

ESPACIOS E IDENTIDADES

JOSÉ LUIS ORTEGA LISBONA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MPA
MÀSTER OFICIAL EN PRODUCCIÓ ARTÍSTICA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ESPACIOS E IDENTIDADES

JOSÉ LUIS ORTEGA LISBONA

Trabajo Final de Máster dirigido por

JOSÉ MIRALLES CRISÓSTOMO

MARINA PASTOR AGUILAR

Tipología 4

**Producción artística inédita acompañada de una fundamentación
teórica**

Valencia, Julio de 2013



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MPA
**MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA**



2013 José Luis Ortega Lisboa

Resumen

En este Trabajo Final de Máster, he desarrollado un modo de hacer, mediante el cual tergiversar diferentes espacios de Internet cuestionando la mecánica del lugar. He realizado una intervención en la página web llamada *Chatroulette* mediante la puesta en funcionamiento de una metodología de *trolling* llevada a cabo mediante la pregunta, ¿cómo podemos hacernos mejor el uno al otro?, la cual pretende cambiar el funcionamiento de este espacio y cuestionar el tipo de comunicaciones que allí se crean. Mediante esta línea de trabajo he podido cuestionar el uso y la utilidad real que podemos extraer de determinados lugares de Internet. Del mismo modo he realizado un análisis de la metodología empleada, para producir una plasmación de la misma en un espacio expositivo y un manual de *trolling* que expande la temporalidad del hecho expositivo. Pretendo por lo tanto generar este tipo de debate cultural a partir de un lugar que en este caso es Internet.

Palabras clave: Identidad, *trolling*, tergiversación, Internet, arte, espacios.

Abstract

In this Final Master Project, I have developed a way to make, whereby distort different Internet spaces questioning the place mechanics. I made an intervention at the website called *Chatroulette* by operation of *trolling* methodology carried out by the question, how we can make each other better? Which aims to change this space operation and question the kind of communications that are created there. By this line of work I could question the use and real utility that we can extract from certain Internet sites. Similarly I have made a methodology analysis, used to produce a translation in an exhibition space and a manual of *trolling* that expands the temporary expository act. Therefore I intend to generate this kind of cultural debate from a place which in this case is Internet.

Palabras clave: Identity, trolling, distortion, Internet, art, spaces.

¿Cómo abordaremos mañana este encarcelamiento del Progreso sin caer en la desesperanza de esta finitud que prefigura la actual globalización?

Paul Virilio.

Un pequeño paso para el hombre, un gran paso para la inhumanidad.

Paul Virilio.

Mi sincero agradecimiento a mis tutores José Miralles Crisóstomo y Marina Pastor Aguilar, sin ellos esta andadura no hubiera sido posible.

ÍNDICE

1. Introducción.....	6
2. Capítulo Primero.....	8
2.1. Desplazamientos.....	9
2.2. Ciudad Vertical.....	12
3. Capítulo Segundo.....	15
2.1. Homogeneización Web 2.0.....	16
2.2. Utopías de Internet.....	19
2.3. Hacktivismo.....	21
4. Capítulo Tercero.....	25
3.1. El Lamento de Narciso.....	26
3.2. El Arte del Trolling.....	31
3.3 How can we make each other better?.....	37
3.4. Manual de trolling.....	41
3.5. Tácticas vinculantes.....	45
5. Conclusiones.	53
6. Índice de imágenes.....	55
7. Bibliografía.....	57

1. INTRODUCCIÓN

En base al resultado de mi investigación sobre diferentes espacios de la esfera pública he podido constatar las diferentes transformaciones que se han efectuado dentro de la misma, al reflexionar como el espacio público moderno tal y como lo conocíamos se está transformando en un instrumento mercantilista y de consumo, adoptando las lógicas del modelo hegemónico capitalista. Esta apoteosis tiene su máximo exponente en el concepto de espacio basura adoptado por Rem Koolhaas¹. El ser humano siempre ha creado sus vínculos y identidad dentro de este espacio público ejemplificado por el modelo de lugar antropológico que propone Marc Augé², un concepto que tiene sus bases en la necesidad de un lugar de encuentro e intercambio con el otro dentro del espacio público pero ¿qué ocurre cuando este paradigma de intercambio desaparece, como afecta esto a nuestras identidades? Esta tendencia ha propiciado la migración al mundo virtual de nuestro espacio simbólico, propiciada por la aparición de un sin fin de prótesis virtuales que generan un simulacro de comunicación e intercambio, pero ¿hasta que punto estas prótesis son realmente eficaces? Generalmente tenemos una visión muy positiva sobre este tipo de aplicaciones, pero esta visión está marcada por las utopías originadas con el comienzo de Internet, de las cuales el hacktivismo es heredero. Por lo tanto mediante el presente proyecto pretendo generar las herramientas procesuales y metodológicas necesarias para intervenir estos medios y tergiversar su funcionamiento mediante un modo de actuación que cambie las normas y jerarquías del espacio.

En este Trabajo Final de Máster he desarrollado una línea de trabajo mediante la cual he podido cuestionar el uso y la utilidad real que podemos extraer de determinados lugares de Internet, desarrollando un modo de hacer basado en el *trolling* que implementa un mecanismo mediante el cual el funcionamiento de cualquier espacio de Internet queda transformado, cuestionándose la gramática cultural del lugar. Del mismo modo he realizado un análisis de la metodología empleada, para producir una plasmación de la misma en un espacio expositivo y un manual que expande la temporalidad del hecho expositivo. Pretendo por lo tanto generar este tipo de debate cultural a partir de un lugar que en este caso es Internet.

Mediante este proyecto he planteado varios objetivos:

- Crear una obra artística inédita para reflexionar sobre la propia práctica artística y su plasmación dentro de un espacio.
- Generar dinámicas de intervención dentro de Internet basadas en la tergiversación de este medio que el público pueda reproducir.
- Producir una metodología que sirva para alterar el funcionamiento de diferentes espacios dentro de Internet.
- Transmitir la necesidad de un cambio del modo en el cual usamos los *mass media* y plantear dudas sobre la verdadera utilidad comunicacional de los mismos y sus consecuencias en el campo de la identidad.

¹Koolhaas, Rem, *Distorsiones Urbanas*, Basurama, [en línea], 2006, [consulta 18 de Diciembre de 2012], disponible en <http://www.basurama.org/b06_distorsiones_urbanas_koolhaas.htm>.

² Augé, Marc, *Los No Lugares*, Madrid, Gedisa, 1993.

-Reelaborar el papel de la práctica artística dentro de este contexto.

-Cuestionar la temporalidad de la obra y del medio expositivo mediante el uso de la didáctica dentro de mi proyecto.

Para ello he usado una metodología artística dentro de la cual podríamos incluir la investigación como parte del proceso creativo, generando una mezcla de ambos elementos, y que ha dado como resultado la producción de un modo de hacer mediante el cual intervenir dentro de Internet. Usar una metodología didáctica alude al hecho de como mi obra se mueve en el campo de las ideas, intentando plasmar un compromiso con el mundo exterior y la vida cotidiana, para ello y formando parte del proceso de obra despliego una metodología que analiza el fenómeno del *trolling* y lo plasma dentro de un manual y un espacio expositivo.

La investigación viene estructurada en tres capítulos dentro de los cuales podemos diferenciar la investigación y estudio sobre el espacio de Internet, el lugar escogido para la intervención y la táctica empleada con su materialización en forma de obra, creando una diferenciación clara entre estos elementos y su papel dentro de la investigación y la obra.

En el capítulo primero, compuesto de dos partes, Desplazamientos y Ciudad Vertical, realizo un análisis de los cambios producidos dentro de la esfera pública que han afectado a la manera en la que usamos el mundo virtual. En Desplazamientos analizo el movimiento teórico de mi investigación desde diferentes lugares de la esfera pública. Finalmente en Ciudad Vertical realizo una reconsideración de nuestro espacio mediante el término que Paul Virilio utiliza³.

En el capítulo segundo, realizo un análisis de la nueva realidad de Internet basada en las utopías con las cuales fue creado, para finalmente presentar los modos de actuación de hacktivismo dentro de la misma. En una primera parte denominada Homogeneización y Web 2.0, analizo la propagación de herramientas virtuales estandarizadas. En otro apartado llamado Utopías de Internet analizo las dos grandes utopías producidas en los comienzos de Internet, la comunicativa y política y cómo ésta ha dado como resultado la utopía activista. Finalmente analizo la historia y acciones más destacadas del hacktivismo en el apartado homónimo.

El capítulo tercero se divide en cinco partes. La primera llamada El Lamento de Narciso, analiza la herramienta *Chatroulette* estudiando las posibilidades de este lugar web como lugar de intervención y aportando referentes artísticos. La segunda parte llamada El arte del *trolling*, analiza este fenómeno creando un paralelismo con las técnicas de oposición de Michel de Certeau, y dilucidando las posibilidades del mismo como práctica artística. En el siguiente apartado denominado *How can we make each other better?* realizo un análisis sobre mi acción en *Chatroulette* mediante el uso del *trolling* como práctica artística. En la parte dedicada al Manual de *Trolling* reflexiono sobre las peculiaridades de esta propuesta didáctica dentro de mi obra. Finalmente en Tácticas Vinculantes analizo el espacio expositivo de la obra y el diferente concepto didáctico y de temporalidad que aporta.

³ Virilio, Paul, *Ciudad Pánico, el afuera comienza aquí*, Buenos Aires, Libros del Zorzal, 2006.

CAPÍTULO PRIMERO

2.1. DESPLAZAMIENTOS

Como dijo Baudrillard en su obra *La agonía del poder*, “Quizá el destino fatal del capital sea precisamente llevar el intercambio al límite, una consumación total de la realidad. En cualquier caso estamos abocados a este intercambio generalizado, a este frenesí comunicativo e informativo que es la marca misma de la hegemonía.”⁴

Por lo tanto podemos referirnos a esta hegemonía como una apoteosis del programa moderno que se vuelve agónica en su éxito, representada por un triunfo del capital, el cual ha reducido la realidad a un intercambio económico, reemplazando la vida urbana de los centros históricos (los cuales a su vez han pasado a ser paradójicamente centros comerciales a cielo abierto) por una suerte de residuo o sombra del espacio moderno.

El concepto de lugar antropológico que Marc Augé desarrolla en su obra *Los no lugares*⁵ ha sido de importancia capital para el desarrollo de este Trabajo Final de Máster ya que me ha posibilitado constatar cómo este tipo de lugar relacional e histórico, es decir que da lugar a relaciones de coexistencia, un lugar en el cual identidad y relación se conjugan y conforman un lugar histórico, están quedando en un segundo plano dentro del nuevo concepto de ciudad moderna la cual carece de estas encrucijadas e itinerarios en beneficio de otro tipo de espacios como el que desarrolla Rem Koolhaas en su ensayo *Espacio Basura*,⁶ en el cual acuña el término de espacio basura como espacio vinculado al consumo e instrumentalizado por la economía, que pone de manifiesto el hecho de que nos movemos en un nuevo espacio público que se ha transformado en escaparate publicitario de las grandes empresas, acotado por una nueva arquitectura que tiene como meta vender una mercancía de fácil asimilación por la masa, y que podemos ver en toda una nueva serie de espacios dedicados a la cultura y el ocio tales como museos y centros comerciales. En este nuevo paradigma solo existen lugares de tránsito, en los cuales las conexiones son fortuitas, dando paso a la siguiente transacción comercial, ya que no están concebidos para ser vividos u ocupados.

Esto a la vez está generando una tensión entre lo local y lo global alterando la relación entre identidad, significado y lugar, e implementando un proceso de homogeneización cultural. Este proceso ha producido una revalorización de los lugares en contraposición a una lógica de los espacios sin lugar.

Por lo tanto podemos decir que se ha producido una disolución del espacio público dentro del privado, no solo por el desmantelamiento continuado del ámbito público y el crecimiento de la empresa privada, si no por el aparente uso público que le damos a espacios que en realidad son privados como el típico shopping mall entre otros.

Todo esto pone de manifiesto un desplazamiento de los usos que anteriormente se atribuían a el espacio público hacia el ámbito virtual de la esfera pública, gracias a la producción de una serie de prótesis virtuales que nos posibilitan ejercer como administradores de nuestro propio espacio simbólico virtual y desmaterializado, generando paradójicamente una realidad irreal, en la cual nuestros símbolos ya no se encuentran en la realidad física, sino en la que construimos diariamente en la red,

⁴ Baudrillard, Jean, *La Agonía del Poder*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006, p. 21.

