo tiempo de toda clase de

² Perfil entendido como el conjunto de perfiles que conforman la totalidad de los empleados por el usuario.

³ Zafra, R. 2004. E--dentidades: loading--searching--doing (Cartografías del sujeto on line), p. 24. [Consulta: 3 marzo 2014]. Disponible en: <<http://www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf>>

⁴ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus, p. 270.

⁵ *Ibíd.*, p. 271.

⁶ Zafra, R. 2004. E-dentidades: loading-searching-doing (Cartografías del sujeto on line), p. 51. Recurso disponible online [Consulta: 3 marzo 2014]. En: <<http://www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf>>

información. La cuestión es que la información que reciben también configura ese perfil, por lo que el concepto de emisión y recepción se vuelve indisoluble en Internet.

A priori, son los usuarios los que programan su actividad y configuran, según su deseo, el tráfico de información que desean. Sin embargo, esta programación también se determina desde los servicios de Internet a través de las políticas de privacidad. Entonces, si entendemos que la emisión y la recepción de información guardan un estrecho vínculo en relación a la identidad que se configura en la Red, podemos entender la trascendencia que la emisión y la recepción de información suponen al estar intermediadas por agentes externos. De hecho, esta intermediación sucede hasta con actividades que no son propias de la Red, como encuestas, compras en cierto tipo de comercios y otro tipo de actividades. Por tanto, la identidad del individuo no se basa sólo en quién dice ser y lo que dice, sino también lo que supone la Red de él.

Un perfil público es mayormente lo que el usuario quiere que sea excepto por algunas sutilezas. Pero lo que sucede detrás, en instancias empresariales y gubernamentales, es distinto y desconocido para la mayoría de los usuarios. El usuario ya no es un simple receptor de información, también es un producto de consumo, un objeto apto para la venta y el control.

1.1.2 El alcance no previsto de la imagen proyectada por los usuarios en Internet.

Internet se presenta como un universo en donde los perfiles adquieren entidad propia, en tanto que incluso en ausencia de su creador, permanecen en constante comunicación a expensas del usuario. Se podría decir que los perfiles permanecen siempre activos, en un *cibermundo*⁷, hasta cierto punto autónomo. Esto tiene consecuencias políticas y de mercado, pues la producción en Internet, el mismo tráfico de información en sí, puede acabar catalogado sin que los usuarios lo tuvieran previsto. Lo que confiere entidad a los perfiles, una entidad a la que hay que proteger.

Hay que tener en cuenta que el perfil de un usuario permanece vivo de forma atemporal y que éste puede incluso sobrevivir a sus legítimos usuarios⁸. Tiene la capacidad de comunicarse en presente y en pasado como si de un mismo espacio temporal se tratara. Un espacio en donde cualquier otro usuario puede recuperar una actividad registrada, reactivarla, replicarla, comentarla y reenviarla. Esto sucede constantemente y sin conocimiento del propietario. En sí no es un problema, el espíritu mismo de la Red se basa en la accesibilidad de la información, el problema se da cuando esta información no se protege para garantizar que este acceso siga sucediendo sin poner en peligro al usuario.

Aunque los usuarios que emplean las Redes Sociales y la Web suelen tener cautela a la hora de no mostrar aquello que les pueda perjudicar, sólo sucede hasta cierto punto. Y las restricciones que el usuario puede realizar para protegerse, también configuran una

⁷ Virilio, P. 1997. *El Cibermundo, la política de lo peor*. Madrid. Entrevista con Philippe Petit. Traducción de Mónica Poole. Madrid: Editorial Teorema.

⁸ En facebook los perfiles de los fallecidos pueden permanecer activos hasta que un familiar próximo solicite a la compañía la retirada del perfil.

imagen que convive con otras y que, a su vez, configura una *cibercultura*⁹.

A pesar de todo y, aunque la mayoría de los usuarios puedan guardar ciertos temores, esto no ha impedido que en Internet se haya desarrollado como una forma de comunicación bastante libre en lo que a relaciones humanas se refiere. De hecho, la *extimidad* es una de las características clave de Internet. En mayor o menor medida, los usuarios desean conectar lo máximo en Internet. El problema es que esto sucede sin que sean conscientes del alcance de sus actividades en la Red.

1.2 ¿Qué se entiende por estatus en la Red?

“Como sostuvo el economista John Kenneth Galbraith en 1958, muchas de las demandas del consumidor no provienen de necesidades innatas, sino de la presión social”¹⁰.

Hasta cierto punto, los usuarios perfilan su imagen teniendo en cuenta el estatus que quieren alcanzar; también, en relación a las preferencias del resto de los usuarios. Esto tiene como resultado una “construcción artificial donde se adhiere el deseo del otro”¹¹. Además, esto difiere según las comunidades de usuarios y de un país a otro. Mientras que en México un perfil normal de éxito debe contar con una media de 500 seguidores, en países como Finlandia no pasa de decenas, en España suele estar en torno a los 100 y 200. Resulta casi increíble pensar en cientos de personas comunicándose entre ellos de forma constante, por suerte no es así. Las Redes Sociales discriminan actividades según las preferencias de los usuarios¹². Así, las amistades reales y activas de un usuario difieren del total de amistades que, en la mayoría de los casos, son sólo un número que sirve como imagen de éxito social, aunque no para todo el mundo.

En cualquier caso, podría parecer que el estatus en Internet es sólo una cuestión numérica -nada más alejado de la realidad-. Lo que realmente importa en Internet es la capacidad de influencia, lo que va más allá de las amistades directas. Lo verdaderamente importante en Internet es que la información producida sea considerada como importante en las comunidades donde se desea ser apreciado. Hay que tener en cuenta, que una comunidad puede ser de miles de personas, si es, por ejemplo, de tipo superficial, o de decenas, si aborda cuestiones más elevadas. El estatus tiene que ver con la capacidad de producir información relevante para la Red, y eso también dependerá de las cualidades comunicativas del usuario, ya sea como cómico, ideólogo, activista, amigo, etc. “Se habla también de personalidades alter-dirigidas y no más intro-dirigidas, construcciones de sí orientadas hacia la mirada ajena o exteriorizadas, no más introspectivas o intimistas (...) Por todo eso, ciertos usos de los Blogs, fotologs, webcams y otras herramientas como MySpace y YouTube, serían estrategias que los sujetos contemporáneos ponen en acción

⁹ Lévy, P. 2007. *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Prólogo de Manuel Medina. Dirigido por Manuel Medina. Barcelona: Editorial Anthropos.

¹⁰ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus, p. 86.

¹¹ Baudrillard, J. 1994. *De la Seducción*. Madrid: Editorial Cátedra, p.83.

¹² Torne, M. 2015. El algoritmo de Facebook: ¿Mejorar la experiencia del usuario o aumentar la publicidad?. *Inboundcycle*. [Consulta: 1 marzo 2015]. Disponible en: <<http://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/cambios-algoritmo-facebook-2015-experiencia-usuario-publicidad>>

para responder a estas nuevas demandas socioculturales, balizando nuevas formas de ser y estar en el mundo”¹³.

Se podría decir que el estatus en Internet se plantea como la capacidad de influencia. Los jóvenes compiten por tener el mayor número de amistades, los community manager intentan conseguir el mayor número de actividad en los muros de Facebook o Twenty, los acontecimientos lo son más si son *Trending Topic*¹⁴ y las empresas intentan estar en los primeros puestos de los buscadores. Pero de nada sirve llegar a muchas personas si no se es capaz de generar un sentimiento, una idea o una necesidad. Es tan necesario obtener la capacidad de influir en la Red que esto se revela como el verdadero valor por el que puján tanto usuarios como empresas y gobiernos. Por esta razón, Facebook cambia constantemente las posibilidades y algoritmos de su portal, y Google reconfigura sus *arañas*¹⁵ en un intento por igualar, según dicen, las posibilidades de todos los usuarios. Aunque lo bien cierto es que esto también se está realizando en beneficio de las empresas como veremos más adelante.

1.3 La responsabilidad de los usuarios ante su ser virtual.

Todos estos desarrollos personales en Internet no servirán de nada, si no se pone especial cautela en reclamar que los controles sobre Internet sean los que los propios ciudadanos configuren sin coacción.

Uno de los mayores peligros de Internet es que registra cualquier tipo actividad, lo que puede ser usado en contra de las personas. Además, podría parecer, según lo expuesto en puntos anteriores, que crear un perfil es una experiencia trascendental de la identidad. Sin embargo, no deja de ser una representación del usuario, un compendio de fragmentos distribuidos en la Red cuyas parcialidades pueden no responder a la imagen que realmente quiere mostrar el usuario. Un ejemplo claro es lo que ocurre con Twitter, una red social que se ha llevado por delante las aspiraciones de algunos políticos -como si 144 caracteres definieran a una persona-.

Internet no es sólo un espacio de esparcimiento, sino que también es un espacio proclive a lo contrario. Un espacio en donde todo lo que digas puede ser usado en tu contra. El ser virtual se puede volver una amenaza para el ser real, pues el ser virtual puede ser también maleado por terceras personas y mostrado según los intereses deseados al respecto. Una tercera persona puede configurar la imagen de otra a partir de sus parcialidades y utilizarlas como mejor le convenga. A este respecto cabe destacar que el empleo de las Redes Sociales siempre tiene ese riesgo y que, en el momento que se publica algo en la Red, existe una responsabilidad.

¹³ Sibilia, P. 2008. *La Intimidad como espectáculo*. Traducción de Paula Sibila y Rodrigo F. Labriola. Buenos Aires: Editorial Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A., p. 28.

¹⁴ Entre los 10 acontecimientos más seguidos de Twitter a nivel nacional y durante un espacio de tiempo determinado.

¹⁵ Buscadores jerárquicos que rastrean la Red para posicionar webs y, al mismo tiempo, detectar prácticas fraudulentas al respecto.

2. EL SUPERORGANISMO HUMANO

2.1 Beneficios del uso de la *extimidad* para el progreso humano y social.

Un usuario normal puede usar la mismas herramientas que una empresa para darse a conocer pero no es lo habitual. Lo normal es que los usuarios se desarrollen en comunidades afines a sus preocupaciones, incrementando sus ciber-círculos de tal modo que sus publicaciones tengan los mayores alcances posibles, pero dentro de una comunidad de pensamiento similar, dispuesta a considerar y apreciar el ciber-discurso abordado. Esto genera un valor en sí mismo, pues el usuario puede encontrar espacios donde poder expresarse y preocuparse junto a otras personas de un modo mucho más sencillo que fuera de la Red. En definitiva, tienen la posibilidad de ser más ellos mismos. Así es como se ha desencadenado un verdadero “festival de vidas privadas”¹⁶.

El auge de las Redes Sociales ha supuesto que los usuarios normales sean los protagonistas y también sus intimidades, digamos que hay un interés por lo ajeno y que cuanto más real, más interesante. Como plantea Sibilia, es “esa sed de veracidad en la cultura contemporánea es el ansia por consumir chispazos de intimidad ajena”. Tanto es así que, desde el mundo del cine, artístico y publicitario, también se busca esa frescura, todo tipo de propuestas abordadas desde el mundo amateur, transgresoras, creativas pero, sobretudo, personales.

“En una sociedad tan espectacularizada como la nuestra, no sorprende que las fronteras siempre confusas entre lo real y lo ficcional se hayan desvanecido aún más”¹⁷.

La muestra que los usuarios realizan de su vida en Internet también suponen un cambio cultural con respecto a la intimidad. Si antes estaba reservada para los círculos de confianza, ahora se abre al exterior. La intimidad se ha vuelto pública. Y, más allá de los problemas que supone la comercialización de nuestros perfiles, es importante destacar el valor que supone que la sociedad pueda liberarse de determinadas formalidades y mostrarse de un modo más natural hacia el resto. Este empleo de las Redes Sociales puede suponer cierta liberación de la sociedad, al menos de las generaciones más jóvenes que usan la Red con menos reservas para mostrar sus vidas y que no dudan en interconectarse con las de otros. Esta forma de actuar tiene un alto valor liberador que se debería proteger pues significa una *conexión* mayor y más personal de unas personas con otras, superando prejuicios y tópicos. Internet democratiza y libera a los usuarios, en gran medida, gracias a la *extimidad*, a la práctica misma de las relaciones personales.

La capacidad de expresarse más allá de lo habitual en la Red es lo que permite a muchas personas evolucionar como individuos. Capacita a las personas en sus vidas gracias a que permite su integración en comunidades capaces de generar sus propios discursos y movimientos de contracultura. Por tanto, la *extimidad* puede romper con las disciplinas castrantes de la cultura de masas.

¹⁶ Sibilia, P. 2008. *La Intimidad como espectáculo*. Traducción de Paula Sibila y Rodrigo F. Labriola. Buenos Aires: Editorial Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A., p. 22.

¹⁷ *Ibíd.*, p. 223.

2.2 El *superorganismo humano (social)* de Nicholas A. Christakis y James H. Fowler.

“Vernos a nosotros mismos como parte de un superorganismo nos permite ver nuestras acciones, nuestras elecciones y nuestras experiencias bajo un nuevo prisma. Si formar parte de las redes sociales nos afecta y nos afectan también otras personas que mantienen muy estrechos o muy laxos lazos, es evidente que perdemos cierto poder sobre nuestras elecciones. Una pérdida de individualidad semejante puede dar pie a reacciones especialmente fuertes cuando las personas descubren que sus vecinos o incluso algunos desconocidos pueden ejercer cierta influencia en algunos hábitos y conductas que tienen consecuencias morales o sociales. Por el contrario, el lado positivo de esto es darse cuenta de que los individuos podemos trascendernos a nosotros mismos y nuestras limitaciones. (...) Las redes pueden hacer cosas de las que una sola persona es incapaz.

“Durante siglos, el debate sobre las preocupaciones más graves de la humanidad, como las que giraban en torno a la vida o la muerte, o a la riqueza o la pobreza, o a la justicia de sus actos, se reducía a los siguientes términos: individuo frente a responsabilidad colectiva. A grandes rasgos, los científicos, los filósofos y todos los que han reflexionado sobre la sociedad se pueden dividir en dos grupos: los que piensan que los individuos controlan su destino a pesar de la sociedad y los que creen que la culpa de todo la tiene la sociedad, las fuerzas sociales. Esto es, desde la ausencia de una buena educación pública hasta la presencia de un gobierno corrupto.

“Pero nosotros creemos que en este debate falta un tercer factor. (...) Creemos que nuestras conexiones con otras personas son lo que más importa y que, al vincular el estudio de los individuos con el estudio de los grupos, la ciencia de las redes sociales tiene mucho que decir sobre la experiencia humana. (...) Para saber quienes somos, debemos comprender cómo estamos conectados”¹⁸.

Los individuos ya no están aislados sino que forman parte de un superorganismo, el cual les confiere un espacio ramificado de acción y de comunicaciones que les permite llegar a cualquier persona sin necesidad de intermediarios. Es más, las Redes Sociales permiten que las personas puedan llegar a conocer a completos desconocidos. Esto abre nuevos horizontes a las posibilidades que sirven para ampliar las relaciones en función de los intereses y las afinidades, sin que haga falta, un amigo o un tercer amigo. De hecho, cualquiera que use las redes con normalidad, se habrá dado cuenta que si, en un inicio, los seguidores siempre son los amigos y los amigos de los amigos, dependiendo de las Redes que se usen y cómo las usen, se puede llegar a tener seguidores y a seguir a gente con la que no se tenía ningún tipo de relación, más allá del *tercer grado* (una amistad tercera) como dirían Christakis y Fowler. Esto es muy evidente en redes como Twitter, en donde uno puede localizar usuarios por intereses y éstos no están conectados a ningún amigo en concreto, también sucede en Facebook si publicas en grupos, donde puedes conocer a personas interesadas por un tema afín y sin ninguna relación de amistad o familiar.

¹⁸ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus, pp. 14,15.

“El grado de influencia de las redes sociales obedece a lo que llamamos la Regla de los Tres Grados de Influencia. Todo lo que hacemos o decimos tiende a difundirse –como las olas- por nuestra red y tiene cierto impacto en nuestros amigos (un grado), en los amigos de nuestros amigos (dos grados) e incluso en los amigos de los amigos de nuestros amigos (tres grados)”¹⁹.

Según Nicholas A. Christakis y James H. Fowler, la capacidad de *conexión* en el mundo real que todos tenemos es de seis grados, lo que quiere decir que todos estamos en contacto con todos con un límite de seis personas. Esta afirmación se basa en los estudios de Stanley Milgram que demostró que estamos conectados por una media de “seis grados de separación”. Para esto, Milgram realizó un experimento en 1960 entregando una carta a cien habitantes de Nebraska que debían hacerla llegar a un hombre de negocios en Boston al que no conocían. Para ello debían enviar la carta a una persona que intuyeran pudiera ser la vía para llegar a tal persona, en una suerte de cadena de conocidos. El resultado fue que se necesitó una media de seis personas para que la carta llegara. Años más tarde, en 2002, se quiso comprobar la veracidad del experimento ampliándolo al mundo entero. Así, Duncan Watts y sus colegas Peter Dodds y Roy Muhammad pidieron a noventa y ocho mil personas que enviaran un mensaje por mail a diversos objetivos repartidos por el globo, para ello también debían mandársela a una persona que creyeran pudiera servir para canalizar el mail hasta el objetivo mediante sus propios contactos. Para sorpresa de todos, también en esta ocasión sólo se necesitaron seis personas (seis grados). Teniendo en cuenta estos estudios, si nuestra influencia cotidiana tiene un alcance de hasta tres grados, es decir, hasta los amigos de los amigos de nuestros amigos, eso también quiere decir que estamos a medio camino de influenciar a todo el mundo a escala global. Si ahora se tiene en cuenta que en las Redes Sociales e Internet se pueden superar los tres grados a la hora de conectar con otras personas, se puede entender que la capacidad de influencia en la Red se ha vuelto muy poderosa, a pesar de los obstáculos y algoritmos que cada día se implementan en los servicios de Internet y que, previsiblemente, irán en aumento.

El *superorganismo social* que supone la Red define también a los usuarios en una nueva categoría de poder. La información, si se entiende también como una relación de fuerza, es absorbida por una nueva inteligencia colectiva. La Red, adquiere canales transversales, ramificados y en constante desarrollo. Como un gran cerebro colectivo se transforma en un *superorganismo humano* de gran poder. Esta posibilidad de influir en el entorno y en todas direcciones capacita a las personas a ejercer movimientos con influencias transversales muy notorias.

2.3 Internet, un híper-discurso.

El origen de Internet se dio primeramente como un proyecto del departamento de defensa de los Estados Unidos en 1969, la ARPAnet, así se conocía, y servía para interconectar sitios estratégicos para el Estado. Más tarde, la National Science

¹⁹ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus, p. 41.

Foundation (NSFNET) transformaría y ampliaría la Red para objetivos de Investigación²⁰. Finalmente, en 1989, Sir Timothy "Tim" John Berners-Lee estableció el primer protocolo http y en 1994 fundó la World Wide Web, la madre del Internet actual, cuya patente cedería al mundo para su uso libre. De 1990 a 1997, el número de ordenadores conectados pasó de 180.000 a más de 18 millones, un aumento del 10.000%. Según datos actuales provistos por la agencia global Web Are Social, hoy, en 2015, 3.010 millones de personas tienen acceso a Internet²¹.

Durante todo el tiempo que Internet ha venido desarrollándose, se ha nutrido de tal cantidad de híper-comunicaciones, híper-textos e híper-relaciones, que resulta muy difícil catalogar el tipo de discurso que se está generando y que difiere del discurso tradicional inserto en la sociedad. Antes de la llegada de Internet, las élites comunicativas de cualquier lugar del mundo gozaban de la categoría que les hacía aptos para ser los emisores de la información que debía llegar a los ciudadanos²², apropiándose, de paso, de los canales de comunicación. Ahora, nos encontramos con que la Red es una plataforma en donde el discurso lanzado desde un emisor a un receptor ya no es válido en tanto la categoría ofrecida por pertenecer a un determinado sector y usar un determinado canal. Por el contrario, el discurso es válido en cuanto es consensuado por un número crítico de usuarios que son, a su vez, emisores y receptores con distintas capacidades de influencia, generadores de nuevos híper-discursos. "Lo que nos instala ante el problema postmoderno de reconfigurar tanto al autor como al lector. Realmente, la web se ha convertido en una comunidad horizontal de conocimientos en la que lo verdaderamente valioso son las ideas que no tienen dueño"²³.

"Archipiélago diseminado de iniciativas independientes y celulares, conectadas entre sí únicamente a través de una estructura rizomática sin centro definidos ni jerarquías estables"²⁴.

Hasta las revoluciones sociales ocurridas a lo largo del mundo a partir del año 2008, la Revolución Islandesa o Revolución de las Cacerolas, la Primavera Árabe, el 15M o Occupy Wall Street, siempre ha habido un discurso institucional que se intentaba fundamentar en una verdad avalada por el emisor y el canal²⁵. Algo que ha servido para manipular a la opinión pública y adaptar el discurso al *statu quo* a lo largo de la historia. Pero para conseguirlo, antes se debían poner en práctica dispositivos de control que necesitaban la jerarquización de la información, la acreditación o no de las fuentes informativas, la institucionalización de los canales y la manipulación del lenguaje, entre

²⁰ Dávila, A. 2000. *Derecho de la Información e Internet*. México D.F.: Publicación Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas, p. 331.

²¹ Kemp, S. 2015. Digital, Social & Mobile Worldwide in 2015. *We Are Social*. [Consulta: 3 mayo 2015]. Disponible en: <http://wearesocial.net/blog/2015/01/digital-social-mobile-worldwide-2015/>

²² Foucault, M. 1992. *El orden del discurso*. Traducción de Alberto González Troyano. Buenos Aires: Editorial Tusquets Editores, p. 5,13.

²³ Vásquez, A. 2006. Internet, espacios virtuales y reconfiguración del autor. *Homines* [Consulta: 1 agosto 2014]. Disponible en: <http://homines.com/palabras/Internet_espacios_virtuales/index.htm>

²⁴ Brea, J. L. 2002. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca, p. 31.

²⁵ Foucault, M. 1992. *El orden del discurso*. Traducción de Alberto González Troyano. Buenos Aires: Editorial Tusquets Editores, p. 5,13.

otras cosas. Prácticas propias del universo planteado por George Orwell²⁶ en 1984, y que suponen arrebatarse las armas legítimas del ciudadano que quiera defender sus derechos. Una violación, en suma, del contrato social²⁷.

“Se llama libertad de expresión al monólogo del poder, y el hecho de que Internet ponga en duda esa ley eterna, pone nervioso a más de uno que ve cómo se tambalea el monopolio de la expresión y la información”²⁸.

Evidentemente, todos estos ejercicios de poder basados en el dominio del discurso chocan de frente con la Red, en donde los usuarios, de forma consciente e inconsciente se rebelan contra el orden establecido, estableciendo un discurso construido por ellos mismos. La descentralización del discurso en Internet y las ramificaciones infinitas de las discusiones, construyen un híper-discurso difícil de dominar. No basta con acabar con la fuente ni con el canal, porque el discurso lo construyen los usuarios que rescatan la información allí donde esté y la devuelven a la Red. Esta información, a su vez, se comenta y se amplía, genera nuevas discusiones e informaciones, desarrollando un híper-discurso que es de todos y de nadie en concreto.

“Sólo cuando las Redes digitales se organizan en hebras y enlaces, las notas a pie de página empezaron a triunfar sobre lo que en otro tiempo habían sido cuerpos de texto organizados. Los programas de hipertexto y la Red son retículas de notas a pie de página sin puntos centrales, principios ni jerarquías”²⁹.

2.4 La Red como construcción política generadora de su propio discurso o discursos.

Actualmente, la Red, se ha convertido en el espacio de comunicación mayoritario, en donde millones de usuarios se relacionan construyendo puentes sin límites geográficos que permiten compartir información. Esto ha generado una gran comunidad virtual en la que conviven todas las ideologías, mayoritarias y minoritarias.

La Red, se podría definir como un signo de nuestro tiempo³⁰, en el que la comunicación instantánea ha inducido una mayor eficacia económica, empresarial y cultural. Pero ha traído, además, consecuencias en el terreno de lo social y lo político. Así, Internet ha puesto en crisis el discurso³¹ asentado por las instituciones, debido a la libre circulación de información colectiva y abierta que rechaza los canales oficiales y exclusivos.

Internet es, además, el lugar donde cualquier usuario puede tener acceso a todo tipo de información restringida, desequilibrando, de este modo, el poder basado en el

²⁶ Orwell, G. 2010. *1984*. Barcelona: Editorial Austral.

²⁷ Rousseau, J-J. *El Contrato Social*. La Biblioteca Virtual Universal. Recurso disponible on-line. [Consulta: 12 de enero 2014]. En: <<http://www.biblioteca.org.ar/libros/70390.pdf>>

²⁸ Bravo, D. 2005. *Copia este libro*. Recurso disponible on-line. [Consulta: 5 julio 2015]. En: <<http://copiaestelibro.bandaancho.st/titiriteros.html>>

²⁹ Plant, S. 1997. *Ceros + Unos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Barcelona: Editorial Destino, p. 17.

³⁰ Virilio, P. 1998. *La máquina de la visión*. España: Editorial Cátedra, p. 7, 8.

³¹ Foucault, M. 1992. *El orden del discurso*. Traducción de Alberto González Troyano. Buenos Aires: Editorial Tusquets. p. 31, 50.

dominio de la información. Los cables secretos desvelados por Julian Assange³², los movimientos sociales a lo largo del mundo, las campañas en contra de las injusticias sociales y ecológicas³³, etc. no habrían tenido calado en la ciudadanía si no fuera por el auge de Internet y, en concreto, de las Redes Sociales. Esto, además, contrasta con el descrédito que sufren los gobiernos y medios de comunicación a lo largo del mundo que, en un intento de control, se valen de la censura y la aprobación de leyes³⁴ antidemocráticas para recuperar el dominio del discurso.

“El discurso no es simplemente aquello que traduce las luchas o los sistemas de dominación, sino aquello por lo que, y por medio de lo cual se lucha, aquel poder del que quiere uno adueñarse”³⁵.

Sin embargo, la Red no sólo es un medio en donde compartir información, también es un espacio de construcción en donde los usuarios tienen la oportunidad de participar en proyectos que influyen directamente en la sociedad. Caben destacar, por ejemplo, los procesos constitucionales abiertos en Islandia³⁶ y en Finlandia que han permitido a sus ciudadanos legislar a través de Internet, o el proyecto desarrollado por Democracia 4.0 en España, que si se llevara a cabo permitiría que cualquier ciudadano votara en el Congreso e incluso sugiriera nuevas propuestas, modelo en el que se fundamentaba también el Partido X³⁷, que aún iba más lejos y proponía que los políticos fueran meros gestores de un wikigobierno³⁸.

La política, hoy en día, tiene que lidiar con las nuevas tecnologías de la comunicación que ponen en crisis a los modelos representativos. Modelos que resultan anacrónicos en relación al momento actual que vive la sociedad y que suponen una contradicción cultural. Sin embargo, los gobiernos persisten en un único discurso que no admite debate, ni permiten un cambio en el modelo constitucional que avance a la sociedad hacia una mayor participación; cuando, precisamente, “la participación” es una de las características principales de nuestro tiempo.

Como consecuencia de esta lucha entre los ciudadanos y el Estado, el propio ejercicio de la libertad está cuestionado, e Internet se presenta tanto como un garante de la libertad como de la tiranía. Como avisa Paul Virilio en su libro *Cibermundo, la política de lo peor*, “las capacidades de interacción y de interactividad instantáneas desembocan en la posibilidad de la puesta en práctica de un tiempo único (...) Es un acontecimiento positivo, y al mismo tiempo un acontecimiento cargado de potencialidades negativas, (...)”

³² *WikiLeaks*. [Consulta: 6 julio 2014]. Disponible en: <<https://wikileaks.org/index.es.html>>

³³ Webs para campañas masivas en línea. *Avaaz.org*. [Consulta: 6 julio 2014]. Disponible en: <<http://www.avaaz.org>> y *Change.org*. [Consulta: 6 julio 2014]. Disponible en: <<http://www.change.org>>

³⁴ Actualmente destacan los proyectos de ley SOPA y PIPA, o el Tratado de Libre Comercio e Inversión TTIP.

³⁵ Foucault, M. 1992. *El orden del discurso*. Traducción de Alberto González Troyano. Buenos Aires: Editorial Tusquets, p. 6.

³⁶ A través de la Web Better Iceland, los ciudadanos islandeses pueden discutir con los parlamentarios propuestas, votarlas e incluso proponerlas. *Better Iceland*. [Consulta: 3 abril 2014]. Disponible en: <<http://betraisland.is/>>

³⁷ *Partido del Futuro/Partido X*. [Consulta: 10 abril 2014]. Disponible en: <<http://partidodelfuturo.net/programa/>>

³⁸ Un wikigobierno se fundamenta en la configuración de un gobierno mediante mecanismos participativos constantes. Algo parecido a lo propuesto por Better Iceland pero llevado a su totalidad.

Estamos ante un fenómeno de interactividad que puede tender a privar al hombre de su libre albedrío para encadenarlo a un sistema de preguntas-respuestas que no tiene parangón”³⁹.

Aunque Internet, de momento, parece escapar al control gubernamental ofreciendo alternativas a los ciudadanos a la hora de informarse y comunicarse. Los gobiernos están invirtiendo grandes esfuerzos en todo lo contrario. No sólo porque Internet se plantee como un riesgo para el *statu quo*, sino, además, porque Internet posee las características adecuadas para vigilar y someter aún más a los ciudadanos. Una herramienta que, como dice Paul Virilio, “no tiene parangón en la historia del hombre”, una herramienta que amplía el panóptico que ya no sólo el Estado sino cualquier poder puede emplear sobre cualquier persona y que, además, cuenta con la ventaja temporal que ofrece el registro histórico que se realiza de cualquier actividad en la Red. Nunca ha habido una herramienta que garantice tanto poder, “y para ejercerse, este poder debe apropiarse de instrumentos de una vigilancia permanente, exhaustiva, omnipresente, capaz de hacerlo todo visible, pero a condición de volverse ella misma invisible”⁴⁰.

Por tanto, más allá del aspecto lúdico que ofrece Internet, la Red es una herramienta política muy poderosa, una herramienta que se concibe y desarrolla en una carrera entre los usuarios y poderes que desean su control, que la amplían, la hackean, la prohíben o la liberan. La Red crece sin medida en un hiperespacio de información, pero la información que reside en la misma corre el riesgo de usarse contra los ciudadanos si los Estados desoyen el principio fundamental que en democracia supone la presunción de inocencia, por no hablar de la libertad de expresión.

“Alabar los méritos de las nuevas tecnologías, útil, sin duda, para la publicidad de los nuevos productos, no creo que lo sea para la política de las mismas”⁴¹.

³⁹ Virilio, P. 1997. *El Cibermundo, la política de lo peor*. Madrid. Entrevista con Philippe Petit. Traducción de Mónica Poole. Madrid: Editorial Teorema, p. 15, p. 79.

⁴⁰ Foucault, M. 2002. *Vigilar y castigar*. Buenos Aires : Siglo XXI Editores Argentina, p. 197.

⁴¹ Virilio, P. 1997. *El Cibermundo, la política de lo peor*. Madrid. Entrevista con Philippe Petit. Traducción de Mónica Poole. Madrid: Editorial Teorema. p. 14.

3. EL CONTROL DE LOS USUARIOS

“Hoy en día, hemos puesto en práctica los tres atributos de lo divino: la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez; la visión total y el poder total”⁴².

3.1 El *ciberutopismo* como obstáculo para el progreso de Internet.

Teniendo en cuenta lo planteado hasta el momento, se podría creer que la razón del auge de las primaveras a lo largo del mundo ha sido gracias exclusivamente al auge de las nuevas tecnologías de la información. Esto nos llevaría a relegar el papel humano a un segundo plano situando a las tecnologías en un primer lugar. Pero la Red no es otra cosa que el resultado de la necesidad que la humanidad tiene de sentirse conectada. Internet es una consecuencia humana, resultado de su propia evolución. Es más, la necesidad de sentirnos conectados existe también fuera de Internet y siempre ha sido así en la historia de la humanidad. Y mucho antes de las distintas primaveras que se han dado a lo largo del mundo, ya habían sucedido importantes revoluciones culturales y políticas sin que hubiera hecho falta Internet. La humanidad siempre ha encontrado la manera más eficaz y disponible para comunicarse, y en esta necesidad siempre ha mediado un interés por encima de todo lo demás, el hambre principalmente. Sería más correcto decir entonces que Internet es sólo un medio que seguramente será sustituido por otro, y así sucesivamente, en una carrera cuyo motivo es lo humano y no al revés. Otra cosa sería decir que hoy la capacidad revolucionaria de la humanidad puede verse potenciada gracias a Internet, pero intentar ensalzar a la tecnología casi en un acto de fe nos sitúa en la crítica posición de ser víctimas de tal desarrollo. Hay que entender que Internet puede servir tanto para bien como para mal, y dejarse llevar por el *ciberutopismo* no es la mejor manera de garantizar el éxito del hombre hiper-conectado.

El término *ciberutopismo* fue acuñado con gran acierto por Evgeny Morozov en un famoso libro titulado *El desengaño de Internet*. Así lo llega a definir el autor:

“Una fe ciega en la naturaleza emancipadora de la comunicación, en la red, que descansa sobre una tozuda negativa a reconocer sus inconvenientes”⁴³.

Morozov pone especial cautela sobre los que piensan que Internet va a traer la salvación del mundo, así sin más, sólo por sus cualidades tecnológicas. Ciertamente es que el autor plantea un texto que básicamente ataca la idea equivocada de que Internet puede llevar la democracia a los países autoritarios y, por tanto, liberarlos. Según el autor Internet no sirve para los objetivos democratizadores que podrían acabar con los regímenes autoritarios. Pudiera ser que la razón fuera que la democracia de la que hace defensa permanente en el libro, la democracia occidental, no pretenda acabar con el autoritarismo sino sustituirlo por otro. En cualquier caso, el autor mismo reconoce en un Post Scriptum del libro que cuando publicó la obra aún no había acontecido la primavera árabe en toda su extensión, ni Julian Assange había estremecido al mundo con WikiLeaks. Así reconoce en esta nota:

⁴² Virilio, P. 1997. *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid. Entrevista con Philippe Petit. Traducción de Mónica Poole. Madrid: Editorial Teorema. p. 19.

⁴³ Morozov, E. 2012. *El desengaño de Internet*. Barcelona: Editorial Planeta, p. 22.

“Peor aún: los políticos occidentales continúan siendo demasiado tímidos para reconocer que la mayoría de las amenazas que acechan la libertad en Internet empiezan en casa, no en los Estados autoritarios.

“Las empresas de seguridad continúan floreciendo. Los recientes intentos del FBI de convencer a las empresas de Internet para que construyan puertas traseras secretas en sus servicios, con el fin de hacerlas más accesibles a la vigilancia, han socavado aún más la credibilidad de la Agenda pro-Libertad en Internet. Al mismo tiempo, tal como yo predije, países en desarrollo (sobre todo Rusia, China e Irán) han empezado a llevar a cabo esfuerzos encaminados a limitar su dependencia de la tecnología estadounidense, en parte porque sospechan que puede contener puertas traseras secretas o que es explotada de manera estratégica para fomentar el descontento social”⁴⁴.

Bien cierto es que el libro de Evgeny Morozov puede resultar muy controvertido y discutible en cuestiones geopolíticas. Sin embargo, señala con gran acierto los mecanismos de control que un gobierno autoritario puede ejercer a través de la Red, en cómo la Red puede servir también para la propaganda gubernamental y puede utilizar las mismas estrategias comunicativas para contrarrestar cualquier forma de revolución. Otra cuestión discutible del libro es la liberación de toda responsabilidad al mundo empresarial, relegándola a los diseñadores de la política actual.

3.2 La autocensura.

“Los ministros competentes no han dejado de anunciar reformas supuestamente necesarias. Reformar la escuela, reformar la industria, el hospital, el ejército, la prisión: pero todos saben que estas instituciones están terminadas, a más o menos corto plazo. Sólo se trata de administrar su agonía y de ocupar a la gente hasta la instalación de las nuevas fuerzas que están golpeando la puerta. Son las sociedades de control las que están reemplazando a las sociedades disciplinarias”⁴⁵.

Podría parecer que Internet no es susceptible de control. Sin embargo, desde el nacimiento de Internet, la información intercambiada en la Red, las búsquedas, mails, mensajes, etc. ha sido controlada primeramente por ECHELON⁴⁶; luego por los servicios secretos de la mayoría de los países; y, finalmente, por los servicios de Internet. Es cierto que el control no ha sido evidente, pero existe. De tal modo que es una práctica habitual en los Estados Unidos cotejar los perfiles suministrados por la NSA para posibles

⁴⁴ Morozov, E. 2012. *El desengaño de Internet*. Barcelona: Editorial Planeta, p. 876.

⁴⁵ Deleuze, G. 1991. *Posdata sobre las sociedades de control*. En Christian Ferrer (Comp.) *El lenguaje literario*. To 2, Montevideo: Editorial Nordan.

⁴⁶ Los orígenes de ECHELON datan de 1947. Tras la Segunda Guerra Mundial era evidente que el dominio de la información sería la pieza clave para las futuras guerras. ECHELON se convirtió en el arma clave que Estados Unidos usó para su inteligencia durante la guerra fría con el bloque comunista, configurando una gran base de datos que continuamente se actualizaba tecnológicamente para poder captar, cada vez más y mejor, cualquier comunicación en el mundo. La existencia de ECHELON se daría a conocer en los años 70. Sin embargo, a pesar de que a principios de los 90 se daría por terminada la guerra fría, ECHELON sigue operativa, no sólo controlando y clasificando todo el tráfico en Internet, sino cualquier tipo de comunicación por teléfono, radio, satélite o fax. Campbell, D. 2015. *Global spy system ECHELON confirmed at last – by leaked Snowden files*. *The Register*. [Consulta: 21 agosto 2015]. Disponible en: http://www.theregister.co.uk/2015/08/03/gchq_duncan_campbell/

candidatos a la administración, al igual que se realizan ventas de datos privados de los usuarios a empresas e incluso gobiernos por parte de los servicios de Internet. Quizás, para entender esto sería necesario comprender que la idea original de Internet pertenecía a un proyecto de defensa de los Estados Unidos para una comunicación óptima entre sus ejércitos, y que, después de la Segunda Guerra Mundial y el surgimiento de la CIA, los sistemas de comunicación y su intervención serían prioritarios, no sólo para el Estados Unidos sino para el resto del mundo.

Teniendo en cuenta que Google guarda en sus servidores, como ya lo hacía ECHELON muchos años antes, todas las búsquedas realizadas por los usuarios hasta el momento, se pueden observar dos cosas. Una, que tanto los estados como las empresas están utilizando métodos antidemocráticos e ilegales que exponen a los ciudadanos en un panóptico desde el que no escapa ningún detalle de sus vidas. Un abuso tal que responde a un estado policial en donde los ciudadanos son siempre culpables. Dos, este método de control es en sí mismo un dispositivo que puede activarse con propósitos coercitivos capaces de someter a las personas que hubieran hecho o quisieran hacer un uso libre de Internet y que, en un momento determinado, pudieran verse expuestos ante la opinión pública, su entorno e incluso la ley. Se podrían prever, por tanto, los procesos de control basados en el miedo al uso libre de la Red, que consistirían en propiciar el autocontrol de los propios usuarios, relegando el papel censor y normativo a la propia sociedad que, en una fase final, podría incluso demandar cambios legales para limitar su propio uso de la Red.

“Se puede, pues, hablar en total de la formación de una sociedad disciplinaria en este movimiento que va de las disciplinas cerradas, especie de "cuarentena" social, hasta el mecanismo indefinidamente generalizable del "panoptismo". No quiere decir esto que la modalidad disciplinaria del poder haya reemplazado a todas las demás; sino que se ha infiltrado entre las otras, descalificándolas a veces pero sirviéndoles de intermediaria, ligándolas entre sí, prolongándolas, y sobre todo permitiendo conducir los efectos de poder hasta los elementos más sutiles y más lejanos. Garantiza una distribución infinitesimal de las relaciones de poder”⁴⁷.

3.3 De usuarios a cibermasa.

Ortega y Gasset denunciaba en la “Rebelión de la Masas” el peligro de una masa que desoye a las minorías capacitadas, que para el autor, en el pasado, habían sido representadas por una aristocracia culta y crítica que, sin embargo, podía ser sustituida por obreros igualmente formados y capaces de críticas necesarias para el desarrollo de las sociedad.

Por tanto, es el equilibrio de la masa y las minorías preocupadas en la economía, la salud, la ecología, etc. lo que posibilita que una sociedad pueda estar capacitada para evolucionar. Y si esto no se cumple, la sociedad posibilita el triunfo de los hombres masa, que como los describe Ortega, son aquellas personas que “no les preocupa más que su

⁴⁷ Foucault, M. 2002. *Vigilar y castigar*. Buenos Aires : Siglo XXI Editores Argentina, p. 199.

bienestar, y al mismo tiempo son insolidarias de las causas de ese bienestar”⁴⁸. Obviamente, en estas sociedades las minorías son arrinconadas, ridiculizadas e incluso perseguidas. Cabe explicar que para el autor, las minorías son aquellas que, insatisfechas con la sociedad, intentan mejorarla con su trabajo y estudios, mejorando como personas y trabajando para que la sociedad se supere a sí misma. Pone especial precaución en explicar que cuando una sociedad se vuelve mediocre, la superficialidad y lo vacío triunfa sobre el saber, y es entonces cuando a la sociedad le molestan las cuestiones morales.

“La masa arrolla todo lo diferente, egregio, individual, calificado y selecto. Quien no sea como todo el mundo, quien no piense como todo el mundo, corre riesgo de ser eliminado. Y claro está que ese «todo el mundo» no es ese «todo el mundo». «Todo el mundo» era, normalmente, la unidad compleja de masa y minorías discrepantes, especiales. Ahora «todo el mundo» es sólo masa”⁴⁹. Así, este tipo de sociedad es la que más conviene al *statu quo*, ya que son las mismas sociedades las que rechazan su propio progreso, otorgando a los poderes todas las capacidades en la administración de la sociedad. “Porque el equilibrio o balanza de poderes es una realidad que consiste esencialmente en la existencia de una pluralidad”⁵⁰.

Una sociedad que prescindiera de su autocrítica para adoptar la norma general, cede fácilmente sus libertades en pos de la tiranía disfrazada de lucha antiterrorista, lucha contra la piratería o cualquier otra lucha. Por tanto, si el poder quiere mantener un control sobre su población, puede conseguirlo a través de la transformación de su sociedad, crítica, tolerante y formada, por una masa autocomplaciente e intolerante, que ni siquiera sea consciente de los derechos que le arrebatan.

La sociedad prospera cuanto mayor es la interacción de las minorías con la masa, haciendo de esta un cuerpo dispuesto a mejorar en todas sus vertientes. Y es precisamente Internet, en donde las minorías han encontrado su lugar para influir en la masa, consiguiendo una gran diversidad y tolerancia de ideas jamás conocida. Porque la masa en sí, no es ni mala ni buena, lo que la califica es su interacción con las minorías, su voluntad de mejora en contacto con la cultura, la pluralidad de ideas y la capacidad de *conexión* entre las personas.

Hay entonces que tener en cuenta que Internet se plantea como un riesgo para los poderes establecidos y que, por tanto, esta masa que se rebela es una masa plural, que puede integrar a las minorías y ser crítica en sus planteamientos, muy diferente a una masa secuestrada. Estaríamos hablando de un *superorganismo* que supone riesgos considerables.

3.4 Las políticas de privacidad como abuso sobre la intimidad del usuario.

Para la ideología neoliberal los problemas nunca vienen del mercado, sino por la ineficaz acción de los políticos. Claro está que tal razonamiento sólo es válido si crees que la economía no tiene consecuencias políticas. A este respecto, uno podría creer que

⁴⁸ Ortega y Gasset, J. 2011. *La rebelión de las masas*. Barcelona: Editorial Austral, p. 125.

⁴⁹ Ortega y Gasset, J. 2011. *La rebelión de las masas*. Barcelona: Editorial Austral, p. 87.

⁵⁰ *Ibíd.*, p. 51

las grandes virtudes de los servicios de Internet han sido motivadas porque han podido desarrollarse sin excesivos controles, un éxito industrial. Sin embargo, ese *mercadoutopismo* ha conducido a que los principales servicios de Internet hayan arrollado todas las iniciativas minoritarias para procurar el éxito, mayormente, de empresas estadounidenses que se han impuesto en forma de monopolios. Por ejemplo, Google y Facebook han eliminado o relegado al ostracismo a buscadores tales como la pionera y casi desaparecida Terra o la una vez floreciente Red Social MySpace.

“Cabe preguntarse qué queda hoy de aquella idea de Internet como un territorio independiente, libre o autónomo (y desde la que debe entenderse la emergencia y desarrollo del Net Art a principios de los noventa), de aquel (...), cuando cada vez más los usos mayoritarios de la Web están en manos de unas pocas empresas; cuando el paradigma de las tecnologías de la información parece haber evolucionado durante la última década hacia su cierre como sistema, estando cada vez más determinado por las grandes corporaciones de Internet y de las telecomunicaciones”⁵¹.

A partir de aquí, en un universo tecnológico que se desarrolla bajo el paraguas del neoliberalismo, ¿cuáles son las normativas que se están establecido en el aparente uso libre de la Red? Se podría decir que hay dos niveles, uno que tiene que ver con la ley y otro que tiene que ver con las normativas que establecen los servicios de Internet. De las normativas, lo más relevante concierne a la cesión de derechos del usuario a las empresas mediante las políticas de privacidad.

¿Qué son las políticas de privacidad? Pues no son ni más ni menos que las concesiones que hacen los usuarios a los servicios de Internet respecto a su vida privada. Así, esto permite que las compañías puedan analizar la actividad que desarrollan los usuarios a través de sus plataformas, para que de este modo puedan definir perfiles a los que dirigir cierta publicidad.

El problemas con las políticas de privacidad es que no permiten ningún tipo de negociación, es algo que impone la compañía y si quieres lo aceptas o no.