⁵ Augé, Marc, *Op. Cit.*

⁶ Koolhaas, Rem, *Op. Cit.*

propiciando por otro lado un impacto considerable en nuestras habilidades comunicativas y en nuestros niveles de suficiencia.

Es en este punto de la investigación donde me pregunto ¿de qué manera todos estos cambios dentro del espacio público han modificado radicalmente la manera en la cual creamos vínculos y por lo tanto nuestra identidad? Es innegable que Internet ha cambiado la cara de las relaciones interpersonales, e incluso ha creado nuevas tipologías. Se podría decir que Facebook ha mutado el significado de la palabra amigo, y de hecho cambiado el uso coloquial de la palabra. Los sistemas diseñados para aumentar la conectividad acarrear efectos secundarios no esperados, y en general, las aplicaciones sociales están cambiando nuestra comprensión de la amistad, las relaciones y la intimidad. Por otro lado la web 2.0 ha convertido nuestro tiempo de ocio en tiempo de trabajo para terceros que cimienta la rentabilidad económica de las empresas de Internet más potentes.

Por lo tanto podemos concluir que el antiguo concepto de foro, ágora o plaza, en definitiva el lugar antropológico del que nos habla Marc Augé, ha dado lugar a la creación de un nuevo tipo de plazas virtuales denominadas redes sociales, mediante las cuales conseguimos realizar comunicaciones instantáneas sin plantearnos la calidad de las comunicaciones que generamos. Pensamos en Internet como un ecosistema social pero este pensamiento proviene de las utopías desarrolladas en los comienzos de Internet. Estas utopías han sido usadas para generar un supuesto espacio de libertad que es aun más fácilmente controlable, clasificable y rentabilizable. Un espacio público en el cual tenemos un comportamiento en muchos casos inconsciente, pero en el que todas nuestras acciones son registradas y nuestras identidades fácilmente identificables en pos de razones como el marketing o la seguridad nacional. Estamos por lo tanto ante un sistema que una vez más impone una cultura productora de lenguaje que esconde una estrategia general que sólo puede ser subvertida desde el interior, jugando con el adversario y encontrando sus puntos débiles para pervertir el uso que se le da a este espacio y poder generar nuestro lugar como diría Michel de Certeau⁷, y no simplemente ser asimilado dentro de este sistema hegemónico.

En líneas generales el escenario contemporáneo de la esfera pública moderna, representado por el lugar antropológico, ha sido invadido por una acumulación de no lugares que denominamos espacio basura⁸, imposibilitando por lo tanto el uso efectivo de estos lugares por parte del público y la creación de nuestro espacio simbólico dentro del mismo, siendo este desplazado a un espacio de tipo virtual sobre el cual se han cimentado varias utopías, comunicativa y política, de las cuales hablaré posteriormente y que han dado lugar a una idea anárquica alrededor de Internet que como veremos no se corresponde con la realidad si no que más bien podríamos hablar metafóricamente de una cárcel en la cual nosotros mismos somos nuestros propios carceleros.

Ya Paul Virilio en su obra de 1999 *El Cíbermundo, la política de lo peor*⁹, se cuestiona sobre cuáles son las implicaciones futuras del progreso tecnológico, la creación de un

⁷ De Certeau, Michel, *La Invención de lo Cotidiano. 1 Artes de Hacer*, México D.F., Universidad Iberoamericana, 2000.

⁸ Koolhaas, Rem, *Op. Cit.*

⁹ Virilio, Paul, *El Cíbermundo, la política de lo peor*, Madrid, Cátedra, 1997.

tiempo global y único, gracias a la instantaneidad de las comunicaciones y el tránsito de información, y lo más importante quién controla esta información y cómo se aplica en áreas como la publicidad y la propaganda. Cabría preguntarse ¿cuál es el papel del arte dentro de toda esta vorágine de control e inmediatez?, quizás divergir y aportar una visión cuestionadora sobre todos estos atentados a nuestra identidad, espacio público y libertad desde la colaboración y la resistencia debe ser uno de los papeles que la práctica artística debe jugar respecto a la esfera pública y las transformaciones vividas por la misma en el ámbito mediático e identitario.

2.2. CIUDAD VERTICAL

El término ciudad vertical es utilizado por Paul Virilio en su obra literaria de 2005 *Ciudad pánico*¹⁰, y se refiere a el cambio de paradigma en la manera en la cual afrontamos el hecho de visualizar el medio urbano mediante una nueva amalgama de prótesis virtuales. Como ya he comentado en el apartado anterior, una de las consecuencias de la homogeneización cultural es la propagación de herramientas virtuales globales que presentan una visión estandarizada de nuestro entorno, generando por lo tanto una imagen única del mundo, la cual por otro lado esta en manos de multinacionales que concentran el mercado de productos culturales.

Al comenzar a investigar sobre las problemáticas de la esfera pública me percaté de que efectivamente, estas herramientas han cambiado la manera en la cual observamos la ciudad, por ello me dispuse a analizar una de las aplicaciones más usadas hoy día en el marco de Internet y que nos proporciona una visión inédita tanto nuestra realidad cercana como de lugares remotos. Google Street View proporciona panorámicas a nivel de calle permitiendo a los usuarios ver partes de las ciudades seleccionadas y sus áreas metropolitanas circundantes. Todas las fotografías son siempre modificadas antes de su publicación final, difuminando caras y matrículas, debido a las políticas de privacidad internas de los diferentes países en los que el servicio está presente. Como ha ocurrido en Suiza y Alemania esta virtualización del espacio público ha hecho que las autoridades tomen medidas y hagan que la empresa borre la totalidad de los rostros de los viandantes manualmente pese a que el software que utilizan borra mas del 99% de estos rostros. ¿No es precisamente este margen de error del sistema una fisura dentro de este espacio virtual sobre la cual trabajar y de paso cuestionar las normas allí representadas? En un primer momento puede parecer que ocultar la identidad conlleva una salvaguarda de la privacidad de estas personas pero por el contrario ¿no estamos haciendo otra cosa que crear un entorno compuesto por gente sin identidad ni rostro en pos de la paranoia del control y la vigilancia?

Es totalmente irónico que para proteger la identidad de la gente se decida borrar las caras de toda una ciudad o país, limpiando el entorno de todo tipo de rastro de posible reconocimiento del que allí habita mediante la eliminación de la parte de nuestro cuerpo que condensa nuestra identidad. En cambio, estos fallos del sistema que representan menos de un 1% del total de las personas, aparecen como olvidos, descuidos o grietas que toman la forma de lugar de resistencia en contra de la amnesia identitaria de la masa y aparecen como una metáfora de la tensión global-local tal y como la conocemos en el medio físico.

Una de las principales cuestiones que me llaman la atención sobre esta herramienta virtual, al igual que otras, fue el hecho de la suplantación de la experiencia de recorrer un espacio, ya que tal y como Guy Debord nos dice en su libro *La Sociedad del Espectáculo*, “Todo lo que una vez fue vivido directamente se ha convertido en una mera representación.”¹¹ Por lo tanto queda patente esta suplantación de la esfera pública por otra totalmente manufacturada y distribuida como producto cultural, pero que por otro lado aceptamos de buen grado debido a los beneficios que esto aporta en ahorro de tiempo y desplazamiento en el marco de la vida diaria, ya que nos

¹⁰ Virilio, Paul, *Op. Cit.*

¹¹ Debord, Guy, *La Sociedad del Espectáculo*, Madrid, La Marca Editora, 2008, p. 7.

otorga nuestra particular “ventana indiscreta” desde la cual indagar dentro de este espacio virtual emulando al protagonista de la película de Hitchcock interpretado por James Stewart. Como decía la filósofa Julia Kristeva en una de sus citas “No hay nada que puedas hacer al respecto. Estás abrumado por las imágenes, que te arrastran, te reemplazan. Estás soñando este espectáculo, es la vida como un sueño, todos queremos esto.”¹²



Fig. 1 - Vista de una calle de Nueva York en Google Street View.

Otro aspecto de interés dentro de este mundo virtual y que enlaza con mi anterior observación es el vínculo entre el espacio basura y el mundo virtual ya que como nos dice Rem Koolhaas en su obra *Espacio Basura*, “Conceptualmente, cada monitor, cada pantalla de televisión es el sustituto de una ventana; la vida real está dentro, el ciber-espacio se ha convertido en la naturaleza exterior.”¹³ Esto a la vez ha posibilitado una transformación del espacio privado de cada individuo en parte del público debido al crecimiento de la esfera mediática y por lo tanto de contenidos personales dentro de ésta. Por lo tanto podemos hablar de la desaparición de la dicotomía exterior-interior y como consecuencia de esto, de gran parte de nuestra intimidad la cual aparece publicitada en un sin fin de redes sociales y aplicaciones que conforman nuestra nueva realidad mediática. Esta mezcla ha sido propiciada por la aplicación de políticas neoliberales de privatización en detrimento de la figura de lo público, la cual ha sido relegada a un espacio de tránsito en el cual las conexiones son efímeras, y cuyo máximo exponente es la arquitectura de museos y centros comerciales actuales como apunta Rem Koolhaas en su ensayo *Espacio Basura*¹⁴, los cuales juegan el papel de pantallas en las cuales nos reflejamos.

¹² Kristeva, Julia, *Mcafee, Nolle, Routledge critical thinkers*, Nueva York, Taylor & Francis, 2004, p. 119.

¹³ Koolhaas, Rem, *Op. Cit.*

¹⁴ Koolhaas, Rem, *Op. Cit.*

Tal y como apuntan José Luis Albelda y José Saborit en su obra *La Construcción de la Naturaleza*,¹⁵ esta nueva realidad también responde a un nuevo escenario en el cual percibimos los *mass media* como nuestra nueva naturaleza exterior que tiene como características su carácter global y planetario, la inmediatez y lo inmaterial, generando por lo tanto dinámicas descentralizadoras, globalizadoras y armonizadoras. Estamos ante las nuevas prótesis tecnocientíficas, que aumentan nuestras capacidades psíquicas o físicas pero atrofan nuestras facultades originales, y que también son usadas como mecanismos de legitimación que están a salvo de cualquier cuestionamiento, siendo sin embargo sólo eficaces debido a los agentes humanos y los intereses que los promueven, siendo solo proyecciones de los sistemas establecidos que buscan legitimación. Es imprescindible para este análisis tener en cuenta el modelo norteamericano de hegemonía industrial y militar, ya que queda conformado a imagen del pensamiento de masas americano dentro del modelo neoliberal capitalista del cual Internet es su mayor motor debido a la eficacia de este medio a la hora del movimiento de capitales y el negocio bursátil.

A su vez este nuevo medio vehicula nuestro comportamiento mediante la técnica, modificando nuestras formas de percepción y la manera en la cual generamos relaciones, ocultando el contenido la función real de este espacio, que no es otra que imponer hábitos y generar dinámicas. Como dijo Marshall McLuhan en su obra de 1964 *Understanding Media*, “el medio es el mensaje”¹⁶, frase que cobra sentido si volvemos a pensar en la manera en la cual observamos y exploramos el medio urbano en la actualidad, como concluí al analizar la herramienta Google Street View, la cual me sirvió para generar un análisis completo de la manera en la que los *mass media* se han convertido en nuestro nuevo espacio y a la vez en modificadores de nuestro comportamiento, y vinculaciones, y que me hizo preguntarme ¿de qué manera se podía ofrecer una respuesta o cuestionamiento de estas mecánicas dentro de la red?, ¿cuál es el sentido y el fin de esta expansión sin límites que parece escapar a todo control y plan preestablecido?. Quizás ésta sea la clave de todas estas cuestiones ya que como dijo Guy Debord en su obra *La sociedad del Espectáculo*, “sus medios son a la vez sus fines.”¹⁷

¹⁵ Albelda, José Luís; Saborit, José, *La Construcción de la Naturaleza*, Valencia, Generalitat Valenciana, 1997.

¹⁶ McLuhan, Marshall, *Understanding Media*, Cambridge, Mit Press, 1994, p. 9.