3.5 Las comunicaciones de los usuarios tratadas al mismo nivel que el *spam*, y peor paradas en comparación con la publicidad promocionada.

Recientemente, Facebook, Twitter y Google Plus permiten la publicidad promocionada. Publicidad que le aparece a los usuarios según las preferencias que las empresas hayan podido determinar al analizar las búsquedas y preferencias de éstos. Análisis permitido por las políticas de privacidad antes mencionadas. Este tipo de nueva publicidad se podría decir que está por encima de los usuarios normales. Antes de continuar me gustaría aclarar que este tipo de publicidad no es la ya conocida y no muy exitosa publicidad basada en Adwords⁵² (palabras de búsqueda contratadas). La publicidad promocionada se basa en la contratación para la difusión de posts (publicaciones) concretos en perfiles que puedan estar interesados en ese tipo de

⁵¹ Martín, J. 2012. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madrid: Editorial Akal, p. 25.

⁵² Publicidad que posiciona webs en la parte superior y lateral de los buscadores según búsquedas por palabras.

contenido. El problema es que esto sucede sin que el usuario lo haya demandado. Podría parecer una intromisión en la vida privada de las personas, y lo es, pero es resultado de la condición establecida en las políticas de privacidad aceptadas al hacer uso de un servicio de Internet. La cuestión ya es dudosa en sí, pero peor resulta la cuestión cuando los servicios de Internet utilizan, excusados en la protección del usuario, una doble vara de medir para personas y empresas. Según estos servicios de Internet, los usuarios pueden producir *spam*⁵³ y la publicidad promocionada no. Resulta un tanto curioso que los servicios de Internet sean los que decidan qué es *spam* y qué no, y que en esta valoración salgan perjudicados los posts de los amigos en beneficio de los posts pagados por desconocidos.

Sin embargo, lo que resulta más preocupante es lo que pasa más desapercibido. El hecho de que los servicios de Internet estén situando a las amistades, a las personas a las que sigues, en el mismo nivel que a las empresas, permite establecer criterios de censura basados en relaciones empresariales que poco tienen que ver con las relaciones humanas. Lo lógico sería que los servicios de Internet hubieran establecido espacios diferentes de acción para empresas y amigos; pero al ponerles al mismo nivel, se permite establecer algoritmos basados en cuestiones de mercado, lo que permite también configurar los servicios de Internet a nivel político.

Sería necesario preguntarse las razones que han llevado a los servicios de Internet a procurar una solución que evidentemente no beneficia a los usuarios pero sí a las empresas. Más cuando antes de esta normalización “empresarial” ya existían herramientas para seleccionar qué tipo de comunicación requería un usuario respecto a sus amistades. ¿Qué sentido tiene que una empresa decida por ti qué te interesa cuando lo podrías configurar tú mismo, más cuando esa tecnología ya existe? Como señala Paul Virilio, “hay que tratar de señalar lo que es negativo en lo que parece positivo. Sabemos que no progresamos por medio de una tecnología sino reconociendo su accidente específico; su negatividad específica...”⁵⁴.

3.6 De qué modo las políticas de propiedad intelectual afectan a los usos en Internet y cómo se están empleando como excusa para mayores controles políticos y de mercado.

Teniendo en cuenta que hay un espíritu creativo en Internet basado en la necesidad creadora de los usuarios, que la mayoría de las veces sólo responde al interés de estar conectado con los demás, Internet se muestra como un espacio difícil de comprender, hasta hace apenas poco tiempo, por los mercados. De hecho, la intromisión de los mercados se está realizando muy poco a poco. Si antes era impensable ver publicidad en YouTube, pues eso hubiera desencadenado que millones de usuarios migraran a otras plataformas, una vez establecido el monopolio de este servicio como parte imprescindible de la Red y bien situado por encima del resto de plataformas

⁵³ Llubes, C. 2013. Explicación sobre el alcance y el Edge Rank en las páginas de fans de Facebook. *Dalealaweb* [Consulta: 12 junio 2015]. Disponible en: <<http://dalealaweb.com/2012/08/por-que-mis-publicaciones-en-facebook-le-llegan-todos-mis-fans/>>

⁵⁴ Virilio, P. 1997. *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid. Entrevista con Philippe Petit. Traducción de Mónica Poole. Madrid: Editorial Teorema, p. 14.

audiovisuales, los usuarios se conforman y aceptan de mala gana, pero aceptan al fin y al cabo, que aparezcan cortes publicitarios en YouTube. Lo mismo ocurre con la publicidad promocionada en forma de posts o tweets que aparecen en las redes sociales, o los millones de banners que pueblan Internet, algunos de ellos agresivamente incómodos. ¿Y cómo se ha desarrollado todo esto? Gracias a las políticas de privacidad y la propiedad intelectual, que han servido para culpar al usuario de compartir de forma ilegal contenidos y que, por tanto, todos merecemos como castigo admitir la intromisión de los comerciales, aunque en Internet fuera una alegría no estar sometido al medio publicitario.

Pudiera parecer que criticar la propiedad intelectual es irresponsable. Sin embargo, no es propósito de este texto criticar a la propiedad intelectual en sí, sino a quienes se han declarado baluartes de su defensa para cercenar Derechos Humanos básicos.

Quisiera remarcar que nadie desea descalificar a quienes pretenden defender el trabajo de otros. Sino que, más bien, los que dicen defenderlos no lo hacen más que en una minoría de los casos. Y que, en su desempeño, colaboran con el desarrollo de sistemas autoritarios que dicen preocuparse por el bien común. El cual ni de lejos contemplan.

“Bajo la careta de la defensa de los derechos de los autores se encuentran las empresas que más han hecho por esclavizarlos. Tras el lema protejamos a los creadores hay realmente un ansia privatizadora en la que la persecución a millones de ciudadanos por el intercambio en P2P es sólo una batalla más de las muchas que se están librando”⁵⁵.

En definitiva, cualquier autor que no sea Alejandro Sanz habrá visto pocos beneficios a la hora de crear, pues si se supone que la SGAE nace para repartir los beneficios cosechados gracias a la producción cultural en general, lo bien cierto es que los beneficios sólo son repartidos entre una mínima parte de los creadores, precisamente los que menos lo necesitan.

Por un lado, es evidente para cualquier ciudadano que las medidas impulsadas para defender la propiedad intelectual de poco sirven para proteger a los creadores sino a una industria que, la mayoría de las veces, ni siquiera reside en el país. Como la todopoderosa EMI -discográfica que nos negó los derechos de explotación sobre varios temas musicales solicitados para una de las obras artísticas desarrolladas en el presente trabajo-. Pero, por otro, la defensa a ultranza de la propiedad intelectual sigue siendo el medio por el que a escala global se está rediseñando el derecho al uso libre de Internet.

La ley SOPA, la ley Sinde, el TTIP o tratado de libre comercio entre Europa y Estados Unidos, todas estas iniciativas llevan en su seno el interés por el control institucional y empresarial de Internet. Un control que permita pasar por encima de los tribunales para perseguir a los usuarios e, incluso, a los Estados. Todas estas iniciativas tienen como mascarón de proa la defensa de la propiedad intelectual, y todas ellas instan con urgencia a la necesidad de otorgar poderes especiales a los gobiernos para que sin necesidad de sentencia judicial puedan investigar usuarios, páginas y cerrarlas sin más.

⁵⁵ Bravo, D. 2005. *Copia este libro*. Recurso disponible on-line. [Consulta: 5 julio 2015]. En: <<http://copiaestelibro.bandaancho.st/titiriteros.html>>

Cualquier jurista dirá que algo así es impensable en el Estado de Derecho, ya que viola principios fundamentales tan importantes como la presunción de inocencia o la libertad de expresión. Pero, desde una perspectiva humana, intentar cercenar los mecanismos comunicativos de Internet suponen un atavismo no sólo tecnológico sino humano.

3.7 El e-Leviatán, la excusa para conseguir la cesión de derechos por parte del usuario.

Google, las Empresas y los Gobiernos disponen no sólo de herramientas⁵⁶ para analizar el tráfico de información y cómo se realiza, sino que también pueden localizar cualquier identidad, violando su privacidad y clasificándola según sus propios intereses. Por tanto, la impunidad que salvaguardaba el uso libre de Internet, flaquea, y la clasificación de los usuarios podría usarse, además, en contra de la propia esencia de Internet, en contra de los usuarios. El hecho de que una empresa o un gobierno, sin que medie la justicia de por medio, pueda hacer uso de la vida íntima de las personas, pone en peligro la gran diversidad que existe en la Red. Ante una amenaza tal, sería razonable pensar que los usuarios se protegieran de un Gran Hermano que podría acarrear consecuencias graves para su integridad física y moral, por no decir legal. Podría parecer que este texto es excesivamente apocalíptico y propio de las pesadillas más aguzadas de George Orwell, sin embargo, responde al interés real impulsado de manera ferviente por la política actual.

Es evidente que una masa que comparte información y cultura, activa, integradora de minorías y sin la guía de un discurso institucional claro no va a consumir el discurso oficial y menos pagar por él. La mutación necesaria es clara, hay que convertir a los usuarios en hombres masa⁵⁷. El objetivo, por tanto, será convertir Internet en una *cibermasa* pasiva y autocomplaciente. Entonces, ¿qué sucedería si Internet exigiera sobreprotección? Pues que entonces sería la propia gente, los propios usuarios que han construido Internet, los que construirían los muros necesarios para proteger a sus hijos y a ellos mismos.

“Esta clase de dominio o soberanía difiere de la soberanía por institución en esto: que los hombres que eligen a su soberano, lo hacen porque tienen miedo unos de otros, y no de quien es instituido; en este segundo caso, se someten a aquel a quien temen”⁵⁸.

Sabiendo que se ha realizado una recopilación de información privada⁵⁹ de la mayoría de nosotros y que a esta información tienen acceso gobiernos y empresas, podemos entender que la posibilidad existe, y que, para que esto funcione, el mecanismo ha de ser el miedo a ser expuesto e incluso llevado ante la ley. Sin embargo, los Estados no pueden hacer uso de esta información sin delatarse a ellos mismos como infractores

⁵⁶ En el momento en que se realiza un registro real en Internet, ya sea por la matrícula de un curso o un pago con tarjeta, se pueden vincular todas las cuentas creadas a partir del IP del ordenador y configurar un perfil que contemple todos los perfiles reales y falsos generados a partir de esa ubicación.

⁵⁷ Ortega y Gasset, J. 2011. *La rebelión de las masas*. Barcelona: Editorial Austral, p. 87.

⁵⁸ Hobbes, T. *El Leviatán*. Recurso disponible on-line. [Consulta: 7 diciembre 2014]. En: <<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/heler/hobbesthomas.htm>>

⁵⁹ Poitras, L. 2014. *Citizenfour*. Producida por Praxis Films, Participant Media y HBO Films.

de la justicia y del contrato social que les obliga a tratar a todos los ciudadanos por igual y en libertad. Por tanto, los Estados no pueden hacer un uso indiscriminado de esta información si antes no cuentan con el beneplácito de la ciudadanía. Un beneplácito que pudiera permitir una “transferencia del derecho de presunción de inocencia al Estado”⁶⁰, entre otros tantos derechos. Es entonces, cuando el Gobierno se podría erigir en un auténtico Leviatán capacitado para perseguir a todos los ciudadanos que pongan en peligro el nuevo contrato alcanzado. “La acción de poder más eficaz no es la que se basa en el uso reiterado de la fuerza sino en la amenaza de que habrá más problemas (problemas mayores, incluso catástrofes) si la víctima no se acomoda a la situación. Poder, amenaza, miedo, dominación, ésa es la secuencia”⁶¹.

En definitiva, se podría decir que la intromisión en la vida privada y la imposición de unos modelos de vida perfectamente regulados podrían ser los mecanismos de control que podrían activarse en la Red, el “biopoder” de Michel Foucault llevado a la máxima expresión. Así al menos parece ante la catalogación masiva de la vida privada de los usuarios en la Red por parte de los servicios secretos⁶² a lo largo del mundo.

La pregunta es entonces: ¿cómo pueden superarse estos mecanismo de control?

⁶⁰ Hobbes, T. *El Leviatán*. Recurso disponible on-line. [Consulta: 7 diciembre 2014]. En: <<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/heler/hobbesthomas.htm>>

⁶¹ Sanmartín, J. 2012. Claves para Entender la Violencia en el Siglo XXI. *Ludus Vitalis*, no. 38, ISSN: 1133-5165, p. 5.

⁶² Poitras, L. 2014. *Citizenfour*. Producida por Praxis Films, Participant Media y HBO Films.

4. LIBERAR AL USUARIO

4.1 *Homo economicus* versus *homo dyctyous*.

“En 1836, el filósofo John Stuart Mill propugnó un modelo del hombre «hombre económico», quien «inevitablemente hace aquello que le reporte la mayor cantidad de bienes, comodidades y lujos con la menor cantidad de trabajo y sacrificio»(...) El *homo economicus* habita un mundo brutal, donde el hombre es un lobo para el hombre y no existe preocupación por el bienestar ajeno”⁶³.

Según la visión clásica del capitalismo, el hombre es un lobo para el hombre. Esta visión sigue vigente todavía y es uno de los principales postulados del neoconservadurismo impulsado por Fukuyama y Milton Friedman. Una tesis que hemos visto repetida, una y otra vez, y ejemplificada por la televisión en cualquier ocasión. Como motor del mundo se justifica una competencia desmedida basada en un egoísmo intrínseco al hombre. Ésta es la definición que gobierna el mundo actualmente. Un postulado en donde el altruismo no tiene cabida, pues se entiende como una acción que para muchos también responde al egoísmo. Lo cual, contrapuesto, tiene sentido según prefieras o no. Desde un punto de vista evolutivo considerar que sólo el egoísmo nos ha permitido sobrevivir no tiene sentido pues, el egoísmo, serviría para garantizar la supervivencia de uno mismo, pero no la de sus crías, al menos no totalmente. Así que si entendemos que el egoísmo viene determinado genéticamente, también deberíamos entender que el altruismo pueda estarlo del mismo modo, pues estarían más capacitadas las tribus solidarias, a la hora de sobrevivir, que las insolidarias, y eso debe haber marcado nuestros genes. Sin embargo, en una suerte de razonamiento se viene a decir que el altruismo también es una cualidad derivada del egoísmo, pero éste es un razonamiento que funcionaría en ambos sentidos y, por tanto, podría entenderse como una argumentación de tipo ideológico. Quizás sea más lógico y simple pensar que el egoísmo y el altruismo son cualidades distintas, caras de la misma moneda, como el bien y el mal. Pero para el capitalismo clásico reconvertido al neoconservadurismo el hombre es insolidario y sólo le mueve el beneficio.

En 1982, un famoso experimento venía a confirmar las tesis capitalistas que consideraban que el hombre sólo se mueve por el beneficio. En un famoso experimento llamado el “juego del ultimátum”⁶⁴, dos desconocidos negociaban sobre un billete de 10 dólares. El poseedor del billete le ofrecía al segundo lo que él considerara, pero, si el segundo no aceptaba, los dos se quedaban sin dinero. Según los economistas tradicionales, la opción que ganaría, sin duda, sería aquella en donde el primero se quedara con 9,99 dólares y le ofreciera un centavo al segundo, quien lo aceptaría pues es una oferta que no le requiere ningún esfuerzo. La sorpresa fue cuando la mayoría no aceptaba menos de 2 dólares y que la oferta más común era la del 50%. Según las tesis capitalistas, la reacción del primer jugador tendría cierto sentido, pero la del segundo era inexplicable. ¿Por qué rechazar una oferta que no conlleva esfuerzo?

⁶³ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus, p. 232

⁶⁴ *Ibíd.*, pp. 233, 234.

Esto llevó a los economistas a realizar un segundo experimento, “el juego del dictador”⁶⁵. En este juego el primer jugador podía repartir el billete de diez dólares como mejor le pareciera. Los economistas esperaban que el primer jugador se quedara con todo. Sin embargo, de media, el primer jugador le dio dos dólares al segundo. Si el hombre se guiara sólo por su propio beneficio, como postula el capitalismo, no iría regalando dinero a completos desconocidos sin que esto le reportara beneficio alguno.

“Hay gente que sólo se preocupa de sí misma, pero la mayoría de nosotros tenemos en cuenta el bienestar y los intereses de los demás”⁶⁶.

En el estudio particular que realizaron Nicholas A. Christakis y James H. Fowler en base a los estudios mencionados, ambos descubrieron que los jugadores que más dinero daban eran también los más propensos a donarlo en su vida corriente, a votar, a asistir a manifestaciones o a ayudar a las víctimas de un desastre. A partir de ahí, los autores decidieron sacrificar la visión del *homo economicus*, un ser totalmente insolidario, por el *homo dyctyous* (del latín homo, «hombre» y del griego dyctyous, «red»). Para los autores, lo que existe es el “hombre en red”⁶⁷, un hombre conectado con el resto de la humanidad, que es consciente del altruismo y del egoísmo, un hombre que no se mueve sólo por su propio interés, sino “que tiene en cuenta los deseos de los demás”.

Estos experimentos se realizaron a lo largo del mundo y con diversos tipos de redes sociales, como alumnos de colegios o comunidades de vecinos, y todos estos experimentos demostraron que las personas mantienen un comportamiento prosocial⁶⁸. Además, lo más destacable de estos últimos experimentos fue que cuanto más conectados estaban los jugadores, más altas eran las ofertas que incluso podían llegar a superar lo que finalmente se quedaba el poseedor original de los diez dólares. Lo que ejemplifica perfectamente que cuanto más conectadas están las personas entre sí, más solidarias son y, por tanto, el *homo economicus* propio de la economía vigente, en realidad, sólo puede entenderse en un mundo totalmente desconectado.

4.2 La construcción inteligente, la mente colectiva, la potencialidad del superorganismo humano para el progreso.

“Quizá nuestro comportamiento en red no sea simplemente el resultado de los mercados o de una densidad de población creciente. Podríamos haber evolucionado genéticamente para adaptarnos a los riesgos y oportunidades derivadas de la cooperación en grupo”⁶⁹.

“Una teoría alternativa para explicar el tamaño de nuestro cerebro y que recientemente ha ganado impulso es la hipótesis de la inteligencia social, que subraya los retos especiales derivados de la convivencia en proximidad cercana a los demás y de enfrentarse a un entorno social complejo que continuamente exige cooperación o

⁶⁵ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus, pp. 234, 235.

⁶⁶ *Ibíd.*, p. 235

⁶⁷ *Ibíd.*, p. 233

⁶⁸ *Ibíd.*, p. 238

⁶⁹ *Ibíd.*, p. 239

competencia. En otras palabras, se trata en esencia de una teoría de redes⁷⁰.

Según los autores, el cerebro humano ha evolucionado para adaptarse a entornos sociales complejos desde los homínidos hasta hoy, lo que ha permitido a los grupos más conectados enfrentarse a retos cognitivos en contra de los que no. En el mundo animal, un pájaro puede acumular alimento dada su inteligencia adaptada desarrollada para tal propósito. Un individuo solitario utilizará su inteligencia con un carácter específico desempeñando todo tipo de operaciones cognitivas propias de una inteligencia general. Pero dentro de un grupo entran en juego retos cognitivos mucho más complejos, más si estos grupos están conectados con otros grupos en una red. El estar conectado exige entender también a los otros, interactuar e incluso ser altruista. De hecho, “hasta hace poco se pensaba que el lenguaje había evolucionado para facilitar el intercambio de información o como consecuencia derivada de nuestro desarrollo de las herramientas. Pero la perspectiva del lenguaje sugiere que éste ha evolucionado como medio para mantener la cohesión del grupo”⁷¹.

Probablemente, el nacimiento de Internet no es una consecuencia tecnológica, sino una consecuencia humana. La necesidad de estar comunicados es una necesidad de la humanidad, como también lo parece la necesidad de cooperar. Las Redes Sociales virtuales se materializan en un superorganismo inteligente y apropiado para el progreso de la humanidad hacia nuevas metas. Una creación del hombre que, a pesar de todos sus peligros, también supone un avance en las sociedades como lo fue el teléfono. A éste también se le atribuyeron peligros muy similares a los de Internet, pues también era y sigue siendo susceptible a la intromisión de los gobiernos u otros poderes en la intimidad de las personas. Sin embargo, con una visión más optimista, se puede entender que la necesidad de estar conectados con otras personas y la posibilidad de lograr una *presencia* en la Red no es sólo una virtud del hombre, sino un rasgo evolutivo en donde el hombre deja de ser el lobo capitalista para ser un ser cooperador. De hecho, si se tiene en cuenta que el nacimiento de la *www*⁷² fue del todo altruista y que, gran parte de lo que se ha desarrollado en la Red también lo ha sido, como las wikis, el software libre, el Conocimiento Libre e incluso el origen mismo de las Redes Sociales, se puede entender que estos progresos han sido todo un éxito propiciado gracias a la necesidad de estar conectados, de cooperar, pues no han producido un beneficio económico en la mayoría de la usuarios. Eso no quiere decir que no haya traído beneficios, éstos han venido en forma de cultura, educación, movimientos sociales y toda una suerte de incentivos para el progreso de la humanidad.

“El sorprendente poder de las redes sociales no reside sólo en el efecto que los demás tienen sobre nosotros, sino también el que nosotros tenemos sobre los demás. No hay que ser una estrella para tener ese poder. Basta con conectarse. La ubicuidad de la conexión humana implica que cada uno de nosotros tiene un impacto sobre los demás mucho mayor del que podemos observar. Si nos cuidamos más, otros también lo harán. Cuando llevamos a cabo actos de altruismo aleatorio, éstos se contagian a decenas o

⁷⁰ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus, p. 250

⁷¹ *Ibíd.*, p. 259.

⁷² World Wide Web.

incluso centenares de personas. Y con cada buena acción ayudamos a mantener la propia red que nos mantiene a nosotros. El gran proyecto del siglo XXI -comprender cómo la humanidad puede ser mayor que la suma de sus partes- es sólo el principio. (...) el mayor regalo de esta nueva conciencia será el puro placer de descubrirnos a nosotros mismos y entender que, para conocernos de verdad, primero debemos saber cómo y por qué estamos todos conectados”⁷³.

4.3 Prácticas extendidas y legítimas de liberar al usuario.

Lo que ha hecho prosperar en gran medida a Internet es el uso altruista de la gente y la disponibilidad de información. Sin embargo, mientras crecía la Red, sus potencialidades comerciales han ido desarrollándose cada vez más, dificultando, en muchos casos, el acceso a la información o a prácticas fuera del mercado. Frente a esto, hay una gran corriente de pensamiento que se centra básicamente en el concepto de lo *libre* en Internet. Así tenemos el Software Libre, el Conocimiento Libre, el Código Abierto o las licencias como Creative Commons que garantizan el uso libre y creativo en Internet.

Conocimiento Libre (Open Knowledge)⁷⁴

Iniciativa que considera el conocimiento como un bien público y busca su mayor difusión para el beneficio colectivo y la igualdad. Consideran que las patentes y la propiedad Intelectual son un freno para el desarrollo humano.

Dentro del Conocimiento Libre podemos destacar iniciativas como las wikis o las bases de datos de acceso libre.

Código Abierto (Open Source)⁷⁵

Se refiere a los desarrollos en software y hardware que permiten un uso libre de los mismos. Permitiendo que los usuarios puedan intervenir en el código para mejorarlo o transformarlo para sus propios usos.

Software Libre (Free Software)⁷⁶

Aunque el Software Libre podría estar dentro de lo que se supone Código Abierto, hay que matizar que no todo el Software Libre es de Código Abierto. Pues el concepto de Software Libre tiene que ver con su carácter gratuito, que sea abierto o no es indistinto.

Creative Commons⁷⁷

Es una organización sin ánimo de lucro que permite licenciar la obra de los creadores bajo criterios que permiten la difusión y la intervención de las obras según requiera el autor.

⁷³ Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus.

⁷⁴ *Open Knowledge*. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<https://okfn.org/>>

⁷⁵ *Open Source initiative*. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<http://opensource.org/>>

⁷⁶ *Free Software Foundation*. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<http://www.fsf.org/>>

⁷⁷ *Creative Commons*. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<https://creativecommons.org/about>>

Redes P2P⁷⁸

De las iniciativas mencionadas, ésta es la más controvertida, ya que se basa en la tecnología que sirve para compartir archivos entre pares. El principio de la propuesta sería que los usuarios son productores a partes iguales y que entregan sus creaciones a un entorno colaborativo en el que todos ceden sus derechos y mantienen los mismos privilegios. A la práctica, se ha convertido en una de las tecnologías favoritas para compartir todo tipo de materiales sujetos a Derechos de Autor. Lo que ha generado auténticas cruzadas políticas y empresariales que persiguen el cierre indiscriminado de los sitios web que facilitan el P2P.

4.3.1 Características principales del Conocimiento Libre.

Entre las características principales del Conocimiento Libre destacan:

- “El Conocimiento Libre puede ser libremente adquirido y libremente usado, con cualquier propósito y sin necesitar permiso de nadie (libertad 0). 2 Open Source Initiative, http://www.debian.org/social_contract#guidelines
- “El Conocimiento Libre puede adaptarse libremente a las necesidades del adquirente (libertad 1). El acceso a una fuente modificable del conocimiento es una precondition para ello.
- “El Conocimiento Libre puede compartirse libremente con los demás (libertad 2).
- “El Conocimiento Libre es tal que puede mejorarse y sus versiones adaptadas y mejoradas pueden compartirse libremente con los demás, para que así se beneficie la comunidad entera (libertad 3). El acceso a una fuente modificable del conocimiento es una precondition para ello”⁷⁹.

4.3.2 La rompedora actividad creadora fruto de la colaboración libre en Internet.

Si bien hemos visto que la Red forma un *superorganismo humano*, podemos entender que este superorganismo lo es también en su actividad creadora. No es un secreto que en Internet, la propiedad intelectual, es un obstáculo para la creación, y que la mayoría de los usuarios no ve como negativo el violarlos en según qué casos. Quizás esto sea porque la Red se muestra como un espacio muy democrático en donde los usuarios además de consumir también producen. La creatividad de Internet se basa precisamente en la no consideración de la propiedad intelectual en términos generales, al menos no con una visión comercial. A los usuarios en general les parece bien que toda su producción sea usada y reutilizada sin parar, produciendo todo tipo de discursos, ideas, tendencias, etc. No se busca una contrapartida económica sino un mero ejercicio de comunicación, como mucho se busca una mejora del estatus, lo que podría generar beneficios indirectos. Un bloguero, en definitiva, no recibe beneficios porque un usuario compre sus artículos. De hecho, la mayoría de los blogueros no reciben compensación económica alguna. Sin embargo, su estatus en la Red puede llevarles a ser considerados

⁷⁸ P2P Foundation. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<http://p2pfoundation.net/>>

⁷⁹ León-Rojas, J. 2005. *Encuentro Internacional sobre Conocimiento Libre*. Mérida: Publicación de la Junta de Extremadura, pp. 193,194.

como personas influyentes y pueden verse recompensados en forma de contratos para cursos, ponencias o publicaciones comerciales. Pero si tomamos, por ejemplo, un activista bloguero, su beneficio económico es nulo. En cualquier caso, me gustaría remarcar que Internet no es que sea un espacio alérgico a los beneficios económicos, muy al contrario, Internet es una oportunidad para muchas personas que han sabido entender sus mecanismos y desde una perspectiva libre han sabido procurarse un medio de vida. El problema está en que Internet ofrece un nuevo paradigma que poco tiene que ver con los mecanismos clásicos del mercado. Por ejemplo, un youtuber famoso como Zorman⁸⁰ no denunciaría a otro youtuber por usar fragmentos de sus vídeos. De hecho, Zorman lo hace continuamente con otros youtubers. Las posibilidades económicas en Internet no vienen dadas por una restricción al uso de los contenidos, sino más bien a lo contrario.

“No tendría sentido que un derecho particular sea el obstáculo para la comunicación, la cultura, y en general, cualquier tipo de información que pueda ser útil al público en general, siempre y cuando no cause un daño injustificado a los derechos legítimos del autor”⁸¹.

Es posible que los mercados no sepan cómo funciona la Red, aunque hoy en día es bastante improbable. Otra cosa sería que les interesara poco el modelo de la Internet, un entorno creador, cooperativo y generoso, impulsado principalmente para comunicar y para el desarrollo humano, la necesidad de *conexión* y la satisfacción de la *presencia*. Un entorno en donde el altruismo es bien recibido y donde prosperan toda clase de iniciativas libres.

4.4 Net Art como práctica artística inserta en los movimientos de liberación de Internet.

Hay diferentes definiciones sobre qué es Net Art, hay quien considera que es todo lo relacionado con “la Red” independientemente de medio que use, como Andreas Brøgger. Para otros, el Net Art es sólo lo que sucede si se experimenta en la Red⁸². Resulta difícil delimitar qué es el Net Art, ya que ni siquiera su nacimiento podría estar relacionado con el mismo Internet. Pues su origen estaría más bien justificado por la introducción de otras formas de red como el teléfono, la radio o el fax, que ya explotó, en su momento, el movimiento dadaísta. Y si abordamos la cuestión desde el campo expresivo, podemos encontrar innumerable obra que se expresa tanto fuera como dentro de Internet. No es intención de este trabajo definir qué es el Net Art, pero sí mostrar las principales corrientes que se inscriben dentro de este movimiento y que sirven de inspiración para el trabajo práctico de esta investigación.

El Net Art nace prácticamente al mismo tiempo que la World Wide Web, a

⁸⁰ Zorman. 2012. *Zorman Vídeos*. [Consulta: 2 mayo 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/channel/UCXUVqP5eE3DGCrFz_TRyOdQ>

⁸¹ Dávila, A. 2000. *Derecho de la Información e Internet*. México D.F.: Publicación Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas, p. 348.

⁸² Martín, J. 2012. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madrid: Editorial Akal, p. 14.

mediados de los 90. Esta corriente artística no sólo se ha preocupado de sus posibilidades estéticas sino que una de sus principales aportaciones ha sido la crítica suscitada al medio en favor de la creación libre. Uno de los principales hitos en sus orígenes sería el lanzamiento de las Art Base, como Rhizome⁸³ en 1996, todavía activa y erigida como una de las principales bases de datos sobre obras de arte para Internet, o el impulso de la también vigente Dia Art Foundation⁸⁴ que mediante ayudas para el desarrollo de proyectos web ha venido favoreciendo el desarrollo del Net Art desde 1995.

Lo bien cierto es que el Net Art comparte del espíritu de Internet su intención libre, difícil de clasificar y difícil de contener. Por tanto, el Net Art ha sido mayormente una fuente de crítica a la mercantilización de Internet y ha dado respuesta mediante la práctica a una gran difusión de arte en la Red.

“Los diferentes intentos de comercialización de obras de arte en Internet que han ido aconteciendo por parte de algunas galerías e instituciones artísticas, han respondido a un traslado del contexto de la institución del arte y de las lógicas de mercado al ámbito de la red, negando la generalizada premisa de que el Net Art es inercializable”⁸⁵.

Aquí se destacan las principales corrientes del Net Art:

Mail Art: corriente artística de los años 80 que tiene su origen en la exploración de las posibilidades en las telecomunicaciones y la obra artística colaborativa, incluso antes de la llegada en Internet. Este tipo de arte utilizó todo tipo de medios como el fax, la vía postal, el teléfono, la radio o la televisión. Destaca el importante papel que desempeñó en este tipo de manifestación artística el grupo Fluxus y el importante papel de Robert Adrian.

Computer Art: corriente artística de los años 80 centrada en la computación y la programación con resultados técnicos interdisciplinares. Destacan artistas como Vuk Ćosić, pionero en el ASCII art. Corriente que representaba mediante textos en ASCII imágenes. O Leon D. Harmon, que exploraría la representación con mosaicos generados por ordenador. Una de sus obras más famosas sería el retrato pixelado, en 1973, del Abraham Lincoln de los billetes de cinco dólares.

Benjamin Fry definió el Computer Art como «Diseño de Información Computacional». Sin embargo, el Computer Art podría entenderse como cualquier forma de representación en la que medie la tecnología computacional.

Art Base: movimiento que se inicia en los años 90 con la llegada de la World Wide Web. Corriente que impulsaría la creación de bases de datos para obras de arte, no necesariamente de Net Art. Destacan Rhizome (1996) y Technologies to the People Video Collection (1998), bases de datos que ponen a disposición del usuarios todo tipo de obra en general; o intervenciones más concretas como Disseminet (1998-2001) de Beth Stryker y Sawad Brooks, cuyo repositorio compilaba obra en relación al recuerdo o la

⁸³ Rhizome. 2010. Seven on Seven. *Rhizome*. [Consulta: 23 marzo 2015]. Disponible en: <<http://rhizome.org/>>

⁸⁴ *Dia Art Foundation*. [Consulta: 23 marzo 2015]. Disponible en: <<http://www.diaart.org/>>

⁸⁵ Martín, J. 2012. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madrid: Editorial Akal, p.

errancia para reelaborar términos como origen o diáspora.

Web Art: con la llegada de la Web 2.0, a principios del año 2000, se posibilitó la colaboración de los usuarios en Internet, llevando esta tecnología fuera del dominio de las grandes empresas que hasta el momento habían sido las mejor capacitadas para crear y nutrir de contenidos los sitios web. Destacan los grupos artísticos The Yes Men o Les Liens Invisibles en la realización de webs que han servido para satirizar, criticar o simular webs oficiales con objetivos de denuncia o ridiculización. Otro proyecto destacable sería *Vote-Auction* (2000-2006) de UBERMORGEN.COM, en el que se posibilitó la compra de votos para las elecciones presidenciales de los Estados Unidos.

Digital Interactive Art: forma de arte que tiene sus orígenes en los años 90. Se trata principalmente de la implicación del público con la obra, de modo que éste tiene que interactuar según unas posibilidades dadas. Como ejemplo tenemos la obra de Jenny Holzer, *Change beliefs*⁸⁶ (1995), en la que los usuarios pueden cambiar sus creencias y éstas, a su vez, son mostradas de modo distinto a otros espectadores. Pocos años más tarde, el grupo 0100101110101101.org redefiniría el término arte interactivo ampliándolo al “uso interactivo” que el usuario puede darle más allá de lo contemplado por el autor. Así, en *Hybrids of the heroic period*⁸⁷ (1998-1999) clonaron webs artísticas ya existentes y las manipularon sin que los autores originales hubieran contemplado tal posibilidad, intervinieron en ellas procurando un nuevo concepto de interactividad no previsto por el autor original.

Blog Art: corriente artística que coincide con el boom bloguero de 2005. Nace esencialmente como crítica al universo Blog, y sirve como experimentación para los artistas que desean manipular el contexto comunicativo establecido. Por ejemplo, el colectivo Jodi creó un Blog, *<BlogTitle>*⁸⁸ (2006), que resultaba tan caótico que muchas de sus partes fueron consideradas *spam* a la hora de ser indexadas. Otro ejemplo sería el trabajo realizado por Kate Bingaman en relación al registro constante de la vida en Internet, uno de los temas principales de los Blogs en sus orígenes: la vida personal relatada en un Blog. La artista presentó un Blog sobre la obsesión de comprar, *Obsessive consumption* (2006-2014), también existe una publicación escrita. Actualmente el sitio se redirecciona a *Kate Bingaman-Burst illustrator/educator*⁸⁹, Blog sobre la obra de la artista en general –un tanto paradójico–.

Social Media Art: corriente artística que coincide con el auge de las Redes Sociales en 2005. Por un lado, tiene un componente crítico que tiene su máxima expresión en lo que se puede considerar Twitter Art, que critica el concepto de identidad desarrollado en las Redes Sociales. Por ejemplo, la artista Linda Ruiz construía su identidad a base de

⁸⁶ Holzer, J. 1995. *Change Beliefs*. *Adaweb*. [Consulta: 3 julio 2015]. Disponible en: <http://www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi>

⁸⁷ Mattes, E., Mattes, F. 1998. *Hybrids of the Heroic period*. *0100101110101101.org*. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <http://0100101110101101.org/hybrids/>

⁸⁸ Jodi. 1999. *<BlogTitle>*. <http://blogspot.jodi.org/>. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <http://blogspot.jodi.org/>

⁸⁹ Bingaman-Burst, K. *Kate Bingaman-Burst Illustrator/educador*. *Kate Bingaman-Burst Illustrator/educador* [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <http://katebingamanburt.com/>

recopilar fragmentos de textos encontrados y ajenos a su persona en la obra *Auto-yo* (2008). Por otro lado, el Social Media Art también se ha desarrollado con propósitos más constructivos, enlazando con su precursor, el Mail Art, evidenciando así las ventajas colaborativas y comunicativas que establecen las Redes Sociales. Por ejemplo, en la propuesta de *Always social: right now (2010-), part three (2010)*⁹⁰ de An Xiao, la artista recopila una serie de propuestas desarrolladas en las Redes Sociales que sirven para analizar el sentido mismo de este tipo de arte emergente.

4.4.1 La relación del Net Art con el *hacktivismo*.

Una parte fundamental del Net Art es el *hacktivismo*, práctica de la que se hacen valer colectivos como 0100101110101101.org o artistas como Vuk Ćoseć en sus realizaciones artísticas en Internet. Corriente que básicamente hackea, interviene o libera contenidos, muchas veces sujetos a la propiedad intelectual. En definitiva, es un movimiento artístico que trabaja, en gran medida, en el ámbito de lo reivindicativo en Internet.

“Se trata de valorar su competencia para reescribir códigos y reprogramar sistemas, para abrirlos o hacerlos colaborar en los flujos de una apertura informativa y de comunicación, ya que aquéllos, lejos de ser meramente herramientas o instrumentos de trabajo o producción, son, en el fondo, también códigos culturales y programas sociales”⁹¹.

El *hacktivismo* en el Net Art se podría definir como una corriente de apropiación-replicación, pero en esa replicación viene algo inherente a las Redes Sociales, la capacidad de mutar la réplica y enriquecerla, consiguiendo una hibridación que se puede entender muy bien desde las perspectivas comunicativas que ofrecen los medios sociales y las cualidades colaborativas desarrolladas desde la llegada de la Web 2.0.

Es posible que el *hacktivismo*, el activismo en general y el Net Art, encajen bien poco con las perspectivas capitalistas porque poseen características más propias de la “Economía del bien Común”⁹². Es posible que Internet sea más propicio al bien en general, como cualidad demandada por la inteligencia colectiva, el *superorganismo humano*, que por el egoísmo intrínseco de la minoría financiera, independientemente de la ideología que profese⁹³. El desarrollo de Internet, sobretudo desde la llegada de la Web 2.0., ha sido claramente una consecuencia humana, un desborde de los usuarios sobre la tecnología. Quizás, por esta razón, la Red sigue creciendo a hombros de los usuarios, principalmente, y desde la Red misma se valora positivamente todo tipo de acciones fuera del ámbito económico, como el activismo, el P2P, las licencias colaborativas y todo aquello que viene a liberar al usuario, pues de alguna manera significa un nuevo paradigma de la evolución humana basada en el Conocimiento Libre.

⁹⁰ Xiao, A. 2010. *Always Social: Right Now (2010 —), Part Three*. *Hiperallergic*. [Consulta: 9 julio 2015]. Disponible en: <<http://hyperallergic.com/6648/social-media-art-pt-3/>>

⁹¹ Martín, J. 2012. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madrid: Editorial Akal, p. 82.

⁹² *Economía del Bien Común*. [Consulta: 11 julio 2015]. Disponible en: <<http://economia--del--bien--comun.org/es>>

⁹³ Sanmartín, J. 2015. *Bancarrota Moral*. Madrid: Editorial Sello, pp. 61, 63.

5. REFERENTES PARA EL DESARROLLO PRÁCTICO DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER

“El acto de resistencia, digo yo, tiene dos caras, es humano y también es el acto del arte. Sólo resiste a la muerte el acto de resistencia, o bajo la forma de obra de arte o bajo la forma de una lucha de los hombres. Y tal relación entre las lucha de los hombres y la obra de arte, la relación más estrecha y, para mí, la más misteriosa, exactamente lo que Paul Klee quería decir cuando decía: «saben, falta el pueblo». Falta el pueblo y a la vez no falta. Falta el pueblo, eso significa... no está claro... nunca quedará claro... esa afinidad fundamental entre la obra de arte y un pueblo que no existe todavía...”⁹⁴.

5.1 Referentes del Net Art

Sin duda, uno de los artistas más representativos del Net Art, no sólo por ser uno de sus pioneros sino también por su implicación política y activista, es Vuk Ćosić, antecedente en este movimiento artístico con importantes obras de Computer Art y *hacktivismo*. Entre sus obras destacan los trabajos realizados con ASCII, sistema de codificación de caracteres que todavía es utilizado, con el que realizó importantes reproducciones de obras de Andy Warhol, como la *Campbell soup*, o escenas enteras de la película *Psicosis* de Alfred Hitchcock. Otra obra relevante es *Documenta drone* (1997), en donde el artista clonó el sitio web de la *Documenta X* (1997) de Kassel para que los usuarios pudieran seguir descargándose los contenidos una vez los organizadores cerraran el sitio oficial. Un ejemplo de apropiación muy defendido en este proyecto y que se materializa un dos obras: *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith* y *La gran coalición*.

Otro grupo artístico que ha servido como referente para el contenido teórico y práctico de esta investigación es Les Liens Invisibles, grupo artístico dedicado principalmente al Web Art y al *hacktivismo*. Del mismo modo que Vuk Ćosić, este grupo ha destacado por la creación de webs falsas que critican aquello que suplantán. A este respecto destaca *Fake is fake*⁹⁵ (2008), una iniciativa para la creación de sitios falsos, como el sitio Pekín 2008, que simulaba la página oficial de los juegos olímpicos. Una vez accedías a esta web, cuando seleccionabas cualquier enlace, éste siempre te llevaba a un vídeo que denunciaba la represión del gobierno chino. Esta obra en concreto ha servido de inspiración para el resultado práctico del trabajo *La gran coalición*.

Sin embargo, de este grupo artístico también es relevante el trabajo de creación de webs que sin ser falsas sirven como sátira del mundo Web, la cultura y la moda. A este respecto cabe señalar la obra *Museum of ordure*⁹⁶ (2011), web dedicada a recopilar todo tipo de propuestas basadas en la inmundicia que se puede encontrar en Internet. Así, en esta web sólo se contemplan dos propósitos:

⁹⁴ Deleuze, G. 1997. ¿Qué es el acto de creación? Min. 44:42 a 45-52 [Consulta: 11 julio 2015]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>>

⁹⁵ Les Liens Invisibles. 2008. A fake is a fake. *Les Liens Invisibles*. [Consulta: 11 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.lesliensinvisibles.org/2008/03/a--fake--is--a--fake--anyway/>>

⁹⁶ Les Liens Invisibles. 2011. Museum of Ordure. *Les Liens Invisibles*. [Consulta: 11 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.ordure.org/about--the--museum/mission/>>

1. El valor cultural de inmundicia, mierda, basura.

2. La pérdida de recursos humanos a través de diversos regímenes de propiedad, producción y gestión. ¿Qué es una mierda para algunos? ¿Tiene valor para los demás?

En cualquier caso y fuera de la sátira, un análisis más profundo de los propósitos y la web, muestra una crítica mucho más sutil en la que realmente sí que se construye una propuesta que aborda, precisamente, del concepto de propiedad. Aspecto que influye de manera notable en el resultado práctico *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith*, una obra que surge desde el rechazo y el desecho para convertirse en algo con mucho más valor que si se hubiera contado con los derechos de propiedad intelectual desde el principio.

Otra obra necesaria para comprender el origen del Social Media Art es la obra *Tweet4action.com*⁹⁷ (2010). Esta web fue realizada para que los usuarios pudieran simular su participación en protestas mediante tweets, pero desde la comodidad de su casa. Así describen la herramienta:

“*Tweet4Action* es la última herramienta para el activismo sillón. Descubra cómo configurar la mayoría de las manifestaciones callejeras radicales y participar en ellas sin ninguno de los riesgos molestos”⁹⁸.

Esta obra ha servido como referente para el desarrollo de la obra *¿e-soy?*. Videoinstalación que critica el uso impostado que desde las Redes Sociales también se hace.

Después de hablar de Vuk Ćosić y *Les Liens Invisibles*, era necesario contar con un referente como *The Yes Men*. Grupo que se ha caracterizado por simular sitios webs de entidades y empresas tales como *The World Trade Organization*, *Exxon Mobil*, *Halliburton*, o la web para la campaña presidencial de *George W. Bush*. Esto convierte a *The Yes Men* en un grupo muy serio a la hora de suplantar webs. Se podría decir que su intención hacktivista es lo que más destaca de este grupo.

Una de sus obras más relevantes es *Chevron's \$80 million ad campaign gets flushed*⁹⁹ (2010). En esta obra, *The Yes Men* creó un sitio falso, con una campaña falsa, que empezó su actividad justo antes de la campaña real programada por *Chevron*. La campaña se presentó bajo el lema: “Estamos de acuerdo”. Como propuesta, el grupo artístico presentó cuatro anuncios en PDF descargables que servían como crítica. Otra obra muy importante sería *Halliburton solves global warming*¹⁰⁰ (2006) and *Balls across America* (2009). En ambas ocasiones, *The Yes Men* ridiculizó a *Halliburton* simulando que la empresa tenía una la solución para el cambio climático. La solución no era otra cosa

⁹⁷ *Les Liens Invisibles*. 2010. *Tweet4action.com*. *Les Liens Invisibles*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://archive.turbulence.org/Works/tweet4action/#home/>>

⁹⁸ *Les Liens Invisibles*. 2010. *Tweet4action.com*. *Les Liens Invisibles*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.lesliensinvisibles.org/works/>>

⁹⁹ *The Yes Men*. 2010. *Chevron's \$80 million ad campaign gets flushed*. *The Yes Men*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://yeslab.org/project/chevron/>>

¹⁰⁰ *The Yes Men*. 2006. *Halliburton Solves Global Warming*. *The Yes Men*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://theyesmen.org/agribusiness/halliburton/index.html/>>

que un traje climático en forma de enorme bola.



Figura 1: *Balls across America*. The Yes Men (2009)¹⁰¹

Este tipo de trabajo de Web Art con componente hacktivista sirve muy bien como referente para la obra *La gran coalición*.