¹⁷ Debord, Guy, *Op, Cit.*

CAPÍTULO SEGUNDO

3.1. HOMOGENEIZACIÓN Y WEB 2.0

Si tenemos en cuenta la perspectiva histórica deberíamos reflexionar sobre lo inusual del momento histórico que estamos viviendo en estos momentos, debido a los grandes procesos de homogeneización global que podemos observar en diferentes ámbitos de nuestra vida, pero que tienen especial relevancia si hablamos de todo lo que hay alrededor de la cultura mediante los hábitos, costumbres y gustos pero también mediante los productos culturales y mediáticos que consumimos y utilizamos. Estamos ante un proceso que no parece reversible y que aparece como inédito en términos históricos. Si observamos las nuevas generaciones de diferentes países del mundo podremos observar cómo esta convergencia es más y más acentuada con cada nueva generación debido a la presión que ejercen los *mass media* sobre este sector de la población mediante el marketing. Esto está provocando una pérdida de la diversidad cultural que implementa un gran mercado global altamente estandarizado.

Todo esta maquinaria gigantesca tiene como fin la creación de un mercado planetario el cual demande productos estandarizados y concretos, favoreciendo la reducción de costes debido a los modelos de producción masiva. Actualmente nos encontramos en un nivel de homogeneización muy alto en la inmensa mayoría de regiones del planeta. Esta ebullición cultural está en proceso de fraguar una nueva cultura global que es en realidad un efecto colateral de los grandes intereses económicos que se esconden detrás de estos movimientos de productos y capitales.

Por otro lado hay que tener en cuenta que el motor del cambio social y el desarrollo de productos culturales siempre ha sido el contacto con otras culturas. Como decía Marc Augé es su obra *Los no lugares*, “un grupo que se repliega sobre sí mismo y se cierra es un grupo moribundo”¹⁸, pero también una cultura que no está preparada para aguantar un poder colonial es una cultura extinta. Es obvio que el contacto entre culturas aumenta significativamente la vitalidad de las mismas pero nos encontramos ante la aceptación de una visión única del mundo propagada por empresas culturales que monopolizan este mercado.

Podríamos pensar que Internet es uno de los elementos que nos dan la oportunidad de disfrutar de un medio descentralizado de manera económica, pudiendo hacer llegar expresiones culturales minoritarias a un gran público, y a la vez generando dinámicas culturales de difusión que escapan a los grandes grupos mediáticos y su industria cultural, pero por otro lado es el medio mediante el cual estos grupos mediáticos siguen aplicando sus lógicas e imagen única del mundo.

El concepto de Web 2.0 ¹⁹ apareció en 2004²⁰ como resultado de la evolución tecnológica dentro de la web basada en la utilización de redes sociales mediante las cuales se pueda generar interacción y visualidad y crear un punto de encuentro entre diferentes usuarios, en contraposición a las anteriores páginas estáticas creadas mediante lenguaje HTML, cuya actualización no era periódica. Este nuevo modelo de

¹⁸ Augé, Marc, *Op. Cit.*

¹⁹ Graham, Paul, *Web 2.0* [en línea], 2005, [consulta 30 de Mayo de 2013], disponible en <<http://www.paulgraham.com/web20.html>>.

²⁰ O'Reilly, Tim, *¿Qué es la Web 2.0?* [en línea], 2005, [consulta 23 de Marzo de 2013], disponible en <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>.

web ha propiciado una liberalización de Internet de manera que cualquier usuario tiene la posibilidad de generar su propio lugar dentro del mismo y generar sus propios contenidos, un claro ejemplo de este concepto son los blogs, redes sociales y wikis, los cuales han hecho desaparecer los costes anteriores de difusión de la información aumentando la oferta y tienen cabida en los medios tradicionales. Esta dinámica sigue su evolución dentro de lo que algunos han denominado como la Web 3.0²¹ la cual se define como la transformación de la red en una base de datos, generando contenidos a los cuales se tiene acceso desde varias aplicaciones²², siendo usado este término para promocionar mejoras respecto a las Web 2.0, pero creando del mismo modo un gran debate sobre la correcta definición de este término y sus consecuencias futuras. Sin embargo cabría destacar como todas estas nuevas herramientas virtuales son a la vez parte del mismo proceso homogeneizador que se está llevando a cabo en el plano económico, cultural o mediático, generando herramientas y aplicaciones que tienden a generar una visión planteada desde un punto de vista occidental y generalmente norteamericano, y por lo tanto aportándola como la verdad única y verdadera.

Una de los aspectos más importantes de este medio es la creación de discursos mediáticos entre los usuarios y los medios, mediante opiniones y preguntas de los propios usuarios que generan un simulacro de participación, ya que la opinión que generan no puede traducirse como opinión pública. Por lo tanto este hecho ubica a los media entre el estado y la sociedad pero no como verdaderos creadores de opinión pública ya que ésta siempre está condicionada por los media.

El caso de Google Street View, del cual hablé anteriormente, es bastante clarificador, ya que nadie se pregunta qué lugares se muestran y cuál es el criterio a la hora de generar una copia navegable de la realidad que pretende sustituir nuestro espacio exterior. Precisamente me llamó la atención el hecho de que todos los usuarios acepten que esa representación reflejada en las pantallas de nuestros ordenadores es totalmente objetiva. Para todos es nuestra nueva naturaleza exterior aún más cercana que el espacio público. Ahí precisamente reside otro de los triunfos de la Web 2.0, es nuestro nuevo espacio en el cual construimos nuestros símbolos y relaciones dándoles más validez e importancia que los que construimos en el espacio público, y por lo tanto alterando la manera en la cual creamos vínculos y nos relacionamos. Si esto es así, ¿de que manera afecta esto al tipo de relaciones o identidades que podemos desarrollar en este espacio?

²¹ Agarwal, Amit. *Los conceptos de la Web 3.0 explicados en Inglés simple* [en línea], 2009, [consulta 10 de Mayo de 2013], disponible en <<http://www.labnol.org/internet/web-3-concepts-explained/8908/>>.

²² Wolfram, Conrad, *Comunicación con aplicaciones en la web 3.0 IT PRO* [en línea], 2010, [consulta 5 de Mayo de 2013], disponible en <<http://www.itpro.co.uk/621535/qa-conrad-wolfram-on-communicating-with-apps-in-web-30>>.

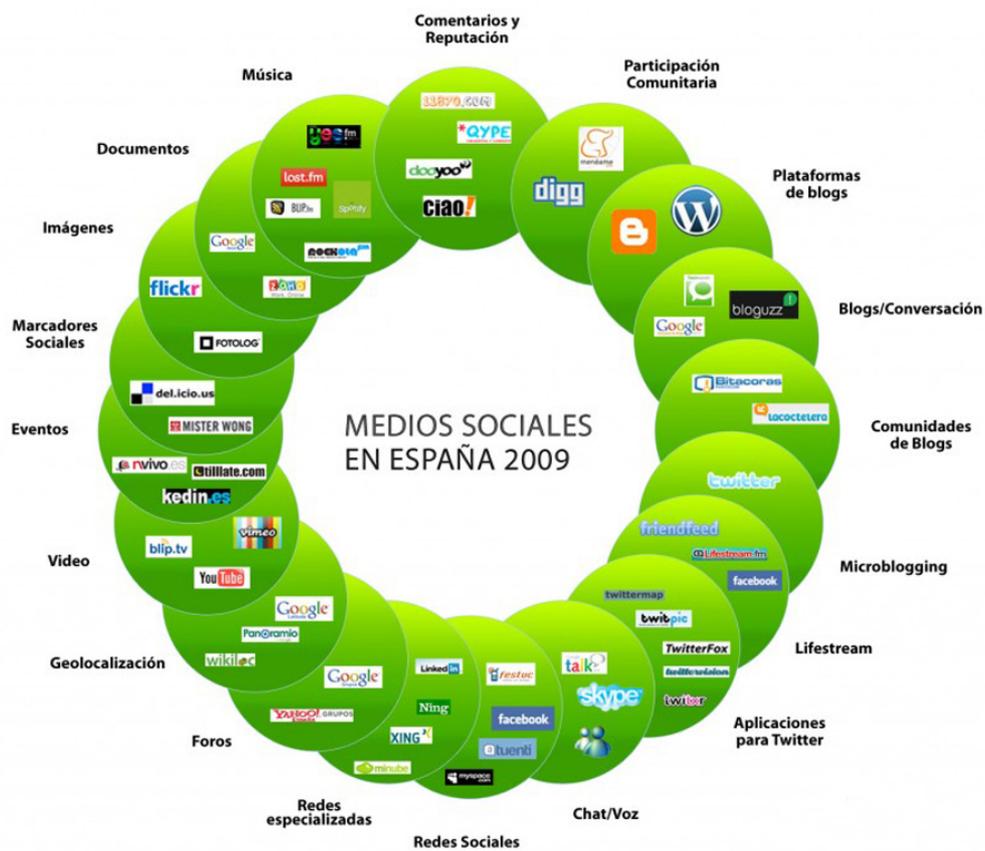


Fig. 2 - Gráfico sobre los medios sociales disponibles en España en el año 2009.

3.2. UTOPIÁS DE INTERNET

Cuando un usuario piensa sobre el concepto de Internet, pensamos en un ecosistema social o un ágora, pero este modo de pensamiento tiene su origen en las utopías desarrolladas en los comienzos de Internet. Dentro de estas utopías podemos encontrar por un lado la utopía comunicativa²³, la cual se basa en la idea de que la información debe ser libre y por lo tanto este espacio aparentemente anárquico es el lugar ideal para generar una nueva sociedad de la información que a la vez esta implementada por una ética hacker. Por otro lado la utopía política parte de un concepto de libertad asociado al ciberespacio. La Declaración de Independencia del Ciberespacio²⁴ es un texto presentado en 1996 por John Perry Barlow, fundador de la *Electronic Frontier Foundation* (EFF)²⁵, sirve como catalizador del activismo en Internet y la ideología libertaria debido a la poca censura, el bajo coste y el halo underground y contracultural que cubre este espacio. Ésta a su vez ha propiciado una utopía activista que pretende transformar la realidad gracias a Internet, ya que los algoritmos que componen cualquier software no son patentables y por lo tanto deberían ser un contenido abierto²⁶.

Por otro lado hay que tener en cuenta que las tendencias ideológicas cercanas a la izquierda siempre ha considerado Internet como un espacio de alienación del proletariado. Una capacidad económica mínima propicia la libertad de acceso, sin embargo una gran parte del planeta no llega a estos umbrales de desarrollo, de la misma manera otra cuestión a tener en cuenta es el analfabetismo digital que imposibilita el poder usar este espacio de manera efectiva. Por lo tanto las desigualdades que podemos observar en el medio físico también afectan y tienen su traducción dentro del ciberespacio y el área de las nuevas tecnologías.

Otro de los grandes caballos de batalla del activismo en Internet es la cuestión del reconocimiento de identidad, ya que lo que en principio se nos presenta como un espacio público, esta altamente controlado y acarrea serias dudas sobre la libertad real del ciberespacio y las supuestas virtudes de este. Hechos recientes como las informaciones destapadas por el consultor tecnológico de inteligencia norteamericana Edward Snowden ponen de manifiesto la debilidad de nuestra privacidad dentro de este espacio y el estado de vigilancia constante y aleatoria en el cual nos encontramos sumergidos mediante la construcción de una maquinaria oculta de espionaje que se está construyendo en secreto.

La propia estructura de Internet depende de los denominados “Backbones”²⁷, o columnas vertebrales de este espacio, que a su vez son fácilmente controlables como herramientas de control usando como excusa la criminalidad o el terrorismo²⁸. Por

²³ Himanen, P., *The hacker ethics*, New York, Random House, 2002.

²⁴ Barlow, J. P., *A declaration of the independence of cyberspace* [en línea], 1996, [consulta 9 de Junio de 2013], disponible en <homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

²⁵ Barlow, John, *A Not Terribly Brief History of the Electronic Frontier Foundation*, 1996, [consulta 9 de Junio de 2013], disponible en <https://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/not_too_brief_history.html>.

²⁶ Stallman, R.; Lessig, L.; Gay, J., *Free software and free society*, Cambridge, Free Software Foundation, 2002.

²⁷ Lessig, L., *Code and other laws of cyberspace*, New York, Basic Books, 1999.