En cualquier caso, lo que resulta más interesante de este grupo es su gran compromiso y activismo. El grupo en sí resulta muy hábil llevando a la Red obra que aprovecha las ventajas de Internet para llegar al mayor número de usuarios posible. Pero más allá del valor artístico y práctico, lo importante de The Yes Men es su relevancia a la hora de justificar el contenido teórico de este trabajo al tener en cuenta las potencialidades de la Red, la influencia que puede conseguir una minoría sobre la masa, la ciber-masa; o como se defiende en este trabajo: el *superorganismo humano*.

Por último, hay que tener en cuenta que este tipo de prácticas ya no son tan sencillas llevarlas adelante, la justicia se está adaptando para proteger los intereses de los sistemas más autoritarios y las empresas. En países como España, después de la reforma de la justicia, realizar algo así puede costarte una multa considerable e incluso la cárcel.

Otro grupo dedicado al Net Art y que resulta imprescindible es 0100101110101101.org. Pareja de artistas que ha hackeado, en numerosas ocasiones, webs oficiales, o las ha simulado permitiendo el acceso a los usuarios. De todos los grupos presentados, seguramente éste sea el más variopinto en sus propuestas y, también, el

¹⁰¹ The Yes Men. 2006. Halliburton Solves Global Warming. *The Yes Men*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://theyesmen.org/hijinks?page=1/>>

que más riesgos toma. Es difícil catalogar su obra en una sola corriente, ya que se podría decir que han experimentado con todos los tipos de Net Art. Pero algo sí es característico de su obra: la irreverencia, la apropiación y el coqueteo en la frontera de lo legal en Internet.

Eva y Franco Mattes son los artistas que realmente hay tras esta organización, nacieron en Italia y ambos residen en Nueva York. Aunque no tuvieron formación artística, sin duda, ambos artistas son figuras indiscutibles en el mundo del arte. Entre sus obras destacan la propagación de un virus en la 49 edición de la Bienal de Venecia, *Bienal.ie.py* (2001), que empezó a propagarse desde el stand de Eslovenia hasta infectar a toda la Bienal. Fue el primer proyecto que utilizaba un virus en la historia del arte. El virus no producía ningún daño, simplemente avisaba que había infectado la máquina con su presencia.

Otra obra destacable es *Online real time self-portrait*¹⁰² (2000- 2003), en la que los artistas, en un ejercicio de pura *extimidad*, ofrecían toda su información privada, desde mails y fotos, hasta sus cuentas bancarias. El lema de la obra era: “La privacidad es estúpida”.

Una de sus obras más importantes ha sido *Vaticano.org*¹⁰³ (1998), desde donde satirizaban sobre la web oficial del Vaticano: vatican.va. Lo inteligente del proyecto fue que el dominio empleado por los artistas era más intuitivo que el oficial, así que recibían un gran número de visitas. La web en sí no ofrecía grandes diferencias, así que los usuarios no notaban la diferencia con la web oficial, pero difería en aspectos tan importantes como la defensa del aborto o la legalización de las drogas. Entre sus clonaciones más famosas se encuentran la clonación de las webs de Shell, Mc Donald’s, Nike, Dow-Chemical, The Taco Bell Liberation Army y la de George W Bush.

Sin duda, Eva y Franco Mattes han resultado referentes fundamentales para este trabajo. Sobretudo, teniendo en cuenta la apropiación y la liberación de contenidos en la Red que han realizado saltándose las cuestiones de propiedad intelectual. A este respecto, cuentan con la reproducción íntegra, en 1999, de tres espacios privados de arte en Internet: Hell.com, Jod.org y Art.Teleportacia.org¹⁰⁴. Con estos trabajos los artistas permitieron el acceso libre a los contenidos e incluso se atrevieron a intervenir en algunas de las obras.

Una característica clave de este grupo es su valentía, que tiene que ver con el espíritu rebelde de la Red, creativo en sí mismo y totalmente irreverente. Actitud que se inscribe muy bien en lo que se refiere a la liberación del usuario y que se trató en el capítulo cuatro.

Su obra ha servido de inspiración para el resultado práctico reflejado en *Vamos a*

¹⁰² Mattes, E., Mattes, F. 2000. Online real time self--□portrait. *0100101110101101.org*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://0100101110101101.org/life--□sharing/>>

¹⁰³ Mattes, E., Mattes, F. 1998. Vaticano.org. *0100101110101101.org*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://0100101110101101.org/vaticano-org/>>

¹⁰⁴ Mattes, E., Mattes, F. 1999. Copies. *0100101110101101.org*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://0100101110101101.org/copies/>>

hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith y La gran coalición.

Para terminar el capítulo correspondiente a Net Art, es necesario hablar de la influencia que Rhizome ha tenido en el resultado práctico de esta investigación. Resultado que se materializa en una base de datos que cuenta con su propia Art Base pero, también, con contenidos de otras disciplinas como la filosofía y la antropología.

Mark Tribe fundó Rhizome mientras vivía en Berlín y, entonces, consistía en una simple lista de mails, sobretodo de artistas que conoció en Ars Electrónica. Al poco tiempo, la lista prosperó en una web, en agosto de ese mismo año. En 1998 la web evolucionó a una amplia comunidad en Internet sin ánimo de lucro. En 1999, finalmente, el sitio se desarrolló como una base de datos online para el arte (Art Base), pero también para áreas relacionadas con el Net Art; como son la tecnología, juegos, software y proyectos interdisciplinarios. Finalmente, en 2003, Rhizome se afilió con el Nuevo Museo de Arte Contemporáneo de Nueva York.

Rhizome, además de ser la mayor base de datos artísticos que existe, también ha resultado fundamental en el desarrollo mismo del Net Art, no sólo por su catálogo, sino también gracias a sus programas y ayudas para la creación de obras y la investigación en el campo del arte. Entre sus proyectos destaca el programa *Seven on seven*¹⁰⁵, que desde 2010 viene realizando un encuentro anual sobre nuevas tecnologías y arte, y que ha contado con la participación de artistas como Xavier Cha, Stanya Kahn, Rus Yusupov, Liam Gillik o Hannah Black.

Desde el mismo momento que se inició este trabajo era fácil comprender que los resultados tenían que evolucionar, en sus aspectos teóricos y prácticos, en un sentido constructivo. La teoría defiende una postura que se basa en la evolución, en el progreso, pero de nada serviría un desarrollo teórico sin un resultado práctico que avalara lo defendido. *Investiga y publica*, es de todas las obras resultado de esta investigación, la que mejor recoge el espíritu de la Red: la *conexión*, el Conocimiento Libre, la minorías en comunidad, el enriquecimiento cultural de la web, el progreso compartido, la vanguardia y un evidente gusto por lo tecnológico. Es sin duda una obra inspirada en Rhizome.

5.2 Referentes de otros lenguajes artísticos.

En septiembre de 2009, el artista interactivo Chris O'Shea creó una instalación bautizada *Hand from above*, que consistía en introducir una mano gigante en una pantalla que jugaba con los viandantes y que fue creada con software en Código Abierto.

“Mano desde lo alto nos invita a cuestionar nuestra rutina normal cuando nos encontramos a menudo corriendo de un lugar a otro. Inspirado por Tierra de los Gigantes y Goliat, nos recuerda las historias míticas de picardía, mediante una mano gigante que entra la pantalla de la BBC. Y como una broma cuestiona a los transeúntes: ¿Y si los humanos no estaban en la cima de la cadena alimenticia”¹⁰⁶.

¹⁰⁵ Rhizome. 2010. Seven on Seven. *Rhizome*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://sevenonseven.rhizome.org/>>

¹⁰⁶ O'Shea, C. 2009. Hand from above. *Chris O'Shea*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.chrisoshea.org/hand-from-above>>



Figura 2: *Hand from above*. Chris O'Shea (2009)¹⁰⁷

Seguramente, las personas corrientes no estamos en la cima alimentaria o, al menos, eso debió creer Polaroid¹⁰⁸ cuando se decidió a plagiar la obra de O'Shea. Este acto en sí demuestra la asimetría entre empresas y usuarios que se trató en el capítulo segundo y tercero, tanto en lo que se refiere a los usos de Internet como a los alcances no previstos por los usuarios. La acción de Polaroid no sería un problema si el mundo empresarial no tachara de piratería las mismas acciones cuando las hace un usuario.

La interactividad de la obra de Chris O'Shea ha servido como inspiración para el desarrollo de *¿e-soy?*. Otras obras referentes para el desarrollo del trabajo práctico han sido *Average face* (2007) y *Biometric identity* (2007), distintas representaciones de la identidad en donde es el mismo público el que, de forma interactiva, se define a sí mismo mediante tests, fotografías y otras medidas biométricas. Otra obra importante del autor que ha influenciado en el desarrollo práctico de *A partir del quicio* ha sido *Audience* (2008). En esta, obra, mediante espejos pequeños que rotan sobre sí mismos y de forma aleatoria, O'Shea consigue un juego de reflejos que conectan entre sí. Además, los reflejos están orientados hacia el público, por lo que la obra conecta realmente con las personas que asisten como espectadores, relegando la técnica a un segundo plano y

¹⁰⁷ O'Shea, C. 2009. *Hand from above*. Chris O'Shea. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.chrisoshea.org/hand-from-above>>

¹⁰⁸ Polaroid. 2012. *Gizmodo*. [Consulta: 20 julio 2015]. Disponible en: <<http://gizmodo.com/augmented-reality-billboard/>>

abordando así el *contacto* como valor primario de la instalación. Esta es una cuestión importante en este trabajo, el *contacto* como necesidad humana. Cuestión que se desarrolla en el capítulo segundo: *El superorganismo humano*. Otro aspecto a tener en cuenta de la obra de Chris O'Shea es que el tipo de contacto que su instalación establece sucede de forma aleatoria, algo que también llega a suceder en la Red.

Otra artista referente para el desarrollo práctico y teórico de este trabajo ha sido Elodie Pong por sus trabajos de videoarte y videoinstalación. Sin embargo, ha sido especialmente relevante para este trabajo el desarrollo y la idea reflejada en su obra *ADN/ARN (2001-2002)*, resultado de la venta de secretos que el público dejaba a través de una instalación y que posteriormente configuraban la pieza *Secrets for sale (2001)*¹⁰⁹.

En esta obra se convertía al público en actores, a quienes se invitaba por contrato a vender un secreto personal negociado con la misma artista. Como resultado, la artista logra llevar al público una interesante y necesaria reflexión sobre la venta de nuestra intimidad, el valor mismo de la intimidad y el mercantilismo al que estamos cada vez más sujetos.



Figura 3: Instalación para la grabación de los secretos *ADN / ARN*. Elodie Pong (2001-2002)¹¹⁰



Figura 4: Frame de *Secrets for sale*. Elodie Pong (2001-2002)

Esta obra de Elodie Pong representa lo peor de una sociedad totalmente mercantilizada y que también tiene su reflejo en la Red, algo que critica el Blog Art y el Social Media Art en términos generales y que también lo hace la artista en este trabajo. Por esta razón, esta obra también ha servido como inspiración para la realización de la obra *¿e-soy?*, así como los resultados teóricos reflejados en el desarrollo del Net Art más crítico y pesimista con la Red. Cuestiones que hay que tener en cuenta para no caer en el *ciberutopismo* trabajado en el capítulo tercero.

¹⁰⁹ Pong, E. 2003. *Secrets for sale*. *Elodie Pong*. [Consulta: 20 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.elodiepong.net/secrets/>>

¹¹⁰ Pong, E. 2003. *Secrets for sale*. *Elodie Pong*. [Consulta: 20 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.elodiepong.net/secrets/>>

Muy alejado del Net Art, también me ha servido como referente para el desarrollo del desarrollo práctico de esta investigación la obra de Bill Viola¹¹¹, sobretodo y casi exclusivamente para la videodanza-instalación *A partir del quicio*.

Las obras de Bill Viola resultan interesantes tanto en sus aspectos formales como conceptuales, sobretodo en lo concerniente a las continuas reflexiones sobre el tiempo, la vida y la muerte, que se pueden encontrar en toda su obra y que se materializan en el resultado práctico, antes mencionado.

Otro de los aspectos que ha influido en *A partir del quicio* es el uso de las representaciones a través de plasmas dotando a los vídeos de una naturalidad que también es reforzada por el empleo de las últimas tecnologías audiovisuales, presentes en sus últimas obras de un modo muy evidente. Si bien es difícil tener acceso a este tipo de tecnologías, al menos, se puede emular un estilo que enfatiza un sentido espiritual y, a la vez, humano, propio de la obra del artista.

Como obras referentes podemos encontrar gran cantidad de ellas: *The reflecting pool* (1977-79), *The greeting* (1996), *Two woman* (2008), *The passions* (1999), *The sleepers* (1992), *The quintet series* (2000), *Observance* (2002), *The night journey* (2005), *Bodies of light* (2009), pero, sobre todo, la serie *Transfigurations* (2008). Esta última obra ha sido un claro referente a la hora de grabar y realizar *A partir del quicio*.



Figura 5: Frame de *Two woman*. (Transfigurations) Bill Viola (2008)

Poco se puede decir en relación al Net Art con Bill Viola, la relación del artista con el presente trabajo es, sobretodo, a nivel formal. Sin embargo, sí que se puede decir mucho a nivel espiritual. Tanto a nivel teórico como práctico, este trabajo se refiere de forma constante a la identidad, al espacio tiempo, al contacto en sí, cuestiones bastante trascendentales propias de la trayectoria de Bill Viola.

Obviamente la figura de Patti Smith era necesaria a tener en cuenta para la elaboración del proyecto, impregnarse de su música con temas como *Rock 'n' Roll*, *Níger*, *Free Money*, *Because The Night*, *Birdland*, *Kimberly*, *Babelogue*... temas que, además, han terminado formando parte del espectáculo aunque en una suerte de reinterpretación.

Sin embargo, se podría decir que, más que un referente para el desarrollo de este trabajo, ha sido un objeto de estudio, apropiación y suplantación. La figura de Patti era necesaria para la realización de *Vamos a*

¹¹¹ Viola, B. *Two Woman*. *Transfigurations*. [Consulta: 20 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.billviola.com/>>

hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith a pesar del rechazo de la artista, así que fue necesario construir una imagen y dotarla de identidad. Lo más paradójico es que Patti Smith también es artífice de su propia imagen decadente, una figura impostada, inmersa en el sexo y las drogas, contemporánea a Lou Reed, Jim Morrison, David Bowie o Iggy Pop. Aunque, para ser justos, el movimiento Underground en sí tiene bastante de impostura, sin que esto le reste méritos artísticos, pues casi se podría decir que es una de sus características principales, explotada a conciencia.



Figura 6: Imagen de Patti Smith y Robert. *Just Kids* (2010)

6 RESULTADOS PRÁCTICOS A PARTIR DEL DESARROLLO TEÓRICO. LA CONFIGURACIÓN DEL PERFIL EN RED Y SUS FORMAS DE COMUNICARSE, LA APROPIACIÓN COMO SUPERACIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LA CONTRIBUCIÓN ALTRUISTA EN INTERNET.

El desarrollo práctico de este Trabajo Fin de Máster se ha realizado siguiendo el progreso teórico correspondiente a los cuatro primeros capítulos. De este modo, se evoluciona mediante un desarrollo práctico que va desde la comprensión misma de la identidad en la Red, cómo se produce y cómo se intenta controlar, hasta las soluciones para proteger a los usuarios procurando la buena salud de Internet, el *superorganismo humano en red*.

6.1 ¿e-soy?

Para empezar este proyecto era necesario entender la relación del usuario con su perfil virtual¹¹² y cómo, a su vez, éste es percibido desde el exterior. En el capítulo segundo de este Trabajo Fin de Máster, *El uso de las Redes Sociales e Internet por parte del usuario*, se analiza de qué manera el usuario es incapaz de prever los alcances y la identidad total que conforma su ser virtual. Por tanto, la imagen que a uno le gustaría mostrar no deja de ser una persecución en la que el usuario intenta alcanzar una imagen que realmente nunca llega a encontrar en su totalidad. Ésta, a su vez, escapa al control del usuario para ser configurada, también, por los observadores. Lo que se muestra y lo que se ve siempre muta por esta relación de persecución y observación exterior.

Esta obra crítica, se inscribe bien dentro de la corriente Blog Art y del Social Media Art, en sus aspectos más críticos con la Red. La impostura de gran número de usuarios que se materializa en un uso desmedido de la Red, siempre actualizada, en donde el protagonista hace un escaparate de su vida. No se puede decir que esto sea *extimidad*, es más bien un espectáculo, pues la *extimidad* no tiene que ver con el exceso de la misma cuando ésta está impostada. La *extimidad* tiene que ver con el grado de *conexión* que los usuarios mantienen en Red, el grado de veracidad con cuestiones como la ideología, la sexualidad o la cultura, cuestiones minoritarias cuya satisfacción tiene que ver con el orgullo personal o el del grupo, porque suponen una lucha y un riesgo. El escaparate superficial construido a partir del discurso establecido responde al mercado, tiene que ver con las sociedades disciplinarias de Foucault. No es *extimidad* es un constructo comercial.

Por tanto, esta obra debía plasmar una imagen distópica del perfil construido. La instalación en sí se compone de tres monitores de producción televisiva. La estructura que soporta la videoinstalación se vale de rieles industriales y cables que son sutilmente evidentes. Es en sí una instalación industrial, en donde se construyen cosas, en este caso una imagen lista para mostrar.

La manía persecutoria de uno mismo también debía quedar reflejada en una acción simple, con una interactividad que no necesitara de dispositivos electrónicos, en la vía del Digital Interactive Art. La sensación de persecución maniática debía ser natural, fácil y

¹¹² El concepto perfil engloba todos los perfiles del usuario.

directa, cualquier medio que intercediera habría sido depositario de toda responsabilidad.

La solución fue sencilla, lo que se necesitaba era que la disposición del vídeo y del público alentara a esa persecución como un perro que persigue su cola, en un acto irracional que nunca puede concluir con éxito. Por último, la obra requeriría de un sutil toque de Computer Art.

¿e-soy? se materializaría en una sencilla videoinstalación a tiempo real. Tres monitores de televisión con sus respectivas Webcams colocadas, en sentido opuesto y a unos metros frente a cada monitor. Esta obra requiere de un usuario/espectador, que se sitúe en medio de la instalación, mientras el resto del público puede observar desde fuera y donde desee. De esta manera, cuando el usuario se sitúa frente a un monitor sólo puede verse de espaldas gracias a la cámara web que hay justo detrás de él y en dirección al monitor correspondiente. Si el usuario dirige la mirada hacia los otros monitores se producirá un efecto infructuoso de persecución en un bucle sin éxito. El usuario nunca puede verse de frente, como mucho puede verse de perfil, en dos monitores y con cierto esfuerzo. El público podrá tener mayor facilidad que el usuario para ver las diferentes perspectivas de lo que se muestra en los monitores, podrá navegar por el campo de información que supone la videoinstalación; pero como el usuario, siempre tendrá un monitor que no podrá ver. Así que, a través de los monitores, siempre se obtendrá un conjunto de parcialidades que necesitará de un esfuerzo interpretativo y de navegación para poder observar y comprender lo máximo posible, aunque nunca la totalidad. Otro poder que tiene el público en la obra es que puede observar al sujeto real, lo que nos lleva al panóptico al que estamos mayormente sujetos cada día.

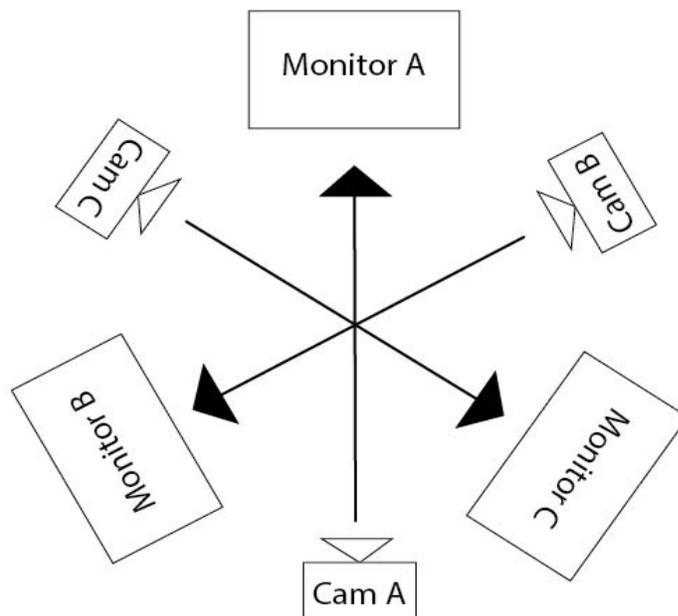


Figura 7: Vista superior de la disposición de las cámaras web con sus respectivos monitores. *¿e-soy?*

6.2 A partir del quicio.

Videodanza. Relaciones en la Red.

Dirigido: Josep F. Sanmartín Coreografía: Yoshua Cienfuegos Producción: Jesús Mascarós (Cienfuegos) y Josep Sanmartín Intérpretes: Sergio Moya, Maynor Chávez y Yoshua Cienfuegos Dirección de fotografía: Juan Miguel Ponce Dirección artística, montaje y sonido: Josep F. Sanmartín.

quicio¹¹³. 1. m. Parte de las puertas o ventanas en que entra el espigón del quicial, y en que se mueve y gira.

fuera de ~. 1. loc. adv. Fuera del orden o estado regular.

sacar de ~ a alguien. 1. loc. verb. Exasperarle, hacerle perder el tino.

sacar de ~ algo. 1. loc. verb. Violentarlo o sacarlo de su natural curso o estado.

salir de su ~, o de sus ~s, algo. 1. locs. verbs. Exceder el orden o curso natural y arreglado.

A partir del quicio es la evolución positiva de ¿e-soy?. Una imagen más profunda y más optimista de los usuarios a través de la comunicación de sus intimidades reales, la *extimidad* que contempla riesgos reivindicativos y en *conexión* con otras comunidades.

Era necesario abordar el trabajo desde aspectos puros como el tiempo, la vida y la muerte. Por tanto, era importante que su aspecto formal fuera más natural, alejado de la disposición industrial de ¿e-soy?. Esta necesidad condujo a tener como referente la obra de Bill Viola, en especial a la serie de vídeos *Transfigurations* (2008), donde el artista analiza el tiempo, la vida y la muerte. Obras con un exquisito trabajo técnico donde las transfiguraciones se expresan mediante el contacto con elementos primarios como el agua o el fuego. El tiempo, la vida y la muerte se ajustan a un videodanza que también se expresa a través del plasma, en este caso de tres plasmas.

A partir del quicio es en esencia una obra de Social Media Art, así que lo primero que había que resolver en este videodanza-instalación era como expresar la forma de comunicarnos en la Red, tanto de forma activa como pasiva. Así, surgió la idea de que cada monitor fuera independiente pero que, al mismo tiempo, se relacionara con los demás, incluso con el público, para el que se reservó un espacio concreto en la obra. Toda la videodanza-instalación debía reflejar un espacio constreñido a tres monitores pero libre al mismo tiempo, lo que llevó a que los videodanzas se realizaran de modo que cada bailarín pudiera expresar sus propias emociones, y que, en momentos determinados, conectaran con el resto de bailarines mediante la mirada. El ejercicio de conexión se realizaría siempre con mayor intensidad en el cruce de miradas pero, en otras ocasiones, los mismos bailarines conectarían con los demás, simplemente al observarlos en su propia representación o mientras mantuvieran contacto con otros. Algo parecido a lo que sucede en las Redes Sociales.