²⁸ Castells, M., *La Galaxia Internet*, Barcelona, Plaza y Janés, 2001.

otro lado la web 2.0, como vimos anteriormente, ha convertido nuestro tiempo de ocio en tiempo de trabajo para terceros que cimienta la rentabilidad económica de las empresas de Internet más potentes, lo que me ha hecho reflexionar a su vez sobre la supuesta naturaleza anárquica de Internet para concluir que todas las utopías generadas con el nacimiento de Internet han sido usadas para generar un supuesto espacio de libertad que es aún más fácilmente controlable, clasificable y rentabilizable. Un espacio público en el cual tenemos un comportamiento en muchos casos inconsciente, pero en el cual todas nuestras acciones son registradas y nuestras identidades fácilmente identificables en pos del marketing.

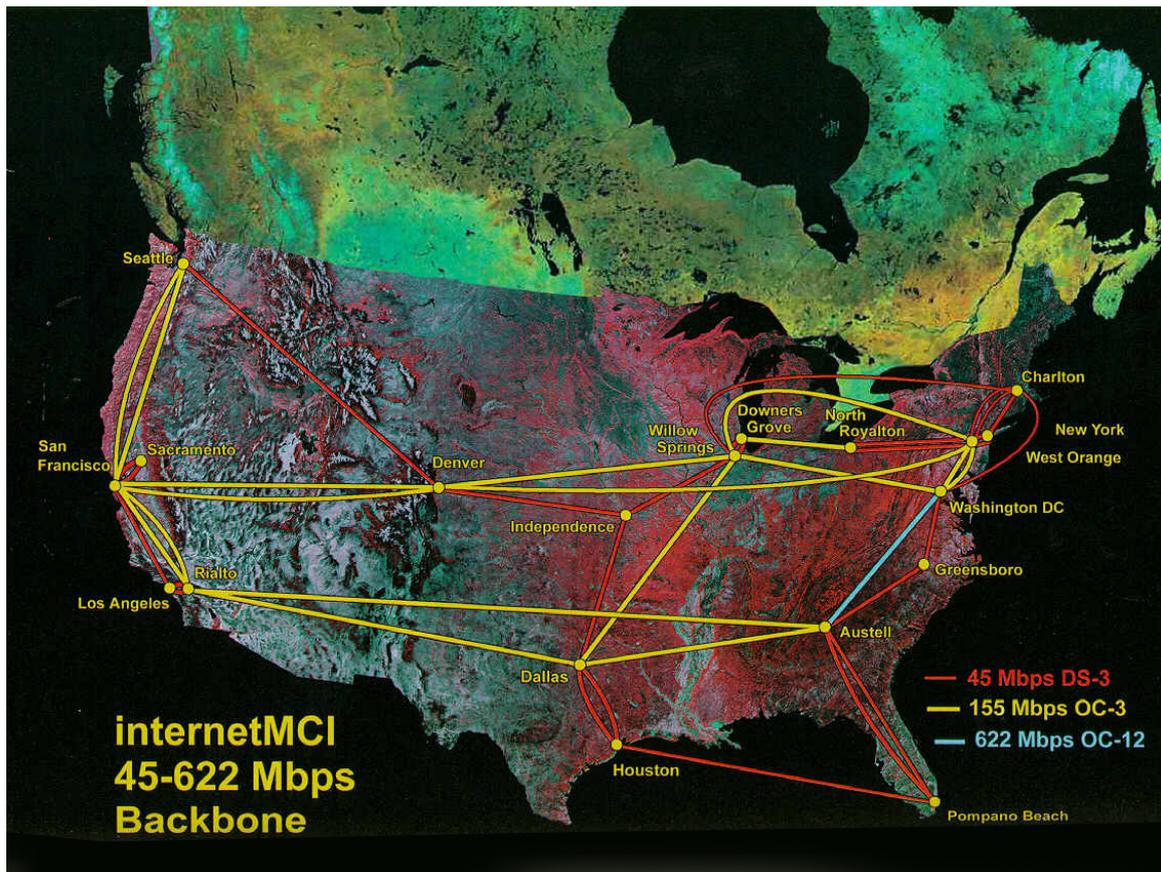


Fig. 3 - Mapa que muestra las conexiones entre los denominados *Backbones* en EEUU.

3.3. HACKTIVISMO

Por hacktivismo, podemos entender, como nos cuenta Alexandra Withney Samuel en su obra *Hacktivism y el futuro de la participación política*²⁹:

"La utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas persiguiendo fines políticos. Estas herramientas incluyen desfiguraciones de webs, redirecciones, ataques de denegación de servicio, robo de información, parodias de sitios web, sustituciones virtuales, sabotajes virtuales y desarrollo de software."

En la mayoría de las ocasiones se entiende por hacktivismo la utilización de código para promover una ideología de tendencias activistas, generalmente promoviendo políticas tales como los derechos humanos, la libertad de expresión y la ética de los medios de comunicación. El hacktivismo se realiza con la idea de que la utilización del código posibilita una presión similar al activismo o la desobediencia civil. Se basa en la idea de que muy poca gente puede escribir código, pero el código puede afectar a mucha gente.

Las actividades hacktivistas se extienden entre diferentes ideas y causas políticas. Freenet³⁰ es un ejemplo claro de traducción de un pensamiento político (todos deberían tener derecho de hablar) en código. La red libre de programadores, artistas y militantes radicales *1984 Network Liberty Alliance*³¹ de Gregoire Seither está más concienciada con cuestiones de libertad de expresión, vigilancia y privacidad en una era de creciente vigilancia tecnológica, de utilización de propaganda a gran escala y de control de la mentalidad por parte de gobiernos y corporaciones.

Para llevar a cabo sus operaciones, los hacktivistas pueden crear nuevas herramientas, o utilizar una gran variedad de herramientas de software ya existentes en Internet. Una de las principales actividades activistas incluye el aumento de la accesibilidad que la gente tiene para actuar por fines políticos dentro de Internet.

El Mirroring Web se utiliza como una herramienta de evasión que permite saltar bloques de censura en sitios web. Es una técnica que copia el contenido de un sitio web censurado y mensajes a otros dominios y subdominios que no están censurados. La Geo-bomba es una técnica en la que los internautas añaden un geo-tag durante la edición de vídeos de YouTube por lo que la ubicación del vídeo se puede visualizar en Google Earth.

El Blogging anónimo es un método mediante el cual hablar a un público amplio sobre temas de derechos humanos, la opresión del gobierno que utiliza varias herramientas de Internet, como las cuentas de correo electrónico gratuito, el enmascaramiento IP y software de blogging para mantener un alto nivel de anonimato.

Hay cierta controversia dentro del hacktivismo que se manifiesta esencialmente en las dos corrientes filosóficas divergentes dentro del movimiento hacktivista. Una corriente

²⁹ Whitney Samuel, Alexandra, *Hacktivism and the Future of Political Participation*, Cambridge, Harvard University, 2004, p. 10.

³⁰ AA.VV., *La filosofía detrás de Freenet*, [en línea], s.f., [consulta 19 de julio de 2013], disponible en < <https://freenetproject.org/philosophy.html> >.

³¹ Tyler, Wat, *We Are Everywhere: the Irresistible Rise of Global Anticapitalism*, London/New York, Verso, 2003.

considera que los ataques cibernéticos maliciosos son una forma aceptable de acción directa. La otra corriente considera que toda protesta debe ser pacífica y sin violencia. Algunas de las intervenciones hacktivistas han tenido gran repercusión dentro y fuera de la red de manera que una acción que en principio no debería plantear un problema debido a su mero contenido simbólico pasa a generar una gran controversia entorno a una causa determinada.

Uno de los primeros incidentes de hacktivismo ocurrió en octubre de 1989 cuando las máquinas VMS conectadas a la NASA fueron penetradas por el gusano anti-nuclear WANK, que cambió el mensaje de entrada al sistema. En el libro *Underground, Madness and Obsession on the Electronic Frontier*³² de Suelette Dreyfus y en el que colabora Julian Assange, los dos autores logran rastrear la fuente del gusano hasta Melbourne (Australia). El libro describe las hazañas de un grupo de hackers australianos, americanos, y británicos durante la década de los 80 y principios de los 90, entre ellos Julian Assange, que se acredita como investigador³³.

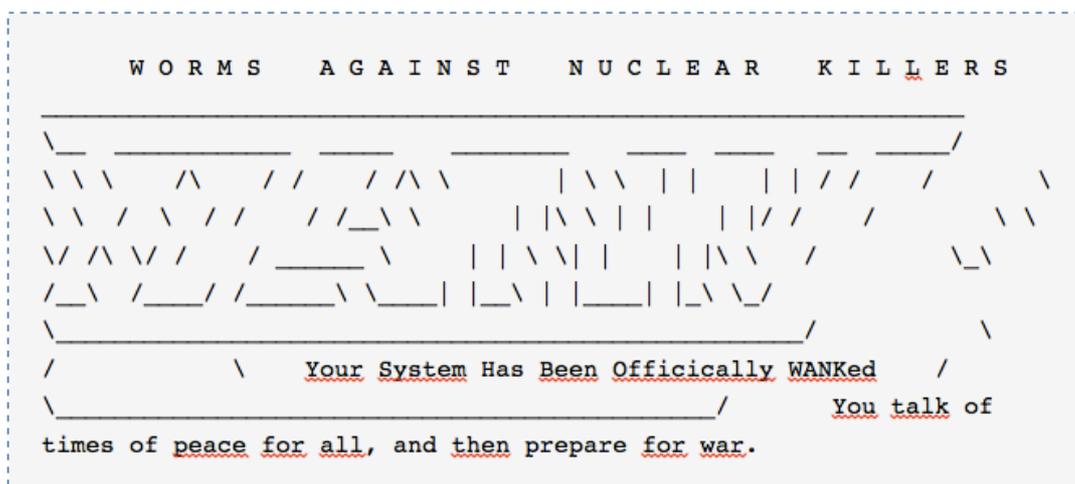


Fig. 4 - Gusano antinuclear WANK, 1989.

El hacktivismo también ha sido usado para reivindicar cuestiones de género como cuando en 1997 la artista alemana Cornelia Sollfrank hackeó la primera competición internacional de arte en la red inscribiendo 200 artistas femeninas falsas en el concurso para sólo tener 3 adversarios masculinos. Ella llamó a este proyecto Female Extension.

El grupo de hacktivistas conocido como *Electronic Disturbance Theater*, unido a muchos otros colectivos, llamaron a la realización de toda una semana de paros durante la Convención Republicana de 2004 en Nueva York, alentando a producir

³² Dreyfus, Suelette, *Underground: Tales of Hacking, Madness and Obsession on the Electronic Frontier*, Sidney, Reed Books Australia, 1997.

³³ Lagan, Bernard, *International man of mystery*. The Sydney Morning Herald [en línea], 2010, [consulta 15 de Junio de 2013], disponible en <<http://www.smh.com.au/technology/technology-news/international-man-of-mystery-20100409-ryvf.html>>.

sentadas contra las webs republicanas e inundando webs y sistemas de comunicación identificados con causas conservadoras.

El 21 de enero de 2008, apareció un mensaje en YouTube de un grupo que se llamaba así mismo 'Anonymous' en el que el grupo declara el "Proyecto Chanology"³⁴, una guerra a la Iglesia de la Cienciología, y prometió expulsar sistemáticamente a la Iglesia de Internet. Durante la semana siguiente, las páginas web de la cienciología fueron intermitentemente hackeadas y la Iglesia de la Cienciología mudó su página a un host que se especializa en la protección contra ataques de denegación de servicio.



Fig. 5 - Componentes de Anonymous con su mascara característica tomada de la película V de Vendetta.

Durante las protestas electorales iraníes de 2009, Anonymous³⁵ desempeñó un papel fundamental en la difusión de información hacia y desde Irán mediante la creación de la página web Anonymous Irán, además de grabar un vídeo como manifiesto hacia el gobierno iraní.

³⁴ Schliebs, Mark, *Internet group declares war on Scientology* [en línea], 2008, [consulta 19 de julio de 2013], disponible en < <http://www.news.com.au/technology/internet-groups-war-on-scientology/story-e6frfo0-1111115399994>>.

³⁵ Anonymous Iran @*WhyWeProtest.net*. Iran.whyweprotest.net [en línea], s.f., [consulta 19 de julio de 2013], disponible en <<https://whyweprotest.net/community/>>.