¹¹³ Real Academia de la Lengua Española. [Consulta: 3 enero 2015]. Disponible en: <<http://lema.rae.es/drae/>>



Figura 8: Frame de *A partir del quicio*

Otro aspecto importante de la obra era reflejar el concepto de *extimidad*. Para transmitirla, todos los bailarines participaron de la danza con el torso desnudo, como una forma de evidenciar la superación de la intimidad para ofrecer aspectos reales de la persona más allá de los límites culturales. En este caso, las emociones reflejadas por los bailarines también sirvieron para expresar la superación que significa reflejar en la Red quien uno es. Un ejercicio empático de *conexión* que tiene como resultado un pequeño *organismo humano* generado entre los bailarines y el público.

La obra es un trabajo que reflexiona sobre las Redes Sociales, por sí misma y en interacción con el público. En el juego de miradas antes mencionado, también se incluye una posición simétrica a los tres monitores, sería la posición del cuarto monitor (público) que formaría un cuadrado perfecto, estable y en movimiento, perfectamente conectado. En este cuadrado perfecto, las miradas de todos los bailarines también se dirigen a donde se sitúa el público. Como en una obra de Digital Interactive Art también se busca la interacción del público, si lo desea. Sin embargo, ésta no se produce mediante los medios electrónicos, sino que se produce mediante la *conexión* directa entre los presentes, virtuales y reales. Lo importante del montaje era mostrar de qué manera se origina la *presencia* gracias a la comunicación en sí, a la interconexión con los demás, más allá de los medios tecnológicos. Un *mini-organismo creativo* y en constante mutación según quien mire y se relacione con la obra.

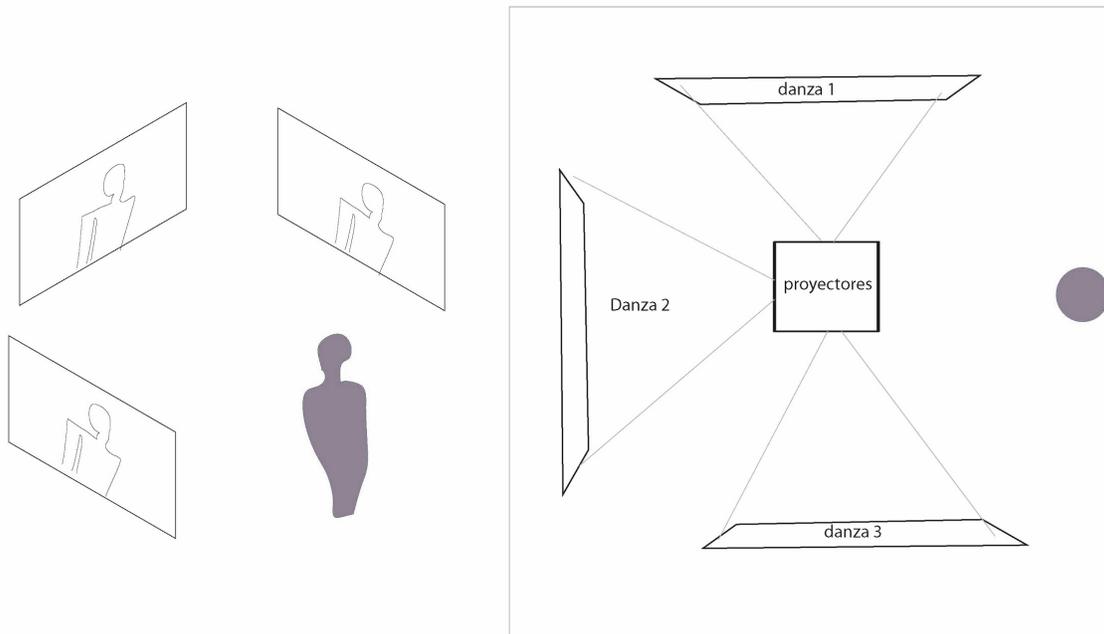


Figura 9: Disposición con monitores y proyectores de *A partir del quicio*

La videodanza-instalación se compone de tres plasmas en donde aparecen los bailarines a tamaño natural. Se podría resolver con tres proyectores, pero la solución de tres plasmas sirve como referencia a las pantallas de ordenador y nos remite a ese universo espiritual de Bill Viola. Además, el tamaño y la disposición también sugieren aspectos pictóricos, ensalzando así lo que allí sucede. Esto determinó que el aspecto del vídeo debía responder a las proporciones del rectángulo áureo. Los plasmas se suspenderían en un espacio diáfano y oscuro, evitando mostrar los medios, donde sólo sería posible ver la danza de los bailarines, en contacto unos con otros, atravesando el vacío que queda a partir del quicio.

El espectador podría ocupar cualquier parte del espacio, pero, intuitivamente o en un primer momento, el espectador ocuparía el lugar que estaría reservado para un cuarto monitor. Esa posición permite ver la obra en su máximo esplendor.

Cada monitor cuenta su propia historia. Un bailarín se relaciona con el resto o no, es egoísta y generoso a la vez, configura una imagen que contempla la virtud y el defecto al mismo tiempo, una identidad conectada. Estaríamos hablando del *homo dyctyous*.



Figura 10: Frame de *A partir del quicio*

Cada bailarín establece relaciones síncronas y asíncronas, apareciendo y desapareciendo continuamente, dejando la sombra de su haber, desvaneciéndose una y otra vez, resurgiendo con rotundidad y perviviendo con fluidez. Formalmente, la videodanza se vale de la superposición de distintas danzas realizadas por el mismo bailarín, distinto en cada monitor. Una imagen encima de la otra que suspende el tiempo o lo acelera, unas veces aparece y otras se diluye para formar una imagen en movimiento con aspectos que se desvanecen y resurgen, difusas y presentes al mismo tiempo. El espectador, aunque no baile, forma parte de la danza gracias a la complicitad de las miradas que de vez en cuando le llegan desde los plasmas.

En cierto modo, la danza y el medio nos remite a la rejilla de Michel Foucault llevada a un espacio virtual.

Por último, la obra señala la atemporalidad en la Red, la vida y la muerte. No es ninguna exageración decir que un perfil puede incluso sustituir al sujeto, pues es algo que sucede actualmente en la Red y de forma casual. Perfiles que existen en la Red a pesar de que sus dueños fallecieron, perfiles que siguen interactuando gracias a programaciones que siguen activas, como avisos de cumpleaños y otras notificaciones. Perfiles a los que les sigue llegando publicidad y que cuentan con la interacción, muchas veces, de los seres queridos que siguen comunicándose con el perfil, manteniendo su imagen viva en la Red.



Figura 11: Frame de *A partir del quicio*

“La firma comparó los datos de usuarios de Facebook con el promedio de las tasas de mortalidad de los Centros para el Control y Prevención de Enfermedades (CDC, por sus siglas en inglés), y descubrió que por lo menos este año morirán 1.78 millones de usuarios de Facebook en el mundo”¹¹⁴.

En cuanto a la danza en sí, se trabajó con cada bailarín por separado, dándole las referencias para saber donde debía mirar para lograr el contacto visual con los otros bailarines, una vez montada la pieza.

La danza se ejecutó sin música y cada uno de los bailarines se preparó diferentes propuestas de no más de dos minutos sobre temas importantes para ellos, como la familia, el amor, la rabia o la seducción. Para el montaje del vídeo se emplearía el mismo sonido de las respiraciones de los bailarines.

¹¹⁴ CNN México. 2011. 1.78 millones de usuarios de Facebook podrían morir en 2011. *CNN México*. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <<http://mexico.cnn.com/tecnologia/2011/07/09/178--millones--de--usuarios--de--facebook--podrian--morir--en--2011>>



Figura 12: Detalle de la grabación *A partir del quicio*

El vídeo propuesto no tiene ni principio ni fin, se funde en una imagen continua que, además, funciona en un bucle sin fin que ejemplifica el espacio temporal difícil de delimitar en Internet y que puede incluso superar a la muerte. Además, los vídeos tienen longitudes diferentes para que las interacciones siempre sean en momentos distintos. Nunca es posible observar lo mismo, la imagen sólo responde a la mutación constante de las relaciones siempre cambiantes de un organismo vivo, un *organismo humano*.

6.3 Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith.

Dirección escenográfica: Josep F. Sanmartín / Dirección trabajo audiovisual: Josep F. Sanmartín / Construcción espacio escénico: Josep F. Sanmartín / Rodaje: Josep Sanmartín, Juan Mi Ponce, Mikel Labastida y Juan López. / Montaje: Josep F. Sanmartín, Alejandra Mora, Daryna Kratenko, Sergio Sanisidro.

Trabajo audiovisual y escenográfico realizado para el espectáculo: *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith*.

Dirección: Meritxell Barberà e Inma García Coreografía: Taiat Dansa (Inma García y Meritxell Barberà) / Bailan: Meritxell Barberà e Inma García / Dirección dramaturgica: Roberto Fratini / Música original: Caldo / Música: Patti Smith y Monteverdi / Diseño iluminación: Juan Miguel Ponce / Vestuario: Taiat Dansa / Producción y Difusión: Mariaaje Mercader y Elena Civera Prensa: Inventa

Gracias a la Colaboración de: Teatres de la Generalitat Valenciana, Ministerio de Cultura de España (INAEM), Embajada Española en Nueva York, Baryshnikov Arts Center (New York), CPR Studio Brooklyn (New York), Festival Tanz im August (Berlín), Mercat de les Flors, VIU (Valencian International University).

Si bien este Trabajo Fin de Máster responde a los usos de Internet, sí que se ha señalado que son los aspectos comerciales exteriores los que intentan hacerse con el control de los usos en la Red. De hecho, es esta acción la que podría arrebatarse las mayores virtudes a un medio que se basa, mayormente, en la cooperación y el tráfico de información. Una de las herramientas que con más empeño está incidiendo en este proceso de mercantilización de la Red es la “defensa” de la propiedad intelectual, para la que se dedicó un punto en el capítulo tercero, *El control de los usuarios en Internet*.

Además, en lo que se refiere a los controles del usuario, como vimos en el punto *Las capacidades e implicaciones del perfil más allá de lo contemplado por el usuario*, del capítulo segundo, van más allá incluso de la Red. La configuración de perfiles con objetivos comerciales y gubernamentales pueden producirse gracias a actividades externas como encuestas, estudios de mercado, o peor, mediante escuchas como las que desveló WikiLeaks sobre el espionaje a millones de personas a lo largo del mundo.

Por tanto, era legítimo emplear los mismos medios para superar la propiedad intelectual en el terreno donde ha conseguido su hegemonía, como revés necesario y crítico ante el interés de saltar a lo virtual para acaparar el concepto de creatividad bajo un ideal de secuestro, muy diferente al de apropiación.



Figura 13: Secuencia de frames del vídeo Patti para el espectáculo *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith*

En el momento que se inició el trabajo para este espectáculo, era impensable que pudiera formar parte de este Trabajo Fin de Máster. Era el momento en que todos creíamos que disponíamos de todos los derechos sobre las músicas. La triste noticia de la negación en persona de la propia artista sobre los derechos, algo bastante inusual, produjo dos efectos muy propios de la Red, un efecto boomerang en forma de sátira, aunque muy dulce, y la posibilidad de trabajar en uno de los aspectos teorizados en el presente trabajo, el concepto de apropiación superando la propiedad intelectual. En cualquier caso, el mundo virtual goza de ciertas libertades que en el mundo no-virtual ya están totalmente supeditadas a los deseos de la industria. Pero eso no restó creatividad al proyecto que adoptó una postura mucho más personal sobre lo que significa la imagen producto de la interacción entre el público y el objeto de su admiración. Estamos hablando de la imagen propia del mito, resultado de la ensoñación, del imaginario compartido donde resulta bastante subjetivo hablar de propiedad.

Patti Smith es una superviviente. Sería más correcto decir que Patti Smith es una imagen superviviente; la construcción de un mito que trasciende a sí misma. Aunque claro, es evidente que ésta podría ser una cualidad más propia de la fama que de los sujetos en sí. En este sentido, a lo largo de su vida, Patti Smith se ha vestido con su

propia mitología, construyendo su propia imagen, una imagen con la que venderse y proyectarse. Pero esta imagen tiene entidad propia y trasciende al sujeto para ir a acomodarse a nuestros propios deseos. Es en realidad esta imagen la que conocemos, la que verdaderamente nos importa, aunque esto deviene en reflexiones mucho más profundas acerca de la *real*, que servirían como objeto de estudio aparte. Sin embargo, podríamos decir, haciendo referencia a la obra anterior, que la imagen que conocemos de Patti Smith existe a partir del quicio que va de la artista al público.



Figura 14: Secuencia de frames del vídeo *Un paso por detrás* para el espectáculo *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith*

Toda esta forma de entender su figura a la hora de desarrollar el proyecto produjo toda clase de dificultades, cuanto más nos intentábamos acercar a Patti más difícil nos resultaba conocerla. Un acto frustrante que no podía plasmarse en rabia sino que debía reconducirse, pues los compromisos ya estaban en marcha y debíamos continuar.

Los impedimentos se convirtieron en retos que, obviamente, motivaron a una investigación más profunda sobre la capacidad creadora que puede desarrollarse a pesar de fallar el sujeto referente y lo que permite la propiedad intelectual al respecto. Había que construir una imagen válida para el espectáculo y con identidad propia, más allá de las imposibilidades creativas impuestas.

Teniendo en cuenta todos los inconvenientes, el proyecto debía resolver las siguientes cuestiones:

- Construir una imagen de Patti Smith sin Patti Smith.
- Construir el espacio escenográfico poniendo en relación la imagen de Patti Smith y las coreógrafa/bailarinas.
- Realizar el trabajo audiovisual relacionando tiempos y espacios diferentes.
- Explorar lo síncrono y asíncrono en las relaciones con las bailarinas y la imagen de Patti Smith.
- Realizar un trabajo audiovisual interactivo y creativo para ofrecer una imagen diferente a los espectadores en cada espectáculo.

Finalmente, el concepto de la obra se fundamentó en la persecución de Patti Smith, tanto real como figuradamente. A la artista se la intentó visitar, sin éxito, en varias ocasiones en Nueva York, también en un concierto en Clermont Ferrand. Como si fuéramos fans, intentamos, una y otra vez, llegar a la artista. Todas las veces fuimos rechazados. Sin embargo, esto tuvo como resultado la producción de una gran cantidad de obra en forma de vídeo y narratividad para el espectáculo. Nos colamos en el Hotel Chelsea y grabamos a escondidas junto a otros casuales fans que corrían por los mismos pasillos que nosotros, pues no fue sólo la residencia de Patti Smith sino también de Dylan

Thomas, Sid Vicious, Andy Warhol, Leonard Cohen, Miloš Forman, Edie Sedgwick, Nico, Frida Kahlo y Diego Rivera, entre muchos otros. La lista de artistas que configuran los huéspedes famosos del Chelsea supera la centena. Por desgracia, cuando llegamos, el hotel había dejado de ser hotel y tenía planes de remodelación para convertirse en un edificio privado, una mercantilización más que acaba con un importante capítulo de la cultura de Nueva York. Nosotros estuvimos allí, y grabamos materiales que salen en el espectáculo, lugares como la escalera de incendios donde Patti Smith y Robert Mapplethorpe salían a fumar.



Figura 15: Secuencia de frames del vídeo *Central Park* para el espectáculo *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith*

También estuvimos con uno de sus galeristas, al que también grabamos a escondidas y sacamos en el espectáculo. En Central Park, que también sale en el vídeo. El CBGB, mito del universo underground reconvertido a tienda de moda en donde conservan un metro cuadrado con firmas y graffitis de uno de los lugares más emblemáticos de la historia reciente de Nueva York, una nueva mercantilización con consecuencias destructivas para la cultura. Por no decir que la seguridad nos persiguió por largo rato, cuando poco había allí que pudiera ser de interés. Una metáfora perfecta de los controles del mercado sobre los usuarios con consecuencias nefastas sobre la cultura.



Figura 16: Secuencia de frames de la secuencia *Lectura de los mails* para el espectáculo *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith*

Por otro lado, el aspecto más importante que se trabajaría en la obra sería la imagen de Patti Smith desde el imaginario, desde la mitificación infantil hasta el deseo creativo, impulsor del desarrollo de la obra. La propia superación de los problemas, las dificultades en sí, eran objeto importante para la obra y así se reflejaron, incluso los aspectos más superfluos, como lo referente al desarrollo técnico, improvisado y precipitado, muchas de las veces, y en constante ebullición. Era necesario, por tanto, explorar nuevas formas de expresión y así se hizo. El vídeo cobraría un nuevo cáliz, debería ser interactivo; la narración, directa; la escenografía como un lienzo; la luz, constructiva; la música, original.

Para la escenografía se decidió recrear los ambientes decadentes del Nueva York de los 70-80, teniendo como referencia lugares emblemáticos como el CBGB o el taller artístico "The Factory". La escenografía debía ser un espacio decadente, pero también cercano a la cultura popular de una época marcada por los últimos momentos del movimiento hippie, la llegada del punk y los movimientos Underground, el auge de los "estudios" de Nueva York como lugares tanto para la vida como para el desarrollo cultural y artístico de una época que todavía perdura. El espacio en sí sería diáfano, y las paredes que lo rodearan mutarían dependiendo de lo que aconteciera en el escenario, dotando de diferentes contextos y discursos a la obra. Así, las paredes, espejos, ventanas, cambiarían según se desarrollara la danza; los espejos reflejarían o no, las ventanas podrían permanecer inanimadas o se iluminarían, mostrarían paisajes o acciones, transformarían el estudio en un espacio abierto o cerrado tan sólo cambiando la imagen mediante proyecciones y luz. Sin cambios escenográficos físicos, se transitaría por Central Park, el Hotel Chelsea, conciertos e incluso al taller de danza desde el que se construiría el propio espectáculo. Un tránsito con la sutil presencia de elementos escenográficos, un lienzo en blanco con estructura de loft, con sus vigas, escaleras o ventanas, como una metáfora de la figura construida por Patti Smith, un esqueleto en el que se sustentarían todas las imágenes y que moriría sin ellas. Aunque, realmente, el espacio escenográfico sin vídeo y sin luz resultaría un elemento cautivador por sí mismo y lleno de posibilidades, quizá como respuesta creativa a la superación de los límites impuestos.

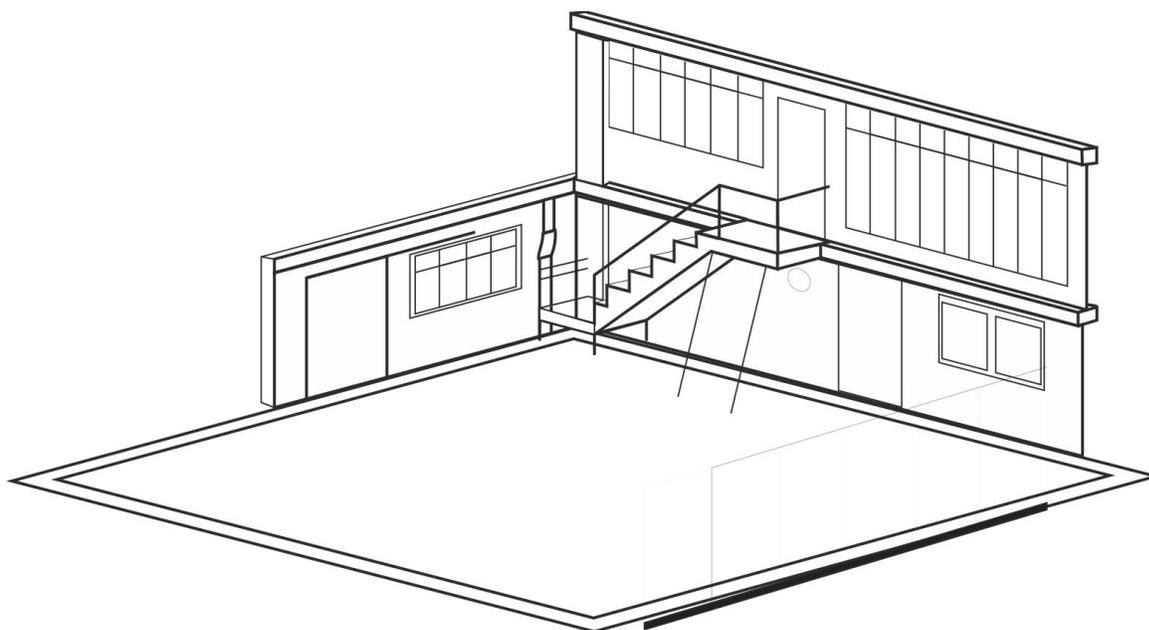


Figura 17: Planta escenográfica de *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith*

Para la escenografía se propuso un espacio diáfano contenido por una estructura industrial underground, compuesta por un fondo realizado mediante una pared realizada con un ciclorama de 10 m de largo y 4,5 metros de alto, una pared lateral, también de ciclorama, de 4,5 m de largo por 2 de alto, y una pared lateral de espejos

semitransparentes de 6 m de largo por 2 m de alto.

Las puertas del fondo y de la pared lateral se podrían abrir y cerrar, al igual que se podrían usar las escaleras.

Como atrezzo, sólo contamos con la recreación de un camerino tras los espejos semitransparentes. Este espacio sirvió como altar de la figura de Patti Smith y como camerino. El espacio en sí se usó para los cambios de vestuario haciendo una hibridación entre la ficción y lo real.

Para el desarrollo de las proyecciones se dispuso de un cañón de 2.300 lúmenes para la pared menor lateral y un proyector de 11.000 lúmenes para el fondo. Sin embargo, las proyecciones que se realizaron funcionarían en todo el espacio de proyección o en algunos elementos en sí, según se requiriera.



Figura 18: Frame del estreno del espectáculo *Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith*. Promocional del espectáculo: https://www.youtube.com/watch?v=867GJAPD_uU

Para la proyección en vivo nos decidimos a emplear interactividades mediante *vjing* y *mapping*. Los artistas que influenciaron en los resultados de las obras fueron Elodie Pong, por sus vídeos que sirven como retratos de la vida; y Chris O'Shea, por sus instalaciones de vídeo interactivo. En aspectos de videoarte, el vídeo se inscribe dentro de lo que se podría entender como Computer Art, en este caso mediado por *mapping* y *vjing*. El *mapping* fue necesario para adaptar el vídeo al espacio escenográfico y el *vjing* para realizar el vídeo en directo a modo de *live cinema*. El software empleado para el espectáculo fue Module8¹¹⁵ y Madmapper.

¹¹⁵ MODULE8. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.modul8.ch/>>

6.4 La gran coalición (grancoalicion.es).

Una vez trabajada la imagen del usuario desde lo negativo y lo positivo, la representación de la imagen mediante la comunicación misma, lo que supone la *conexión* en aspectos creativos, la superación de la propiedad intelectual, era necesario progresar hacia propuestas entendidas dentro del Net Art más puro.