Durante las protestas de 2011 en Egipto, Google trabajó con los ingenieros de Twitter y SayNow para proporcionar comunicaciones al pueblo egipcio como respuesta al apagón de Internet promulgado por el gobierno. El resultado, *Speak To Tweet*, era un servicio en el que el correo de voz dejado por teléfono era publicado a través de Twitter con un link al mensaje de voz en SayNow³⁶ de Google³⁷.

SayNow

[Learn More](#) • E

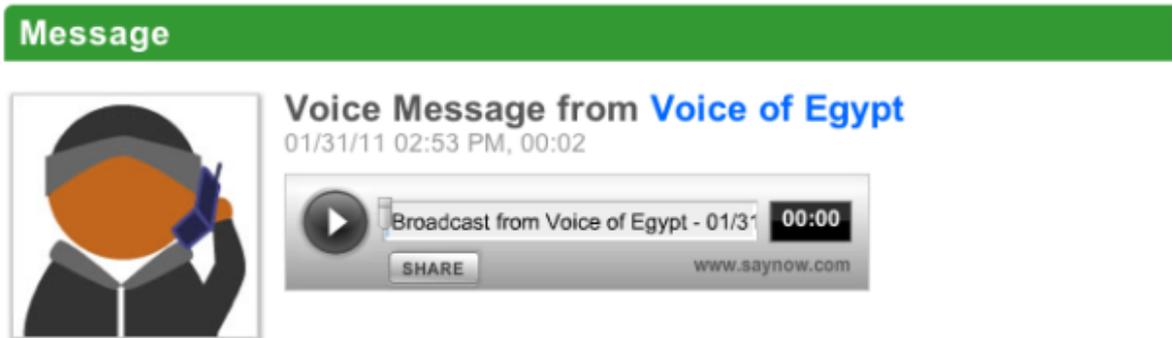


Fig. 6 - Aplicación Speak to Tweet.

³⁶ Singh, Ujjwal, *Some weekend work that will (hopefully) allow more Egyptians to be heard* [en línea], 2011, [consulta 24 de Junio de 2013], disponible en <<http://googleblog.blogspot.com.es/2011/01/some-weekend-work-that-will-hopefully.html>>.

³⁷ Galperin, Eva, *Egypt's Internet Blackout Highlights Danger of Weak Links, Usefulness of Quick Links*. Electric Frontier Foundation [en línea], 2011, [consulta 13 de Junio de 2013], disponible en < <https://www.eff.org/deeplinks/2011/02/egypts-internet-blackout-highlights-danger-weak>>.

CAPÍTULO TERCERO

4.1. EL LAMENTO DE NARCISO

Es innegable que Internet ha cambiado la manera en la cual las relaciones interpersonales se desarrollan, de hecho ha sido la causa de la aparición de nuevos tipos de vinculaciones. Se podría decir que un gran número de herramientas y aplicaciones han cambiado el concepto de la palabra amistad, dando lugar a un cambio en el uso coloquial de la palabra. Los sistemas diseñados para aumentar la conectividad acarrear efectos secundarios no esperados, y en general, las aplicaciones sociales están cambiando nuestra comprensión de los vínculos, las relaciones y la intimidad.

Chatroulette es la aplicación más reciente de encuentros en línea, una interfaz en línea *cam-to-cam* que da a cada usuario la posibilidad de saltar de uno a otro usuario conectado al azar. El resultado es el predominio de un comportamiento libre en el sentido de consecuencias o repercusión social, proporcionando un catálogo interminable de emociones humanas, que plantean un completo estudio sociológico dentro de Internet, así como de los usos y costumbres de los usuarios de este espacio. Una de las pocas opciones con las cuales cuenta el usuario es presionar la tecla next y saltar al siguiente usuario aleatoriamente de manera que se suele crear una especie de cascada de conexiones aleatorias de carácter voyeurista que sirven de motor de la rentabilidad de la web a costa de la soledad, curiosidad y exhibicionismo de los cibernautas.

Fue puesto en funcionamiento por Andrey Ternovskiy³⁸, un hacker de 17 años de Moscú, que empezó su andadura en noviembre de 2009. Pasó de tener 500 visitantes a 50.000 en un mes. Por marzo, Ternovskiy estimó 1,5 millones de visitantes, un tercio de los cuales provenían de EEUU. Según una encuesta realizada por RJMetrics, aproximadamente el 47% de las conexiones mostraban a usuarios exhibiéndose desnudos o que aparecían cometiendo actos “indecentes”. Aunque la política de la compañía respecto a estos actos es mucho más restrictiva en la actualidad, aún podemos observar cómo este tipo de comportamientos persisten debido a la extendida idea de exhibicionismo asociada a esta web, la cual por otro lado bloquea a cualquier persona que sea votado negativamente por otros usuarios y del mismo modo impide que usuarios noveles puedan visualizar otra cam y mostrarse a sí mismo a otras personas hasta que otros usuarios no les voten positivamente.

Sin embargo, lo que es considerablemente más interesante para muchos es la mecánica de la propia página, produciéndose un efecto de magia tecnológica que implementa la participación de los usuarios. Otros lo han denominado como brillante, la forma más pura de Internet y un gran modo de perder el tiempo. No es necesario registrarse o revelar otros datos personales. Sólo la imagen que se transmite a través de la cámara web sirve para identificar al usuario, de ahí la facilidad con la cual esta aplicación ha incrementado su número de usuarios de manera exponencial en tan reducido espacio de tiempo.

³⁸ Mungia, Alan, *Entrevista: Andrey Ternovskiy Creador de Chatroulette* [en línea], 2010, [consulta 18 de Mayo de 2013] disponible en <<http://alanmunguia.com/entrevista-andrey-ternovskiy-creador-de-chatroulette/>>.

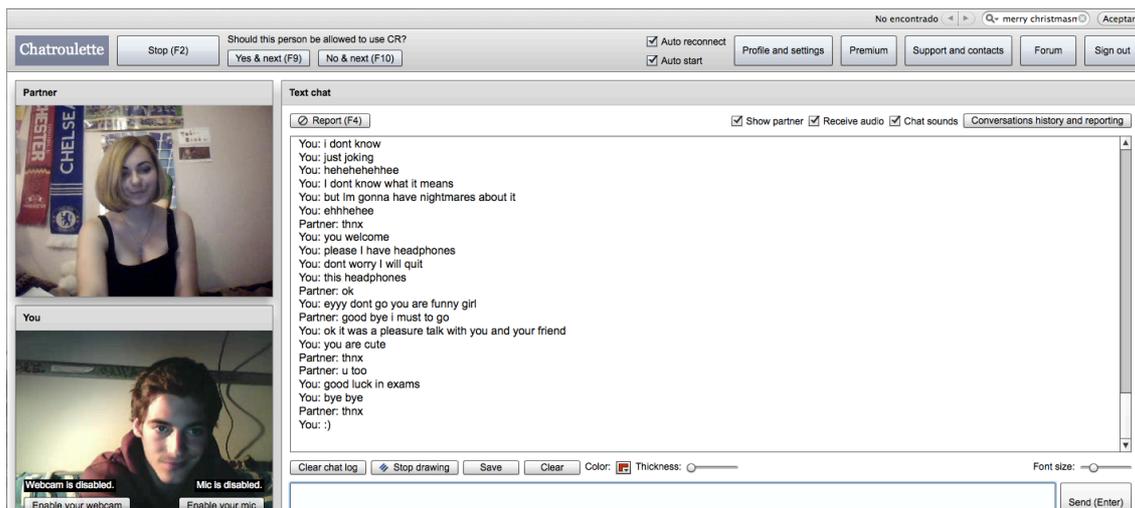


Fig. 7 - La pagina de *Chatroulette*.

Como otras muchas herramientas los usos aplicables a ella son inabarcables, por supuesto ámbito artístico inclusive, además del anonimato, supone un caldo de cultivo perfecto para todo tipo de comportamientos, ya que en mi opinión es una nueva ventana indiscreta que nos introduce en lo más profundo de las necesidades humanas de entretenimiento, pero no comunicativas, a la vez que pone de manifiesto la disolución del espacio público y privado, ya que nos ponemos en nuestro papel de voyeur al introducirnos en todo tipo de ambientes que reflejan una muestra global de la soledad y narcisismo de la sociedad contemporánea, el cual se ha democratizado en esta sociedad líquida como diría Bauman³⁹. Se produce también una disolución de la dicotomía global/local en el sentido de que somos ambas cosas a la vez y un conjunto que las contiene de manera indisoluble.

Durante mi recorrido por el estudio de esta herramienta virtual he tenido la suerte de poder encontrar algunas muestras de intervenciones artísticas dentro de este espacio, enriqueciendo de manera sustancial mi praxis en lo que a modos de actuar en esta web se refiere, abriendo nuevas posibilidades de las cuales he sacado gran provecho durante el desarrollo de mi proyecto.

Una de las primeras obras que me llamó poderosamente la atención fue la desarrollada por Michael Aniser e Isabel Walter en Berlín, dentro de la performance de danza interactiva a través de *Chatroulette* denominada *Danceroulette*⁴⁰. La idea es que usuarios aleatorios puedan controlar a los bailarines dentro del escenario quedando derogados aspectos de la vida cotidiana como el capital cultural, origen social o la nacionalidad. Por otro lado el anonimato ofrece un caldo de cultivo perfecto para todo tipo de rarezas y conductas desviadas.

En esta performance los bailarines se enfrentan a extraños al azar de cuya reacción se alimenta el curso posterior de la actuación. Se les presenta la opción de controlar lo que ocurre en el escenario mediante algunas opciones, aunque la improvisación

³⁹ Bauman, Zygmunt, *Amor Líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.

⁴⁰ Pagina web oficial del proyecto *Danceroulette*. [en línea], 2012, [consulta 19 de Junio de 2013] disponible en <<http://www.danceroulette.net/>>.

también entra en juego de manera capital. Se ofrece a los usuarios cuatro elementos coreográficos para desarrollar una pieza aunque si el usuario aporta otro tipo de opciones de improvisación realizadas por el mismo en vivo pueden pasar a formar parte de la obra. Uno de los principios fundamentales de la obra es que la atención está puesta en los performers ya que el contenido y el proceso de la actuación no puede determinar un resultado prefijado, lo cual tiene relación con la aleatoriedad del medio en el cual se mueven, trabajando únicamente los aspectos formales de la danza.

Las opciones seleccionables dentro de la performance son tiempo, espacio, música y movimiento. Mediante el tiempo se realizan variaciones temporales, mediante el espacio los cuerpos de los bailarines usan la amplitud del lugar sin aceptar ninguna regla estética, mediante el movimiento los bailarines originan una coreografía que se representa siempre con la misma música trabajando con el movimiento como material, mediante la música los artistas realizan una improvisación al seleccionar una pieza aleatoriamente entre una base de datos de diferentes autores moviéndose libremente e improvisando una coreografía.

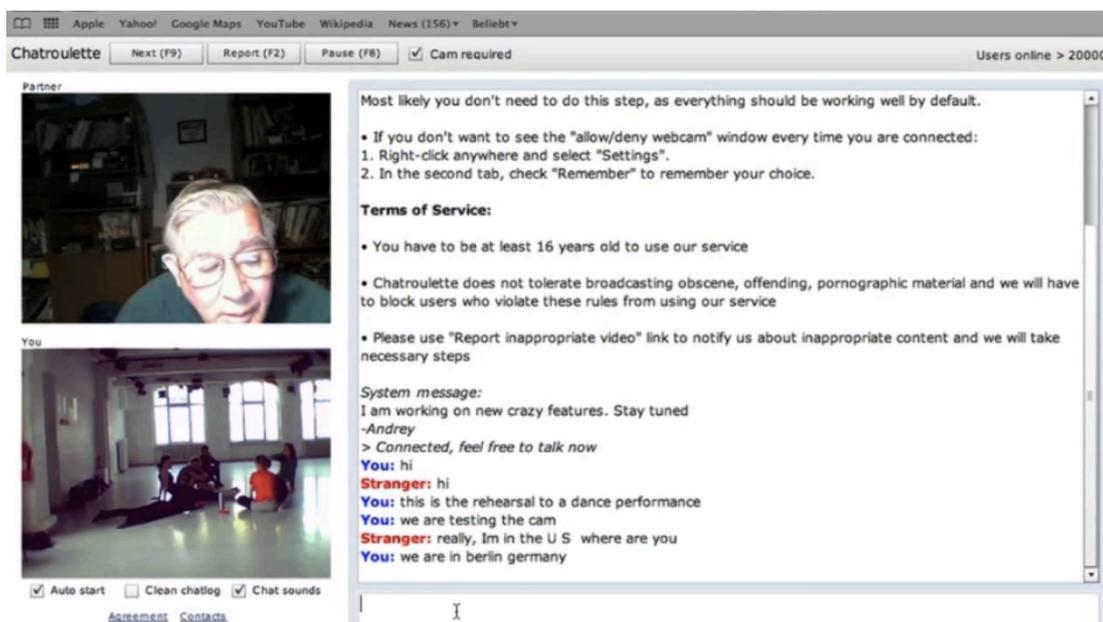


Fig. 8 - Michael Aniser y Isabel Walter, *Danceroulette*, 2011.

Por otro lado Eva y Franco Mattes son una pareja de artistas de prolongada experiencia dentro del arte en Internet posterior al *net.art* y que han operado comúnmente bajo el seudónimo de 0100101110101101.org⁴¹, destacando por su espíritu de subversión de los media. Se hicieron conocidos en 1998 tras tomar el dominio vaticano.org para ironizar sobre la web oficial de la iglesia católica. Su trabajo de 2010 *No Fun*, usa la red social *Chatroulette* para presentar la puesta en escena de un suicidio falso, para así poder recoger las respuestas y reacciones a este acontecimiento, como ellos mismos afirman, "el espectador se convierte en un artista

⁴¹ Página oficial de los artistas Eva y Franco Mattes, [en línea], 2009, [consulta 18 de Marzo de 2013] disponible en <http://0100101110101101.org/>.

y el artista se convierte en un espectador: un testigo impotente de lo que sucede con su obra". Decenas de miles de personas pudieron observar como este individuo colgaba del techo lentamente durante horas generando todo tipo de situaciones, desde la impotencia más absoluta hasta la risa más sarcástica, algunos incluso insultaron al cadáver o tomaron fotos del mismo, aunque solo una persona decidió llamar a la policía. "Lo siento si alguien se sintió ofendido", comentó Eva Mattes "en realidad, yo también estaba sorprendida por algunas de las reacciones. Y no soy impresionable con facilidad". No Fun plantea preguntas inquietantes sobre la hiperrealidad del paisaje mediático contemporáneo y sobre la espectacularización orwelliana de la vida cotidiana y de la muerte. Pero sería simplista culpar a Internet por el distanciamiento dramático de la interacción social a distancia. Lo que es más difícil de reconocer es nuestra propia complicidad y deseo de dejarnos seducir por las últimas maravillas tecnológicas. Con frecuencia disfrazamos nuestra obsesión por los media de búsqueda de auténtica comunicación, terminamos siendo simples narcisistas tan preocupados por mirarnos a nosotros mismos que no podemos reconocer al otro.

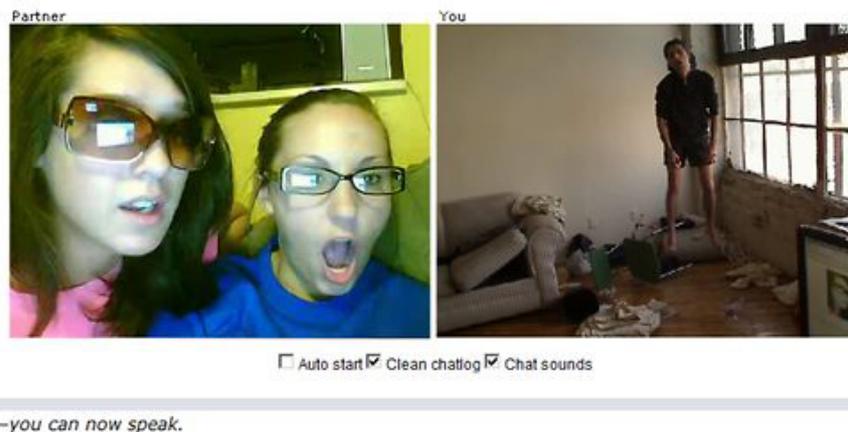


Fig. 9 - Eva y franco Mattes, *No Fun*, 2010.

Finalmente Joel Thompson, artista y diseñador inglés, ha recogido en un vídeo el intrincado mecanismo creado por él mismo para únicamente pulsar la tecla *next* que da paso a la siguiente persona dentro de *Chatroulette*⁴². De la misma manera, enfrenta esta imagen del mecanismo a los propios espectadores de la web, generando una situación en la cual el espectador ve cómo la propia mecánica de este espacio simbolizada por este ingenio mecánico hace que la comunicación se transforme en un instante efímero.

El aspecto de esta nueva forma de interacción que le pareció más interesante fue el *nexting*, es decir la tendencia por la cual un usuario tiende a pasar a otro usuario de manera constante y sin ningún objetivo. Cada usuario puede guardar sus propios criterios, pero la velocidad con la que se decide no cumple, en la mayoría de los

⁴² Vídeos de Joel Thompson en Vimeo, [en línea], 2010, [consulta 2 de Junio de 2013] disponible en <https://vimeo.com/11535219>.

casos con ningún tipo de lógica. Esta máquina no tiene criterios. No importa tu apariencia, lo que digas o lo que eres, ese es realmente el tipo de mecanismo que la obra pretende plasmar, es el funcionamiento real que se esconde detrás de esta web, y que pasa desapercibido entre las promesas de comunicación instantánea con usuarios de cualquier rincón del mundo, lo cual tiene relación con la utopía comunicativa desarrollada en los comienzos de Internet y que todavía hoy día sigue conformando nuestro imaginario colectivo. El mismo artista habla así sobre su obra: “*Chatroulette* es un nuevo fenómeno social. Se trata de un sistema de mensajería de vídeo, audio y texto que te conecta de forma aleatoria a uno de los cientos de miles de personas conectadas a este sitio. Esta naturaleza aleatoria de las conexiones y la capacidad de controlar por completo su personalidad en línea han dado lugar a una cultura en línea única. El aspecto de esta nueva forma de interacción que me pareció la más interesante fue *nexting*. Cada uno tiene sus propios criterios para el *nexting*, pero la velocidad con la que se decide es a veces tan rápida como preventiva. Esta máquina no tiene criterios. No importa cómo te ves, lo que digas o lo que eres.”⁴³



Fig. 10 - Joel Thompson, *Chatroulnexter*, 2010.

⁴³ Portfolio de Joel Thompson, [en línea], 2010, [consulta 3 de Junio de 2013] disponible en <<http://www.joeymodo.co.uk/design.html>>.

4.2. EL ARTE DEL TROLLING

Uno de los principales aspectos de mi proyecto ha sido el carácter procesual de la investigación asociada a mi obra, de manera que este proceso es totalmente indisoluble y forma parte de mi praxis, generando una experiencia enriquecedora que da como resultado una práctica coherente como artista, que a la vez se plasma en la producción de un conocimiento propio que puede repercutir en un bien social.

Tras realizar un recorrido por diferentes aplicaciones, prestando especial atención a *Chatroulette*, de las cuales extraje referencias e informaciones de gran importancia a la hora de replantear y cuestionar el funcionamiento de las mismas, me interesé por un fenómeno que tiene como génesis Internet y que del mismo modo genera un comportamiento que cambia la mecánica de los lugares en los cuales interviene.

Podríamos describir a un *troll*⁴⁴ como un individuo que se dedica a publicar contenidos dentro de foros de discusión, salas de chat o blogs, que son o bien irrelevantes, provocativos, o bien intentan provocar a una comunidad utilizando contenidos fuera de tema mediante groserías, ofensas o mentiras difíciles de detectar creando confusión y sentimientos encontrados. El *troll*⁴⁵ busca la respuesta emocional de los usuarios, generando malestar, buscando su propia diversión, alterando la conversación normal de un tema de discusión o simplemente generando enfrentamientos entre los propios usuarios al verse estos provocados por esta alteración de la gramática cultural de estos espacios⁴⁶.

El origen de la palabra proviene del término inglés que describe “morder el anzuelo”, ya que *trolling* es un tipo de pesca en lengua inglesa que tiene su traducción al castellano como pesca al curricán, la cual resulta ser una técnica de arrastre. Por supuesto no hay que olvidar que el *troll* es un personaje típico de los cuentos procedentes del folclore escandinavo, caracterizado por hacer travesuras a los humanos. La derivación más posible de la palabra *troll* también puede ser encontrada en la frase “*trolling for newbies*” (trolelear novatos), popularizado en los inicios de los años 90 en un grupo de Usenet⁴⁷. Comúnmente, puede entenderse como una broma interna relativamente suave entre los usuarios veteranos a costa de los nuevos.

Según Tom Postmes⁴⁸, profesor de psicología social y organizacional en las universidades de Exeter y Gronigen en Países Bajos y coautor de *Individuality and the Group*⁴⁹, quien ha estudiado el comportamiento en línea de estos usuarios durante 20 años, los *trolls* aspiran a la violencia. Desean poner este tipo de situación en marcha.

⁴⁴ Aunque la forma correcta de uso en castellano es trol, que hace referencia al monstruo de la mitología escandinava, este término no identifica al tipo de usuario de Internet por lo cual el uso correcto para este término en este contexto debe ser la voz inglesa *troll*.

⁴⁵ Indiana University: University Information Technology Services. *What is a troll?* [en línea], 2008, [consulta 19 de julio de 2013] disponible en <<http://kb.iu.edu/data/afhc.html>>.

⁴⁶ Carbonell, Rachel, *Australia's first trolling case hits court*, ABC [en línea], 2008, [consulta 19 de Abril de 2013] disponible en <<http://www.abc.net.au/am/content/2010/s2919105.htm>>.

⁴⁷ Porter, David, *Internet Culture*, New York, Routledge Inc, 1997, p. 48.

⁴⁸ Adams, Tim, *How the internet created an age of rage*, The Guardian, [en línea], 2010, [consulta 6 de Abril de 2013] disponible en <<http://www.guardian.co.uk/technology/2011/jul/24/internet-anonymity-trolling-tim-adams>>.

⁴⁹ Postmes, Tom; Jetten, Jolanda, *Individuality and the Group*, Amsterdam, Sage Publications LTD, 2006.

Desean generar emociones de desagrado e indignación, que mórbidamente les proporciona una sensación de placer.

Dentro de la literatura académica el *trolling* fue documentado por primera vez por Judith Donath en 1999. En su artículo *Identidad y decepción* en las Comunidades Virtuales, posteriormente, recogido en el libro *Comunidades en el Ciberespacio*, describe la ambigüedad de la identidad corpórea en una comunidad virtual. Nos relata cómo en el mundo físico hay una inherente unidad del yo proporcionando una definición conveniente y convincente de la identidad, mientras que el mundo virtual la situación es diferente al componerse de información y no de materia. Donath proporciona un panorama general de los juegos de engaño e identidad que implementan la confusión entre la comunidad física y virtual, definiendo el *trolling* de la siguiente manera:

“El *trolling* es un juego de engaño de identidad, aunque, se juega sin el consentimiento de la mayoría de los jugadores. El *troll* intenta pasar por un participante legítimo, compartiendo los intereses y preocupaciones comunes del grupo, el cual si es consciente de la existencia de los *trolls* y otros engaños de identidad, intenta distinguir las publicaciones verdaderas de las publicaciones del *troll*, y juzgar sus *posts* como los de un *troll*, haciendo que el infractor abandone el grupo. Su éxito depende de qué tan bien el *troll* es capaz de camuflar su identidad, y de cómo la satisfacción del *troll* se ve disminuida o compensado de manera suficiente por los costos impuestos por el grupo.”⁵⁰

Susan Herring y sus compañeros de *Buscando seguridad online: manejando el trolling en un foro feminista*, mantienen que la dificultad inherente de perseguir el *trolling* y mantener la libertad de expresión en comunidades en línea es muy alta, "el acoso se presenta a menudo en espacios conocidos por su libertad, la falta de censura, y la naturaleza experimental."⁵¹ La libertad de expresión puede conducir a la tolerancia de la conducta de *trolling*, lo que complica los esfuerzos de sus miembros por mantener un área de discusión abierta, especialmente para los temas sensibles tales como la raza, el género y la sexualidad.