Este progreso se ha dado en dos obras, la primera obra y objeto de este punto, es una propuesta propia del activismo: *La gran coalición*. Esta web permitió evolucionar el trabajo práctico hacia la obra última y más importante de este estudio, *Investiga y publica*, una base de datos de Conocimiento Libre, una Art Base que se analizará a continuación de la presente obra.

Teniendo como referentes a grupos artísticos y hacktivistas como Les Liens Invisibles, The Yes Men y 0100101110101101.org, se decidió realizar una obra propia del *hacktivismo* y el Web Art más irreverente. *La gran coalición* es producto de esta intención, una sátira en forma de web sobre los grandes pactos que los principales partidos vienen anunciando para las próximas elecciones generales de 2015.

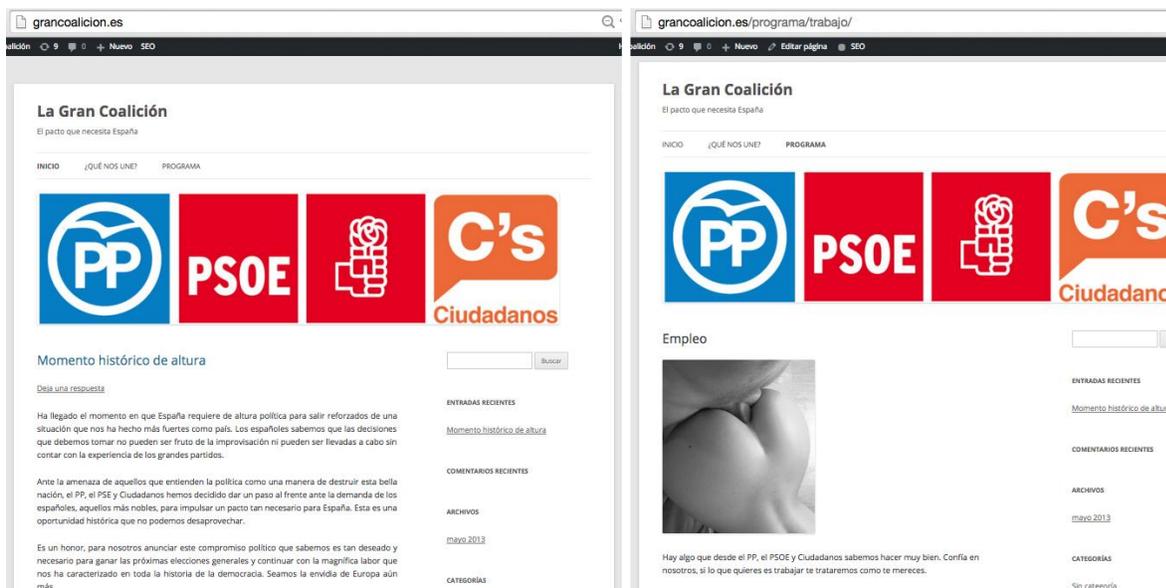


Figura 19: *La gran coalición* (grancoalicion.es)¹¹⁶

Se ha generado una web en la que se encuentran las distintas líneas del programa de una supuesta coalición, como educación, agricultura, sanidad, etc. Cada apartado cuenta con un enlace que lleva a las distintas páginas del sitio web en donde se encuentran las explicaciones pertinentes a los programas planteados para la legislatura de 2016. Sin embargo, cuando un usuario selecciona cualquiera de los enlaces de la web, lo que se muestran son Gifs animados de escenas subidas de tono, de prácticas sexuales con connotaciones humillantes. Selecciones lo que selecciones, siempre te lleva a un Gif animado de este tipo, por muy bien presentado que esté. La idea es dar la vuelta a las

¹¹⁶ Sanmartín, J. 2013. Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith. [Consulta: 10 junio 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=867GJAPD_uU/>

estrategias de comunicación política para ofrecer, en forma de sátira, respuestas más propias de la realidad.

Se ha montado la web en WordPress, con una plantilla gratuita y en Código Abierto, para ser coherente con el trabajo realizado en esta investigación. Todo el contenido está licenciado para su libre uso y, además, está abierta la posibilidad a que terceras personas colaboren con la web aportando su propia creatividad. También se ha trabajado, a este respecto, en las Redes Sociales para la difusión de los contenidos de dicha web.

La obra sirve como crítica a la comunicación política pero, también, como soporte al activismo que se aprovecha de un medio afín al usuario, donde los alcances aún están determinados por la conectividad entre las personas. Es importante entender que este tipo de práctica está en peligro y que cada vez está más perseguida. Es posible que la obra en sí, una vez se difunda, sea objeto de persecuciones.

Web: grancoalicion.es

6.5 Investiga y publica (investigaypublica.org).

Como último y más importante resultado práctico de este trabajo de investigación ha sido *Investiga y publica*, una base de datos intermediada por una comunidad para la distribución de contenido académico de acceso libre. Siguiendo el ejemplo de Rhizome, se está realizando una base de datos con similares características pero que pretende ir un poco más lejos en lo que a comunidad se refiere. Otra diferencia con Rhizome es que esta base de datos no va a ser sólo sobre arte, sino para toda clase de disciplinas.

Respecto a la comunidad, lo que se pretende es que sea activa en la publicación y difusión de contenidos de un modo totalmente libre. De hecho, el propósito del proyecto es que la actividad de la base de datos se sustente por la actividad de los propios usuarios y que la gestión de la base de datos sea sólo para mejorar la disposición y accesibilidad de los contenidos. A este respecto, Archive y Open Library serían otros referentes claros. Sin embargo, *Investiga y publica* se está diseñando para que sus contenidos sean específicamente de interés universitario y con múltiples contenidos: publicaciones, artículos indexados, conferencias, congresos, comunicaciones y todo tipo de actividades académicas.

Este proyecto nace por el interés de contribuir en la Red en uno de sus aspectos más positivos y creadores, el referido al Conocimiento Libre (Open Acces). En este caso, no se trata de publicaciones con derechos de autor reservados, sino publicaciones libres o partes significativas de las mismas. El propósito del proyecto es conseguir que se puedan desarrollar toda clase de contenidos educativos a partir de contenidos libres, subrayar la cualidad del acceso libre a la información, y que los beneficios económicos deberían gestionarse con modelos distintos a los actuales.

Hay que señalar que, aunque es verdad que el contenido libre existe, éste queda sepultado bajo decenas de búsquedas optimizadas desde los ámbitos comerciales, y que para encontrar una obra se deben hacer auténticos ejercicios de investigación y búsqueda. Archive ha venido a solucionar este problema, siendo un modelo de base de datos que sirve para comprender la idea de *Investiga y publica*. Sin embargo, la idea de

este proyecto se basa en las cualidades de las minorías. Este proyecto pretende centrarse en el mundo post-licenciatura pues es convencimiento del autor que la monopolización en la difusión de contenidos en mega-plataformas sólo conducen al buen posicionamiento de aquellos que controlan la técnica. Y eso, al final, es más útil para quien puede invertir tiempo y dinero. Por esta razón, la especificidad del proyecto se basa en que la plataforma permita crear sub-comunidades de saber que permitan la proliferación de excelentes minorías que propicien la salud de una masa conectada y proactiva.

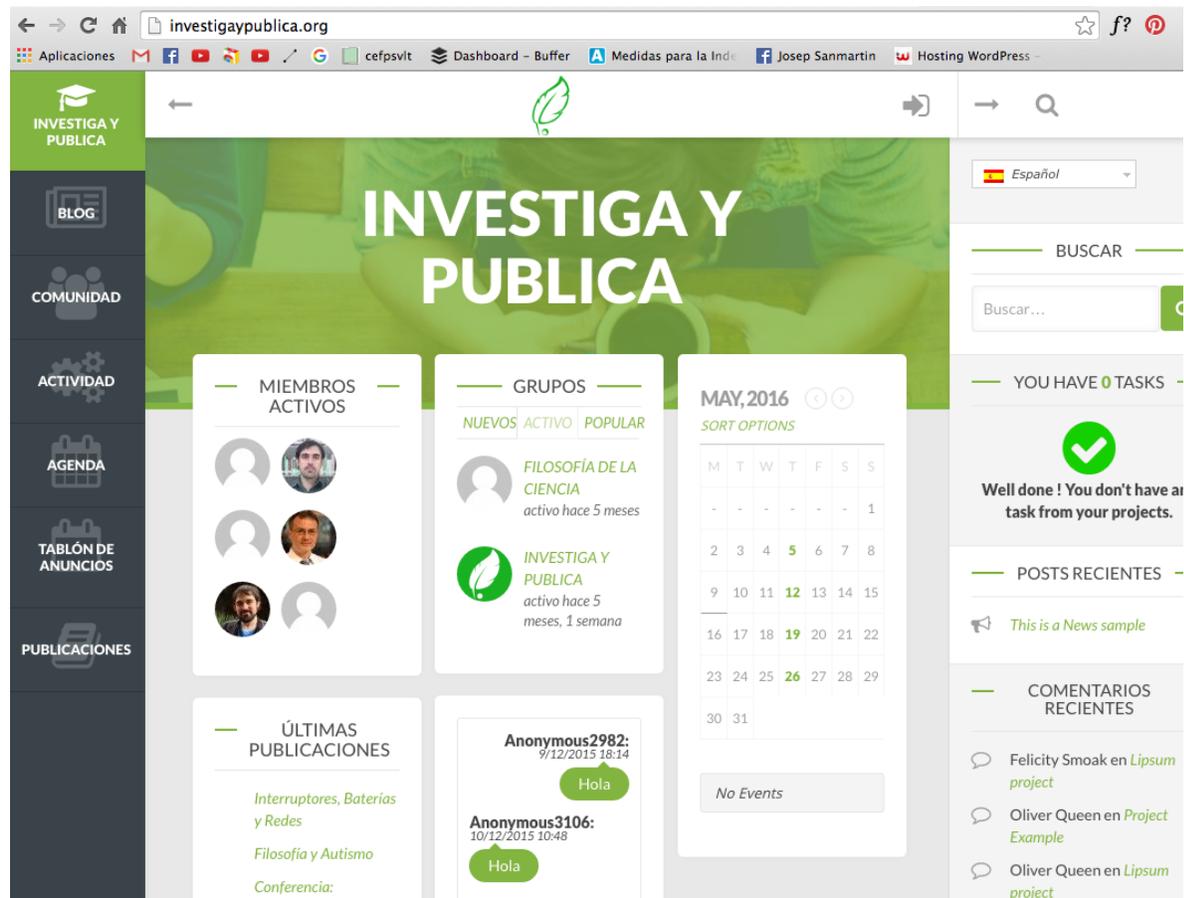


Figura 20: *Investiga y publica* (investigaypublica.org)¹¹⁷

Investiga y publica es un proyecto que no rechaza el uso de las Redes Sociales y otros medios de difusión. En la Red, en Facebook, por ejemplo, hay magníficos grupos de arte y filosofía donde lo que allí se trata tiene suficiente altura académica. Así, *Investiga y publica* también participará de las Redes Sociales como espacio óptimo para la difusión de conocimiento y en según qué grupos.

Por último, cabe destacar el valor consolidado de los Blogs a la hora de divulgar contenidos. Más allá de los Blogs originarios escaparate de la vida, actualmente puedes encontrar Blogs especializados en toda clase de materias, también académicos. *Investiga*

¹¹⁷ Sanmartín, J. 2013. Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith. [Consulta: 10 junio 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=867GJAPD_uU/>

y *publica* tendrá su propio Blog en donde cualquiera que cuente con una titulación universitaria, seguramente a partir de licenciatura, podrá publicar entradas referidas siempre a un contenido subido o vinculado a *Investiga y publica*. Lo más eficaz de los Blogs es su capacidad divulgativa, aspecto importante que no se puede menospreciar pues es una vía muy eficaz para dar a conocer trabajos más extensos.

Investiga y publica también pretende dar salida a investigaciones que en los círculos oficiales no prosperan y que, sin embargo, son necesarias. Estaríamos hablando, por ejemplo, de las investigaciones con resultados negativos. Que si bien algunas se publican, son minoritarias y, muchas veces, se tergiversan y justifican para parecer positivas. La idea sería que un resultado negativo también es un resultado que puede ayudar a otros a no cometer los mismos errores y encontrar mejores métodos investigadores. En definitiva, se trata de avanzar ofreciendo toda clase de Conocimiento Libre cuyo valor sea avalado por la comunidad, pero que, sin embargo, éste no quede sepultado por repetidos resultados de los mejor posicionados.

Investiga y publica nace como reacción a la primacía de informaciones propias del sector económico y gubernamental. Un proyecto de Conocimiento Libre y democrático que soluciona, en parte, la distribución del saber. La base de datos servirá para una distribución del conocimiento más horizontal y diversa, con motores de búsqueda basados en etiquetas y sin criterios de marketing, como grandes catálogos o librerías, donde un artículo no va a copar un gran número de resultados de búsqueda sino que tendrá un valor paritario al resto. El éxito en sí de la herramienta no residirá en ser un fenómeno en Internet, sino en conseguir una comunidad afín al trabajo que allí se realice.

Un criterio importante a tener en cuenta para defender el Conocimiento Libre debería ser el poder hacer frente al modelo de crecimiento infinito, y si éste sucede no debería acabar con los espacios minoritarios, pues es desde las minorías desde donde se pueden alcanzar objetivos de calidad nunca contemplados.

La primer fase de este proyecto dio comienzo en junio de 2015, y toda la gestión se está llevando desde el Centro de Estudios Filosóficos, Políticos y Sociales Vicente Lombardo Toledano¹¹⁸. Se está desarrollando una web simple e intuitiva, *Investiga y publica*¹¹⁹, cuyo contenido principal serán los enlaces que apunten a las publicaciones alojadas en las instituciones colaboradoras, un Blog y una agenda de actividades. Se está programando un Blog comunitario que funcione de forma automática, ofreciendo los artículos de los Blogs activos de las instituciones colaboradoras, de modo que lo que se publique en el Blog de una institución colaboradora se publique automáticamente en el Blog de *Investiga y publica*. A su vez, se están ofreciendo los Blogs de las instituciones colaboradoras a aquellos investigadores o académicos que no cuenten con Blog y deseen publicar. También se está trabajando en una agenda para el portal que sirva para difundir congresos, conferencias o actividades relacionadas. El Portal se está configurando para retransmitir en streaming y, si se diera el caso, cualquier actividad online asociada. Se

¹¹⁸ Centro de Estudios Filosóficos, Políticos y Sociales Vicente Lombardo Toledano. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.centrolombardo.edu.mx/>>

¹¹⁹ *Investiga y Publica*. [Consulta: 30 agosto 2015]. Disponible en: <<http://www.investigaypublica.org>>

está trabajando en Facebook con el objetivo de dar a conocer las publicaciones y generar seguidores de corte académico. Por último, se están abriendo perfiles en Twitter y Google+, programados para publicar todo lo que se edite en el portal.



Figura 21: Blog de Investiga y publica (investigaypublica.org)¹²⁰

La segunda fase del proyecto comenzará previsiblemente a mediados de noviembre. Será el momento en que se empezarán a subir contenidos y a fomentar el uso de la plataforma desde las universidades e institutos adscritos.

Para conseguir llegar más lejos de lo que posibilite la primera y segunda fase, se prevé una tercera fase que servirá para abrir el portal *Investiga y publica* para su uso libre, de modo que se convierta en un lugar de encuentro para investigadores y académicos a nivel internacional, independientemente de la institución a la que pertenezcan.

El objetivo será generar un portal referente a nivel académico e internacional, que cubra el hueco que no ocupan los buscadores corrientes como Google, y fuera del ámbito comercial. Se permitirá que cualquier investigador o académico pueda usar el portal subiendo sus propias publicaciones, bajo unos criterios mínimos. Se habilitará un Blog propio para el portal de *Investiga y publica* que funcione en combinación con el resto de

¹²⁰ Sanmartín, J. 2013. Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith. [Consulta: 10 junio 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=867GJAPD_uU/>

Blogs y donde cualquier investigador o académico, que cumpla los requisitos que se fijen, pueda publicar sin necesidad de pertenecer a un Blog asociado. Se fomentará la interconexión con portales de similares características. Se favorecerá la comunicación entre los miembros del portal, visitantes y entidades administradoras y colaboradoras. El acceso y descarga de los materiales estará disponible sin necesidad de registro. La web permitirá la toma de contacto entre todos sus miembros mediante mail, chat u otras herramientas.

Aunque no existen convenios, por el momento se han sumado al proyecto desde las siguientes universidades e instituciones académicas: la Universidad de Valladolid, la Universidad de Málaga, la Universidad de Santander, la Universidad Católica de Valencia, el Centro Darwin de Pensamiento Evolucionista, la UAM y el Centro de Estudios Filosóficos, Políticos y Sociales Vicente Lombardo Toledano (México).

Web: investigaypublica.org

CONCLUSIONES

La primera conclusión de este trabajo es que la identidad de los usuarios en Internet se configura gracias a la información que el usuario produce de forma directa o indirecta mediante su interacción con la Red.

El perfil de usuario, su identidad, goza de entidad propia, y se podría decir que tiene características autónomas que escapan al control del usuario, con alcances que pueden perjudicarlo en el peor de los casos. Esto significa que existe una responsabilidad ante el ser virtual. Por tanto, hay que proteger al ser virtual mediante derechos y configuraciones de seguridad que sean determinados por los propios usuarios y no por los servicios de Internet.

Además, podemos añadir que Internet es una consecuencia humana que supera lo tecnológico. Tanto es así, que la verdadera razón de Internet es la necesidad que tienen las personas a estar conectadas. Una cuestión biológica de carácter evolutivo que ha determinado al hombre como un ser social capacitado para la supervivencia en grupo. Característica que es ajena a los seres vivos que sobreviven de forma individual y que, por tanto, nunca han desarrollado ninguna forma de comunicación compleja, muy a diferencia de algunas especies que viven en grupo. La *conexión* es una de las características que ha impulsado al hombre a comunicarse a lo largo de la historia, es la causa principal del desarrollo del habla, del teléfono y de Internet. Por último, la humanidad en sí, configura un *superorganismo humano*, como bien dicen los estudios Nicholas A. Christakis y James H. Fowler. Internet es una forma más que tienen los humanos de ampliar la red que configura este *superorganismo*. Pero es una red con entidad propia a la que no se puede tratar como a un objeto sino como a una *entidad humana* con sus respectivos derechos.

Otra conclusión importante de este trabajo es que la *extimidad* es, sin duda, una de las cualidades fundamentales que propician la *conexión* en la Red. Es a partir del uso de la *extimidad* que los usuarios pueden conectar más estrechamente unos con otros, lo que permite la generación de comunidades afines y la generación del *superorganismo humano en red*.

Con todo, también podemos resolver las cuestiones apuntadas destacando la capacidad que tiene Internet para generar híper-discursos, lo que convierte a la Red en un sujeto político complejo. Internet se revela como un espacio donde las personas generan sus propios discursos en relación con todo tipo de comunidades. Como resultado, la validación del emisor y del canal pierde toda su justificación en un medio donde la relevancia, el estatus, tiene que ver con las relaciones humanas y el grado de *conexión*, un espacio donde conviven toda clase de ideologías y las minorías pueden enriquecer a la mayoría. Una nueva visión de las relaciones humanas que pone en jaque el discurso oficial.

Teniendo en cuenta las conclusiones anteriores, Internet ofrece perspectivas que no son muy acordes a los sistemas políticos de tipo autoritario, ni siquiera a las democracias occidentales. Por esta razón, en Internet se llevan configurando gran cantidad de

dispositivos de control que pasan inadvertidos para la mayoría de los usuarios. Una de las formas de control más inadvertida es la mercantilización de Internet poniendo al mismo nivel cualquier forma de comunicación. Esto es, dando el mismo valor tanto a la comunicación entre amigos como a la comunicación comercial, lo que permite formas de censura excusadas en el *spam* y, también, la posibilidad de comunicaciones promocionadas. Esto, por un lado, permite que los servicios de Internet decidan qué le interesa a un usuario o no, con criterios comerciales; por otro, equipara a los usuarios a objetos de consumo, restándole cualidades humanas a la Red.

Otro mecanismo de control que ya se ejerce en la Red tiene que ver con la intervención en la vida privada de las personas. Esto viene sucediendo desde el nacimiento mismo de Internet, y es un dispositivo que ya está en marcha pero que se puede amplificar en cualquier momento.

Hay que entender que la existencia de un dispositivo de control que durante décadas ha estado recopilando información de los usuarios es un peligro inmediato. Estamos hablando de un *e-Leviatán* que puede someter a los ciudadanos mediante mecanismos coercitivos propiciados para la invasión de la vida privada de las personas. Es el 1984 de George Orwell en la sombra. Un peligro que habría que desactivar antes de que se ponga en marcha. Una de las razones de estos abusos es que la humanidad sigue sometida a un modelo económico que es caduco en sus planteamientos. Un sistema económico que se basa en la definición de un hombre insolidario, egoísta, que sólo se preocupa de sí mismo, el *homo economicus*. Si eso fuera así, Internet no sería lo que es hoy, un medio colaborativo sin precedentes.

Internet no es sólo un progreso humano, también es un reflejo más acertado de la humanidad. Nicholas A. Christakis y James H. Fowler hablan del *homo dyctyous*, un hombre conectado que contempla también el altruismo. Un tipo de hombre que es totalmente afín a la Red.

Si entendemos que Internet ha prosperado gracias a un nuevo paradigma colaborativo, no se debería intentar imponer un modelo económico que se base en el egoísmo de una minoría. Esto estará muy bien justificado en el capitalismo, pero pierde todo el sentido en la Red, donde la productividad es mucho más democrática y participativa. Intentar mercantilizar la Red, quitándole sus cualidades humanas, puede significar perder la oportunidad para evolucionar a nuevos paradigmas sociales y económicos. El espíritu participativo en la Red ha traído como consecuencia una disposición del saber sin precedentes y el desarrollo de tecnologías libres que están permitiendo mayores progresos a la humanidad. Esto también conlleva beneficios aunque no intervenga el capital y debería protegerse.

Una de las conclusiones más importantes de este trabajo, es la necesidad de redefinir la defensa de la propiedad intelectual. Es evidente que el modelo no defiende a los autores en general, sino más bien a los entramados industriales que explotan a los mismos autores que dicen defender. Además, la propiedad intelectual está sirviendo como excusa para cercenar todo tipo de derechos y expandir el panóptico de las sociedades autoritarias actuales, aunque se disfrazen de democracias. No debería permitirse que algo

que debería ser justo de por sí, se convierta en uno de los mecanismos que mayor atraso está produciendo en las sociedades. La propiedad intelectual debe defender a los autores, pero debe hacerlo permitiendo mayores progresos humanos. Y, desde luego, no debería instrumentalizarse una cuestión tan importante para imponer sociedades autoritarias.

Después de analizar a los diferentes autores referentes de este Trabajo Fin de Máster, el desarrollo teórico y los resultados prácticos, es evidente que el Net Art se ha desarrollado de un modo bastante similar a Internet. Por esta razón, quizás, resulta un movimiento profundamente crítico e irreverente que resulta difícil de comercializar. Esto se puede deber a que lo que se produce en la Red, difícilmente pueda tener características diferentes a Internet. El Net Art tiene más que ver con el *arte conectado* que con el arte comercial. Puede que ésta sea su característica más vanguardista.