Cualquier clasificación parece no tener sentido ante la volatilidad de los acontecimientos y tácticas desplegados por estos usuarios. Algunos incidentes de *flaming*⁵² han sido considerados como *trolling* por comunidades de usuarios, el *flaming* consiste en un mensaje deliberadamente hostil e insultante enviado sin ningún propósito constructivo en foros o listas de correo electrónico, los cuales son creados por los denominados *flamers*. El cebo o *flambait* es el denominado mensaje provocativo diseñado especialmente para producir respuestas insultantes. Por otro lado una *Pie Fight* o lucha de tartas define la situación en la cual un *flamebait* surte efecto y la discusión de un foro acaba en un intercambio de insultos trivial y sin sentido, pero que cambia el funcionamiento del espacio.

⁵⁰ Donath, Judith S, *Identidad y decepción en la comunidad virtual*, en Smith, Marc A.; Kollock, Peter, *Comunidades en el Ciberespacio*, Londres, Routledge, 1999, p. 29.

⁵¹ Herring, Susan; Job-Sluder, Kirk; Scheckler, Rebecca; Barab, Sasha, 2002. *Searching for Safety Online: Managing Trolling in a Feminist Forum*. Center for Social Informatics – Indiana University, [en línea], 2009, [consulta 13 de Junio de 2013] disponible en <http://rkcsi.indiana.edu/>.

⁵² La Guía de Flaming de Andrew Heenan [en línea], 2010, [consulta 12 de Junio de 2013] disponible en <<http://www.flayme.com/flame/>>.

Los participantes experimentados en foros en línea saben que la forma más efectiva de disuadir a un *troll* normalmente es ignorarlo, ya que las respuestas animan a los auténticos *trolls* a continuar escribiendo mensajes disruptivos en dichos foros, de ahí el frecuente aviso de “Prohibido dar de comer al *troll*”, que podemos observar en gran cantidad de foros, salas de chat o blogs. Mientras un gran número de administradores consideran esta actividad un comportamiento deleznable, algunos lugares agradecen la actividad de los *trolls*. Un artículo del New York Times⁵³ analiza la actividad de los *trolls* en páginas como 4chan⁵⁴ y la Encyclopedia Dramatica⁵⁵, los cuales fueron descritos como un compendio de humor y tradiciones generadas por los *trolls*. Estos tipos de sitios son usados como bases mediante las cuales realizar sus actividades contra otros usuarios en cuyos sitios no pueden actuar normalmente. La historia del *troll* está solo en sus comienzos, se puede considerar como una “cultura”, formada por gente que no se conoce entre sí, salvo mediante la experiencia común de ser rechazados en foros de Internet.

Una de las cualidades que he observado en los *trolls*, que me resultan más interesantes, es el hecho de desafiar un discurso dominante y las opiniones de los foros de discusión para así romper las relaciones de poder y jerarquía que allí se crean a favor de un pensamiento divergente, aunque hay que tener en cuenta que realizar averiguaciones sobre las finalidades reales de los *trolls* resulta altamente especulativo debido al gran número de debates que se originan alrededor de este fenómeno en parte alimentados por los propios *trolls*, los cuales se benefician de estas polémicas que a la vez alimentan su prácticas de *trolling*.

De cualquier modo podemos dilucidar algunas motivaciones existentes detrás de esta actividad, como la posibilidad de que se trate de un experimento de contravención que permite testar y romper los límites sociales sin ninguna consecuencia realmente grave, poniendo de manifiesto las personalidades más vulnerables, y generando de algún modo un experimento científico en una comunidad reducida. Por otro lado el hecho de controlar un foro cambiando el tema de debate es una meta en sí misma, sin embargo, resulta paradójico que alguien pueda perder los nervios por las opiniones que vierten completos desconocidos, implementando la diversión que los *trolls* obtienen al frustrar a otros usuarios, y a la vez produciendo que otras personas se comporten como *trolls* para poner de manifiesto su enfado hacia un grupo de usuarios de opinión contraria a la suya. Algunos *trolls* inventan situaciones ficticias en las cuales el y sus familiares se ven inmersos en situaciones problemáticas relacionadas con la drogadicción, los estudios o la familia, siendo realmente imposible desenmascarar estas estrategias. Otro de los puntos a tener en cuenta es que un mensaje perfectamente diseñado por un *troll* puede hacer que un gran número de usuarios pierdan el tiempo con un reducido esfuerzo por parte del mismo, siendo ésta una de las grandes motivaciones de los *trolls*. Este gusto por el diseño de situaciones

⁵³ Schwartz, Matatías, *Los Trolls entre nosotros*, The New York Times [en línea], 2008, [consulta 16 de Junio de 2013] disponible en <http://www.nytimes.com/2008/08/03/magazine/03trolls-t.html?_r=0>.

⁵⁴ 4chan es un tablón de imágenes de idioma inglés creado el 1 de octubre de 2003. Originalmente sus foros fueron usados para publicar imágenes y discutir sobre manga y anime. Sus usuarios generalmente publican de forma anónima y el sitio ha sido ligado a las subculturas y activismo en Internet, cuya muestra más notable es el *Proyecto Chanology*.

⁵⁵ La Encyclopedia Dramatica es una Wiki en inglés que documenta todas las clases de "drama" y las situaciones graciosas que ocurren en Internet.

tiene su máxima expresión en las reacciones en cadena, donde, como señalaba anteriormente, una acción minuciosamente estudiada provoca una reacción generalizada, destruyendo y mutando la dinámica del lugar. De la misma manera el hecho de testear el sistema incumpliendo los términos del mismo, verifica si los responsables son realmente conscientes de lo que ocurre en su espacio. El uso de opiniones extremas dentro de foros tiene la utilidad de hacer pasar desapercibidas otro tipo de opiniones que de otro modo parecerían criticables, usando para ello la colaboración de títeres dentro del debate, que dicen defender este tipo de posiciones se normaliza una ideología en contraste con otra aún más radical. Un alto porcentaje de *trolls* defiende su modus operandi aludiendo a que este cuestiona el conformismo y las relaciones de poder existentes en Internet. De cualquier modo es casi imposible determinar las verdaderas motivaciones, que bien podrían ser legítimas, ya que quedan camufladas y confundidas entre diferentes estrategias, resultando del todo injusto plantearlos como usuarios que crean un prejuicio para la comunidad.

Entre las figuras más representativas que podemos observar dentro del escenario del *trolling* se encuentra la del cazador de *trolls*, personaje que despliega un comportamiento altamente disruptivo al igual que el propio *troll* y tiene como característica el hecho de entrar en conflicto con los *trolls*, aunque no inician ningún altercado, si lo llevan a su clímax cuando este comienza, propiciando la excusa perfecta para justificar su propio mal comportamiento dentro de Internet. Muchos usuarios podrían ser considerados como indiferentes aunque generalmente su comportamiento tiene un componente pasivo-agresivo hacia el *troll*, alentando a los demás usuarios a ignorar a este. Por su parte los moderadores tienden a querer satisfacer a todos los usuarios incluidos los *trolls*. Mientras, los denominados espectadores se alejan de la discusión debido al aumento de la hostilidad dentro de la misma, reacción que contrasta con la de los secuestradores, los cuales tienden a generar nuevas conversaciones en oposición a las generadas por el *troll*.

Finalmente cabe destacar que en cada foro hay usuarios que son calificados como *trolls* injustamente para ser desacreditados ante los demás quedando excluidos de la discusión, a estos se les suele denominar *no-trolls*.



Fig. 11 - Algunas de las señales de advertencia sobre los *trolls*.

Respecto al tema de la utilidad de este tipo de usuario habría que destacar como aspecto positivo el hecho de que la aparición de usuarios con un comportamiento tan radical dentro de un espacio, generalmente cohesiona al grupo, el cual se repliega sobre sí mismo para defenderse de esta agresión. De la misma manera estas posturas radicales hacen que personas que se consideren sus opiniones extrañas o fuera de tema sientan más comodidad en dicho espacio. Por otro lado los *trolls* generan un tipo de humor que tiene su reflejo en Internet materializándose en una producción cultural propia que podemos observar en webs como 4chan⁵⁶. Del mismo modo los *trolls* hacen que los usuarios cuestionen los contenidos que pueden encontrar en Internet, generando una herramienta crítica ante los media.

Por lo tanto podemos interpretar en *trolling* desde otro punto de vista más allá de lo que la cultura de Internet nos propone, tal como nos presenta Michel de Certeau⁵⁷, las estructuras de poder generan estrategias para difundir su cultura mientras que el ciudadano de a pie se vale de la táctica de la reinterpretación, desviación o perversión para cuestionar este lenguaje, no rechazando o transformando si no participando de él y usándolo al servicio de otras convicciones y por lo tanto modificando nuestras prácticas de consumo o uso. El *troll* elabora su táctica en el lugar del otro, posicionándose en el campo de visión del contrario para generar esa especie de prestidigitación de acciones introducida por sorpresa dentro del orden, jugando con el adversario mediante desplazamientos y fisuras dentro de los mecanismos de su propio sistema. Por otro lado la ausencia de poder en estos espacios convierte la posición del débil en el fuerte y la utilización de estos métodos genera nuestro espacio de poder. Por lo tanto podríamos incluir el *trolling* como un modo de hacer que genera una situación nueva dentro de un espacio preestablecido, generando nuevos modos de visibilidad. No interesa sólo el espacio sino que también la audiencia y la sociedad como un contenido orgánico donde desplegar la táctica desde una perspectiva temporal en lugar de espacial, produciendo una disolución de las identidades y jerarquías producidas por el propio sistema, dentro de un activismo que sirve para desarticular el funcionamiento de las herramientas virtuales, que bien podrían ser consideradas como las estrategias a las que alude de Certeau, que son generadas desde las elites mediáticas que vehiculizan nuestro comportamiento mediante el medio y las dinámicas que este impone.

La táctica es el arte de la guerra cotidiana, que responde a una situación bélica mediática constante. Va a intentar una lógica operativa basada en la mimesis y el camuflaje cuyos arquetipos se remontan miles de millones de años atrás, tomando como modelo a los peces e insectos, pero que han sido reutilizados por los *trolls* para pasar desapercibidos dentro de la red. Este modo de hacer cotidiano es un pariente cercano del escamoteo. El escamoteo tiene su origen en los recursos sustraídos por los obreros del puesto de trabajo para fines no comerciales o productivos, siendo su equivalente español la expresión “llenar la fiambra.” Es una forma de sacar partido de algo utilizándolo, manipulándolo y tergiversándolo, lo cual nos lleva a compararlo con el *detournement* situacionista o desvío, ya que nos habla sobre la oportunidad de distorsionar el significado y uso original de elementos recogidos del sistema político hegemónico, en este caso mediático, con la intención de producir un resultado crítico.

⁵⁶s.n., *4Chan, la gran ‘mano negra’ que mueve los fenómenos de Internet*, Público.es [en línea], 2010, [consulta 17 de Junio de 2013] disponible en <<http://www.publico.es/297828/4chan-la-gran-mano-negra-que-mueve-los-fenomenos-de-internet>>.

⁵⁷ de Certeau, Michel, *Op. Cit.*

Tras realizar este recorrido por el mundo virtual, su funcionamiento y elementos, podemos plantearnos ¿hasta que punto el *trolling* es una táctica de oposición a un sistema social hegemónico? De Certeau nos habla de un sistema dominado por la élites que son las que producen la cultura que despliega su estrategia sobre los ciudadanos, pero es precisamente el *troll* el causante de un cambio en las dinámicas de los lugares en los cuales interviene, replanteando las relaciones de poder existentes en el lugar y usando las propias herramientas mediáticas que emanan de las lógicas del sistema, como herramienta de cuestionamiento. El *troll* disfruta de la tergiversación⁵⁸ de la gramática cultural⁵⁹ de cualquier espacio haciéndose pasar por un usuario más, debido a la ambigüedad identitaria de un entorno compuesto por información y no por materia. Esta característica clave le permite desarrollar toda una serie de tácticas mediante las cuales cambiar unas normas prefijadas. Puede ser considerado también como una manera aséptica de romper las convenciones sociales sin ningún daño colateral destacable. Estamos ante una guerra asimétrica virtual en la cual un sólo *troll* modifica el comportamiento de una gran cantidad de usuarios, generando un nuevo espacio de poder mediante el uso de tácticas de guerrillas disruptivas con el fin de derrocar un pensamiento grupal dominado por el conformismo más resignado. Por otro lado esta reinterpretación de las lógicas del poder genera una traducción de la misma que da como resultado una cultura *troll* caracterizada por una producción cultural propia que podemos observar en infinidad de lugares en Internet.