Como conclusiones finales, la obra realizada nos ha servido para comprender lo siguiente:

Una de las cuestiones más importantes de este trabajo era comprender si se podía realizar Net Art fuera de la Red. La conclusión es que sí se puede. Es más, se podría decir que la Red va más allá de Internet, pues es una consecuencia humana que tiene su razón de ser en la necesidad de las personas a sentirse conectadas.

La propiedad intelectual no debería ser un obstáculo para el avance de la sociedad. Es más, debería superarse cuando la ocasión lo requiera y como medida de resistencia.

El *hacktivismo* se inscribe muy bien en el Net Art, pues recupera una de las características fundamentales del arte, el deseo de cambiar las cosas para un mundo mejor.

Contribuir con obra artística que propicie espacios participativos puede tener como resultado la generación de un *superorganismo artístico*.

Cambiar la manera de producir arte en la Red también puede traer como consecuencia la proliferación de obra resultado de la colaboración entre receptores/emisores.

El desarrollo del presente Trabajo Fin de Máster ha servido para comprender las virtudes del medio virtual. La intención es continuar esta investigación en un doctorado. De este modo, se pretende recopilar todos los datos respecto al alcance de los resultados prácticos de esta investigación. Además, la intención es continuar trabajando en *Investiga y publica* y otras propuestas de Conocimiento Libre.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, J. 1994. *De la Seducción*. Madrid: Editorial Cátedra.
- Brea, J. L. 2002. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca.
- Christakis, N. A., Fowler, J. H. 2010. *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus.
- Dávila, A. 2000. *Derecho de la Información e Internet*. México D.F.: Publicación Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas.
- Deleuze, G. 1991. *Posdata sobre las sociedades de control*. Christian Ferrer (Comp.) El lenguaje literario, To 2. Montevideo: Editorial Nordan.
- Foucault, M. 1992. *El orden del discurso. Traducción de Alberto González Troyano*. Buenos Aires: Editorial Tusquets Editores.
- Foucault, M. 2002. *Vigilar y castigar*. Buenos Aires : Siglo XXI Editores Argentina.
- León-Rojas, J. 2005. *Encuentro Internacional sobre Conocimiento Libre*. Mérida: Publicación de la Junta de Extremadura.
- Lévy, P. 2007. *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Prólogo de Manuel Medina. Dirigido por Manuel Medina. Barcelona: Editorial Anthropos.
- Martín, J. 2012. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madrid: Editorial Akal.
- Morozov, E. 2012. *El desengaño de Internet*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Ortega y Gasset, J. 2011. *La rebelión de las masas*. Barcelona: Editorial Austral.
- ORWELL, G. 2010. *1984*. Barcelona: Editorial Austral.
- Plant, S. 1997. *Ceros + Unos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Barcelona: Editorial Destino.
- Poitras, L. 2014. *Citizenfour*. Producida por Praxis Films, Participant Media y HBO Films.
- Sanmartín, J. 2012. *Claves para Entender la Violencia en el Siglo XXI*. Ludus Vitalis, no. 38, ISSN: 1133-5165.
- Sanmartín, J. 2015. *Bancarrota Moral*. Madrid: Editorial Sello.
- Sibilia, P. 2008. La Intimidad como espectáculo. Traducción de Paula Sibila y Rodrigo F. Labriola. Buenos Aires: Editorial Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A., p. 28
- Virilio, P. 1997. *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid. Entrevista con Philippe Petit. Traducción de Mónica Poole. Madrid: Editorial Teorema.
- Virilio, P. 1998. *La máquina de la visión*. España: Editorial Cátedra.

CONSULTAS WEB

Avaaz.org. [Consulta: 6 julio 2014]. Disponible en: <<http://www.avaaz.org>>

Better Iceland. [Consulta: 3 abril 2014]. Disponible en: <<http://betraisland.is/>>

Bingaman-Burst, K.. Kate Bingaman-Burst Ilustrator/educador. *Kate Bingaman-Burst Ilustrator/educador*. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <<http://katebingamanburt.com/>>

Bravo, D. 2005. *Copia este libro*. Recurso disponible on-line. [Consulta: 5 julio 2015]. En: <<http://copiaestelibro.bandaanacha.st/titiriteros.html>>

Campbell, D. 2015. Global spy system ECHELON confirmed at last – by leaked Snowden files. *The Register*. [Consulta: 21 agosto 2015]. Disponible en: <http://www.theregister.co.uk/2015/08/03/gchq_duncan_campbell/>

Centro de Estudios Filosóficos, Políticos y Sociales Vicente Lombardo Toledano. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.centrolombardo.edu.mx/>>

Change.org. [Consulta: 6 julio 2014]. Disponible en: <<http://www.change.org>>

CNN México. 2011. 1.78 millones de usuarios de Facebook podrían morir en 2011. *CNN México*. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <<http://mexico.cnn.com/tecnologia/2011/07/09/178-millones-de-usuarios-de-facebook-podrian-morir-en-2011>>

Creative Commons. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<https://creativecommons.org/about>>

Deleuze, G. 1997. ¿Qué es el acto de creación? Min. 44:42 a 45-52 [Consulta: 11 julio 2015]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>>

Dia Art Foundation. [Consulta: 23 marzo 2015]. Disponible en: <<http://www.diaart.org/>>

Economía del Bien Común. [Consulta: 11 julio 2015]. Disponible en: <<http://economia-del-bien-comun.org/es>>

Free Software Foundation. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<http://www.fsf.org/>>

Hobbes, T. *El Leviatán*. Recurso disponible on-line. [Consulta: 7 diciembre 2014]. En: <<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/heler/hobbesthomas.htm>>

Holzer, J. 1995. Change Beliefs. *Adaweb*. [Consulta: 3 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi>>

Investiga y publica. [Consulta: 30 agosto 2015]. Disponible en: <<http://www.investigaypublica.org>>

Jodi. 1999. <\$BlogTitle\$>. *blogspot.jodi.org*. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <<http://blogspot.jodi.org/>>

Kemp, S. 2015. Digital, Social & Mobile Worldwide in 2015. *We Are Social*. [Consulta: 3 mayo 2015]. Disponible en: <<http://wearesocial.net/blog/2015/01/digital-social-mobile-worldwide-2015/>>

Les Liens Invisibles. 2008. *A fake is a fake*. [Consulta: 11 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.lesliensinvisibles.org/2008/03/a-fake-is-a-fake-anyway/>>

Les Liens Invisibles. 2010. Tweet4action.com. *Les Liens Invisibles*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://archive.turbulence.org/Works/tweet4action/#home/>>

Les Liens Invisibles. 2011. *Museum of Ordure. Les Liens Invisibles*. [Consulta: 11 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.ordure.org/about-the-museum/mission/>>

Llubes, C. 2013. Explicación sobre el alcance y el Edge Rank en las páginas de fans de Facebook. *Dalealaweb* [Consulta: 12 junio 2015]. Disponible en: <<http://dalealaweb.com/2012/08/por-que-mis-publicaciones-en-facebook-le-llegan-todos-mis-fans/>>

Mattes, E., Mattes, F. 1998. Hybrids of the Heroic period. *0100101110101101.org*. [Consulta: 8 julio 2015]. Disponible en: <<http://0100101110101101.org/hybrids/>>

Mattes, E., Mattes, F. 1998. Vaticano.org. *0100101110101101.org*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://0100101110101101.org/vaticano-org/>>

Mattes, E., Mattes, F. 1999. Copies. *0100101110101101.org*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://0100101110101101.org/copies/>>

Mattes, E., Mattes, F. 2000. Online real time self-portrait. *0100101110101101.org*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://0100101110101101.org/life-sharing/>>

Open Knowledge. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<https://okfn.org/>>

Open Source initiative. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<http://opensource.org/>>

O'Shea, C. 2009. Hand from above. *Chris O'Shea*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.chrisoshea.org/hand-from-above>>

Partido del Futuro/Partido X. [Consulta: 10 abril 2014]. Disponible en: <<http://partidodelfuturo.net/programa/>>

Polaroid. 2012. *Gizmodo*. [Consulta: 20 julio 2015]. Disponible en: <<http://gizmodo.com/augmented-reality-billboard/>>

Pong, E. 2003. Secrets for sale. *Elodie Pong*. [Consulta: 20 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.elodiepong.net/secrets/>>

P2P Foundation. [Consulta: 2 agosto 2015]. Disponible en: <<http://p2pfoundation.net/>>

Real Academia de la Lengua Española. [Consulta: 3 enero 2015]. Disponible en: <<http://lema.rae.es/drae/>>

Rhizome. 2010. Seven on Seven. *Rhizome*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://sevenonseven.rhizome.org/>>

Rousseau, J-J. *El Contrato Social*. La Biblioteca Virtual Universal. Recurso disponible online. [Consulta: 12 de enero 2014]. En: <<http://www.biblioteca.org.ar/libros/70390.pdf>>

Sanmartín, J. 2013. Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith. [Consulta: 10 junio 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=867GJAPD_uU/>

Torne, M. 2015. El algoritmo de Facebook: ¿Mejorar la experiencia del usuario o

aumentar la publicidad?. *Inboundcycle*. [Consulta: 1 marzo 2015]. Disponible en: <<http://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/cambios-algoritmo-facebook-2015-experiencia-usuario-publicidad>>

The Yes Men. 2006. Halliburton Solves Global Warming. *The Yes Men*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://theyesmen.org/agribusiness/halliburton/index.html/>>

The Yes Men. 2006. Halliburton Solves Global Warming. *The Yes Men*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://theyesmen.org/hijinks?page=1/>>

The Yes Men. 2010. Chevron's \$80 million ad campaign gets flushed. *The Yes Men*. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <<http://yeslab.org/project/chevron/>>

Tribe, M. 1996. Rhizome.org. *Rhizome*. [Consulta: 23 marzo 2015]. Disponible en: <<http://rhizome.org/>>

Vásquez, A. 2006. Internet, espacios virtuales y reconfiguración del autor. *Homines*. [Consulta: 1 agosto 2014]. Disponible en: <http://homines.com/palabras/Internet_espacios_virtuales/index.htm>

Viola, B. *Bill Viola*. [Consulta: 20 julio 2015]. Disponible en: <<http://www.billviola.com/>>

WikiLeaks. [Consulta: 6 julio 2014]. Disponible en: <<https://wikileaks.org/index.es.html>>

Xiao, A. 2010. Always Social: Right Now (2010 —) , Part Three. *Hiperallergic*. [Consulta: 9 julio 2015]. Disponible en: <<http://hyperallergic.com/6648/social-media-art-pt-3/>>

Zafra, R. 2004. E-dentidades: loading-searching-doing (Cartografías del sujeto online), p. 24. [Consulta: 3 marzo 2014]. Disponible en: <<http://www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf>>

Zorman. 2012. *Zorman Videos*. [Consulta: 2 mayo 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/channel/UCXUVqP5eE3DGCrFz_TRyOd_Q> Kemp, S. 2015. Digital, Social & Mobile Worldwide in 2015. Blog We Are Social. [Consulta: 3 mayo 2015]. Disponible en: <<http://wearesocial.net/blog/2015/01/digital-social-mobile-worldwide-2015/>>

ANEXO I. Referentes del activismo.

Puede parecer aventurado para un trabajo de producción artística situar como referentes a personajes del mundo del activismo. En cualquier caso, la producción de este trabajo tiene un fuerte componente activista y comparte con el mundo del arte aquella intención de mejorar el mundo. Al mismo tiempo, la admiración hacia los siguientes referentes también es motivo primero y último para el desarrollo teórico y práctico de este Trabajo Fin de Máster.

Es obvio e importante el valor que han aportado al Conocimiento Libre activistas como Julian Assange o Edward Snowden, o plataformas como Archive o la controvertida *The pirate bay*, tantas veces perseguida, cerrada y restaurada que ha llevado al ridículo la persecución política del uso libre de Internet. También podría nombrar al no menos controvertido pero exitoso Kim Dotcom. Todas estos referentes son inmensos, pero me interesa hablar de aquellos que fuera de los focos han contribuido de manera notable a la causa del Conocimiento Libre y sin ninguna recompensa.

Sin duda, el movimiento del Conocimiento Libre no sería hoy nada sin el gran servicio que Aaron Swartz prestó a la humanidad de forma altruista. Una de las primeras víctimas de la caza de brujas que a nivel global está intentando acabar con el Conocimiento Libre. En esta ocasión, la persecución se impulsó desde la fiscalía de los Estados Unidos, cuando lo único que pretendía Aaron Swartz era hacer accesible todo el conocimiento que legítimamente debería estar a disposición del pueblo y que, sin embargo, permanece obstruido mediante mecanismos burocráticos y altas tasas, se podría decir que hasta ilegales, por parte de empresas privadas y con el apoyo del gobierno de los Estados Unidos. Aaron Swartz no pudo soportar la idea de ir a la cárcel por su acto altruista y se acabó suicidando ante la incansable persecución de la Fiscalía.

Aaron Swartz ha sido una gran pérdida para la humanidad, un joven superdotado responsable de todo tipo de avances en el Conocimiento Libre, que ha luchado para liberar a ciudadanos y usuarios, y que ha servido de inspiración para el desarrollo del resultado práctico *Investiga y publica*. Entre los logros de Aaron Swartz destacan la fundación y desarrollo de Reddit, ser precursor de la idea en que se basa Wikipedia, colaborar en la definición de Creative Commons y el desarrollo de Open Library.

Otro referente es José Luis Rey, experto activista venezolano que murió de varios disparos de bala cuando le robaban su moto. Entre sus méritos destacan la liberación de los archivos relacionados con las operaciones de la PDSV durante el paro golpista de 2002-2003 en Venezuela y el proyecto para migrar a Software Libre todas las plataformas empleadas por organismos públicos. Impulsó y fundó varios de proyectos como Velug y Solve, Blogs dedicados al Conocimiento libre. Además, José Luis Rey fue un eminente hacker que ayudó a difundir sus conocimientos informáticos para lograr toda clase de éxitos en relación al Conocimiento Libre. Es obvio decir que también ha servido como inspiración para el desarrollo de la obra final y motivo último de esta investigación, *Investiga y publica*.

Todos saben quien es Julian Assange, al menos saben que es un criminal perseguido por la CIA, pero no todos saben quien es Manning, a menos que se hable de

aquel marine que decidió travestirse y cambiarse el nombre por Chelsea Manning, que para mi entender, no es sino otro gesto de una mujer valiente. Manning fue quien liberó los miles de cables difundidos por WikiLeaks, conocidos como los *Diarios de guerra de Afganistán*, entre los que destacaba el asesinato grabado de simples civiles y periodistas por el ataque de un helicóptero estadounidense. Ni que decir tiene que los asesinatos quedaron impunes mientras Manning se enfrenta a una cadena perpetua por acusaciones tales como “ayudar al enemigo” -cabría preguntarse a qué enemigo se refieren-. Lo importante de Manning es que se enfrentó a varias cuestiones vitales y escogió el camino de la moral y el sacrificio en un acto puramente altruista. Un tipo de hombre que no casa muy bien con el hombre lobo de John Stuart Mill. Nuevamente tenemos que hablar del *homo dyctyous*, el hombre conectado de Nicholas A. Christakis y James H. Fowler.

No hay nada parecido en este trabajo al activismo de Manning, la brillantez de Swartz o el compromiso de Rey; sólo el interés de afrontar con valor la necesidad de intentar un progreso en nuestra sociedad, y si el Conocimiento Libre puede ayudar a ello, al menos *Investiga y publica* puede ser un buen comienzo. En cualquier caso, se necesita valor para defender al *superorganismo humano* como bien se explica en el capítulo cuarto *Liberar al usuario*.

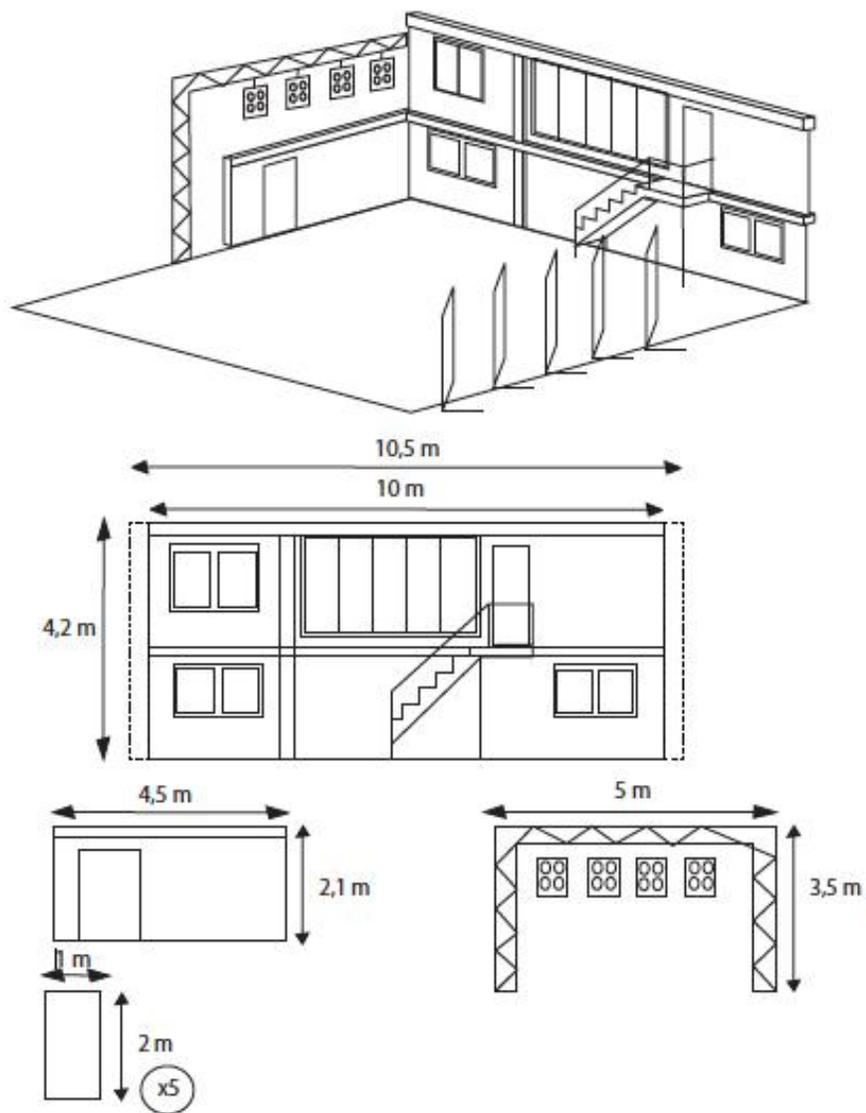
No se pueden afrontar los retos que nos vienen desde el *ciberutopismo*, sino desde el sacrificio, la *conexión* y la colaboración.

ANEXO II. Plano de implantación escenográfica. Vamos a hacerte bailar: persiguiendo a Patti Smith.

ESCENOGRAFÍA - VAMOS A HACEROS BAILAR
PLANO DE IMPLANTACIÓN

PEQUEÑO DRAGÓN
TAIAT DANSA

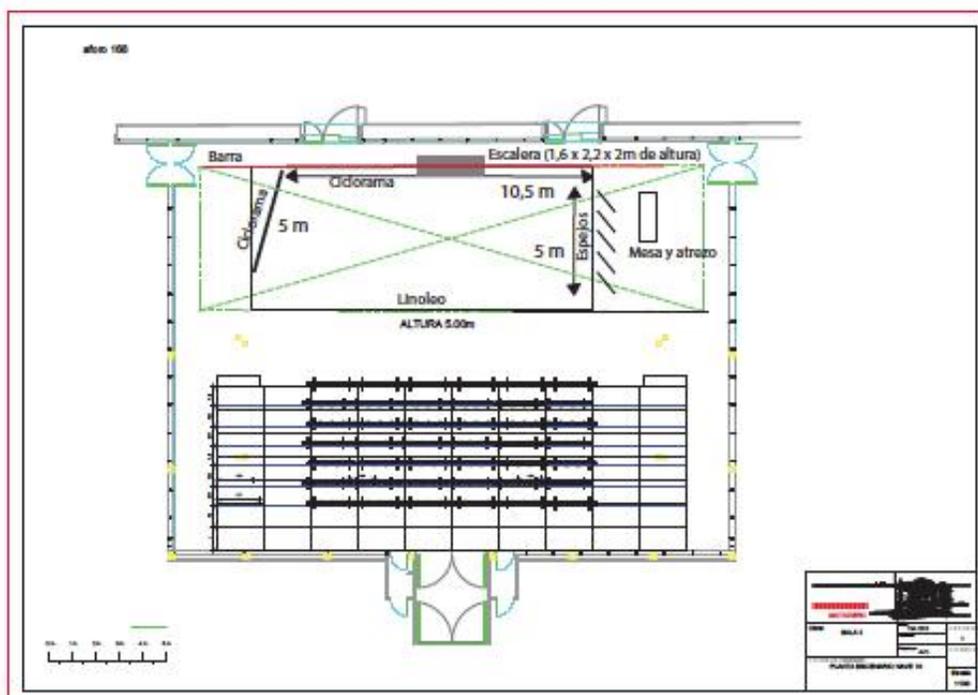
Descripción: Escenografía para Escenario **10,5 x 10 x 4,7 m.**



ESCENOGRAFÍA - VAMOS A HACEROS BAILAR
PLANO DE IMPLANTACIÓN

PEQUEÑO DRAGÓN
TAIAT DANSA

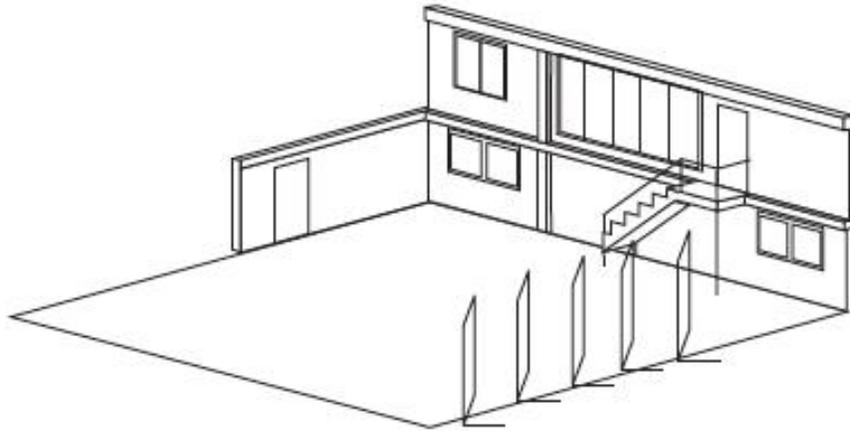
Descripción: Escenografía para Escenario 10,5 x 10 x 4,7 m.



ESCENOGRAFÍA - VAMOS A HACEROS BAILAR
PLANO DE IMPLANTACIÓN

PEQUEÑO DRAGÓN
TAIAT DANSA

Descripción: Escenografía para Escenario 10,5 x 10 x 4,7 m.



Descripción: Escenografía para Escenario 10,5 x 10 x 4,7 m.