⁵⁸ Grupo autónomo a.f.r.i.k.a.; Blisset, L.; Brünzels, S., *Manual de guerrilla de la comunicación*, Barcelona, Editorial Virus, 2000.

⁵⁹ Gramática Cultural es el término que utiliza la guerrilla de la comunicación para referirse a todo el marco de reglas y de convenciones que regulan las interacciones y relaciones sociales.

4.3. HOW WE CAN MAKE EACH OTHER BETTER?

Mi proyecto parte de la formulación de una pregunta, ¿Cómo nos podemos hacer mejor el uno al otro?, la cual tiene una finalidad cuestionadora y disruptiva en el campo de la comunicación mediática y de formación de la identidad respecto a los demás que podemos encontrar en este espacio.

Esta pregunta pretende poner en duda el funcionamiento de los modelos de intercambio dentro de Internet, centrándome, en la popular web *Chatroulette*, la cual ofrece la posibilidad de encuentros en línea mediante un interfaz *cam-to-cam* que da a cada usuario la posibilidad de practicar el *nexting*, es decir el paso de un usuario a otro sin ningún criterio previo.

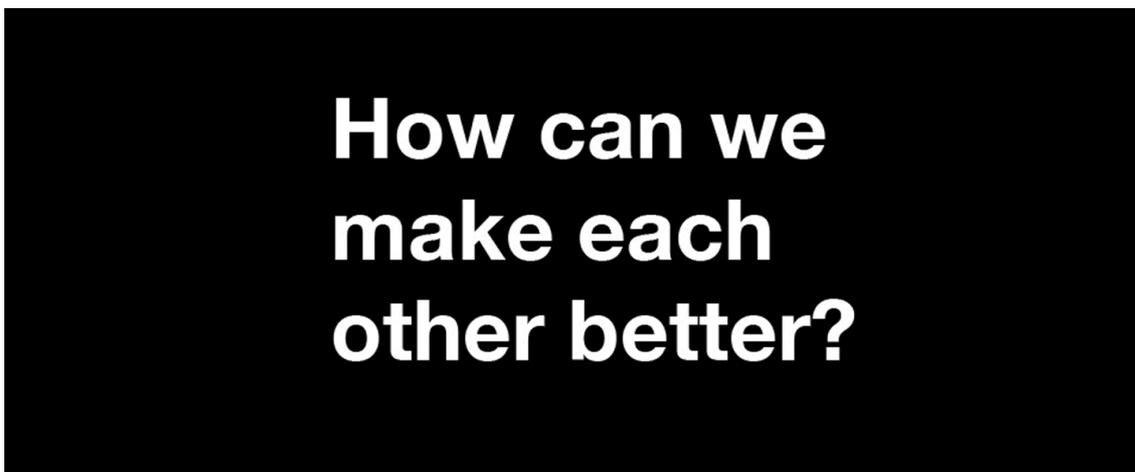


Fig. 12 - Imagen que los usuarios participantes en la obra podían ver en *Chatroulette*.

La utilización de esta pregunta se vale de la ironía e ingenuidad de la misma, para intervenir dentro de un contexto voyeurista y exhibicionista, en el cual la comunicación o la implementación de dinámicas enriquecedoras entre los usuarios es un objetivo nihilista, pero que también ha sido heredado de las propias utopías de Internet. En vez de encontrar un lugar de enriquecimiento de nuestras identidades mediante el intercambio⁶⁰, esta web despliega un funcionamiento en el cual cualquier reciprocidad queda descartada debido a lo efímero de las conexiones.

La cuestión planteada tiene como misión poner en funcionamiento un mecanismo de *trolling*, debido al contenido fuera de lugar de la pregunta y la incomodidad que genera a los usuarios, asociando el *trolling* con un modo de hacer individual, que en palabras de de Certeau⁶¹ podíamos denominar como táctica, dentro de una estrategia general planteada desde la web, produciendo una tergiversación⁶² de su uso mediante la participación en el propio espacio y el cambio de su funcionamiento.

Después de estas primeras conclusiones ya tenía delimitada el área en la cual estaba interesado, había descubierto un espacio público desmaterializado, ya que los nuevos espacios simbólicos los construimos de manera virtual en la red, incrementando

⁶⁰ Augé, Marc, *Op. Cit.*

⁶¹ De Certeau, Michel, *Op. Cit.*

⁶² Grupo autónomo a.f.r.i.k.a.; Blisset, L.; Brünzels, *Op. Cit.*

nuestra individualidad y autonomía. Por lo tanto podemos decir que la aparición de un entramado global de información ha impuesto un tercer espacio cibernético en el cual plasmamos nuestras necesidades comunicativas.

Una vez hallado el espacio decidí buscar la táctica a usar dentro del mismo para tergiversarlo. Fijando mi mirada en el *trolling* me di cuenta de la gran similitud metodológica que muestra en relación a los conceptos de táctica desarrollados por Michel de Certeau, con lo cual me percaté de las posibilidades que planteaba esta táctica como práctica artística.

Una vez localizada en área de interés de la esfera pública y la táctica, me quedaba encontrar el lugar en el cual desplegar mis recientes conocimientos adquiridos sobre trolling, para ello investigué sobre las tendencias de consumo dentro de la red analizando varias herramientas virtuales, para finalmente acabar interesado en la web *Chatroulette*. Esta web de chat *cam-to-cam* me interesó especialmente por el perfecto entretrejimiento de lo global y local que plantea, y como ejemplifica las problemáticas contemporáneas entre el espacio público y privado que parecen disolverse en una única mezcla que nos da acceso mediante esta herramienta a multitud de lugares, espacios íntimos, ambientes y situaciones impredecibles. Así mismo me pareció el lugar perfecto para interactuar y trabajar con otros usuarios dentro de Internet.

La duración de la acción fue de dos meses, durante los cuales me conectaba diariamente a la web *Charoulette* y planteaba mi pregunta mediante una imagen que aparecía en donde debería estar la imagen transmitida por mi cámara web. Solo me comunicaba por medio escrito y no usaba ningún tipo de micrófono para comunicarme con los usuarios. Esta situación inusual producía todo tipo de reacciones de enfado e indiferencia entre los espectadores al no cumplir las expectativas voyeuristas que promete este espacio, sin embargo un pequeño porcentaje de personas que podríamos situar en el entre el 3% sí realizó algún tipo de respuesta a mi pregunta, reflejando todo tipo de contestaciones que posteriormente reflejé en la parte plástica, para ello realicé un gran número de grabaciones de pantalla con todo tipo de interlocutores y situaciones mediante los cuales he producido dos videos los cuales se han realizado con partes del registro de la acción llevada a cabo en *Chatroulette*.

En un primer vídeo, presento mediante una estructura de celdas compartimentadas todo el fluir comunicativo ineficaz que podemos observar en esta web, mostrando para ello todos los interlocutores que decidieron no realizar ningún tipo de respuesta relacionada con la pregunta planteada, y por lo tanto las diferentes maneras en las cuales la acción fue recibida por los interlocutores que optaron por no participar o no supieron como participar de ella, generando todo un interesante estudio sociológico sobre los usos y costumbres de los usuarios de este espacio, aunque irónicamente son estos mismos interlocutores los cuales hacen exitoso el funcionamiento del mecanismo de *trolling*. Al interrumpir el funcionamiento habitual de la web y generar una interferencia, mediante la cual al menos poder reflexionar sobre el verdadero sentido y funcionamiento de este espacio, producimos un cambio en la percepción del lugar que tienen estos usuarios.



Fig. 13 - Still extraído del primer video.

En un segundo vídeo presento las respuestas de 25 personas que sí decidieron responder a la pregunta planteada. Dentro de estas repuestas podemos encontrar todo tipo de situaciones. Nos hablan, en la mayoría de los casos, de la soledad y la búsqueda del otro mediante esta prótesis virtual denominada Internet, mas allá del propio contenido de las respuestas que no en todos los casos resultan realmente trascendentes.

Así mismo, la obra contiene un componente voyeurista, ya que el espectador se sumerge en diferentes ambientes y conversaciones dentro del vídeo que ponen de manifiesto la disolución del espacio privado del hogar en la era de la web 2.0, y cómo estas herramientas virtuales vehiculizan nuestro comportamiento⁶³ haciendo del todo improcedente la creación de nuevos roles y maneras de participar de ellas.

En definitiva, en el presente proyecto he realizado una reflexión sobre el medio de Internet, presentándolo como un espacio hegemónico que genera una cultura impuesta por los *mass media* y sus estructuras de poder, generando un lenguaje y espacio propio partiendo de premisas similares a las del *culture jamming*⁶⁴. El modo de hacer que he seleccionado para intervenir en este sistema es permanecer dentro de este, no rechazándolo sino transformándolo y usándolo de otra manera, no vulgarizándolo o degradándolo si no poniendo de manifiesto sus grandes carencias y contradicciones, así como las problemáticas que genera, asimilándolo y cambiando su gramática cultural, convirtiendo mi posición de espectador en la del artista.

⁶³ McLuhan, Marshall, *Op. Cit.*

⁶⁴ Lloyd, Jan, *Culture Jamming: Semiotic Banditry in the Streets* [en línea], 2003, [consulta 1 de Febrero de 2013] disponible en <<http://www.hums.canterbury.ac.nz/cult/research/lloyd.htm>>.



Fig. 14 - Still extraído del segundo video.

Como he comentado anteriormente el funcionamiento de la web consiste en generar una gran cantidad de conexiones instantáneas pero no propicia una comunicación real. Esta acción tiene la misión de cuestionar la calidad de las conexiones que realizamos mediante una pregunta formulada a interlocutores aleatorios. Esta pregunta plantea un contenido filosófico y profundo sobre la construcción que realizamos de nuestro yo a partir de los demás, cómo los demás nos construyen y nosotros los construimos a ellos, pero ¿qué clase de construcción realizamos en un lugar en el cual las comunicaciones son fugaces e instantáneas, donde la observación del otro, y no la comunicación, ocupa la mayor parte de nuestro tiempo útil? La respuesta podría ser que una comunicación fragmentaria y superficial viene propiciada por el medio, y por lo tanto por la manera en la cual este nos deja relacionarnos. Sin duda la famosa frase de Marshall McLuhan “el medio es el mensaje”⁶⁵ cobra un significado más potente al constatar cómo toda la atmosfera mediática que nos cubre sirve para paradójicamente asfixiar todo tipo de intercambio real y significativo, afectando a nuestras identidades y la construcción de las mismas que generamos en la esfera pública.



Fig. 15 - Algunos de los usuarios que pude encontrar en *Chatroulette*.

⁶⁵ McLuhan, Marshall, *Op. Cit.*

4.4. MANUAL DE TROLLING

Tras la realización de la acción *How we can make each other better?* y su plasmación videográfica decidí analizar en profundidad la metodología utilizada durante la realización de la obra para generar un tipo de conocimiento que pueda ser transmitido y utilizado por el público en general. De este modo y emulando el sentido que para mí emana de obras literarias tan inspiradoras como *El Manual de Guerrilla de la Comunicación*⁶⁶, o de grupos artísticos como Yomango⁶⁷, el cual propone una metodología completa y herramientas dedicadas al robo en diferentes establecimientos de multinacionales, me dispuse a usar recursos didácticos para generar una obra que acerca la educación artística al arte, o que más bien el artista realiza utilizando recursos educativos. El manual está planteado mediante el uso de diagramas e ilustraciones que recogen tanto el funcionamiento, el escenario, las motivaciones y finalidades que se esconden detrás del *trolling*. La estructura del manual consta de 10 apartados en los cuales se desgrena mediante el uso de una gráfica clara y sintética toda la información necesaria para que este tipo de comportamiento, transformado por mí en practica artística, sea reproducible por cualquier usuario de Internet.

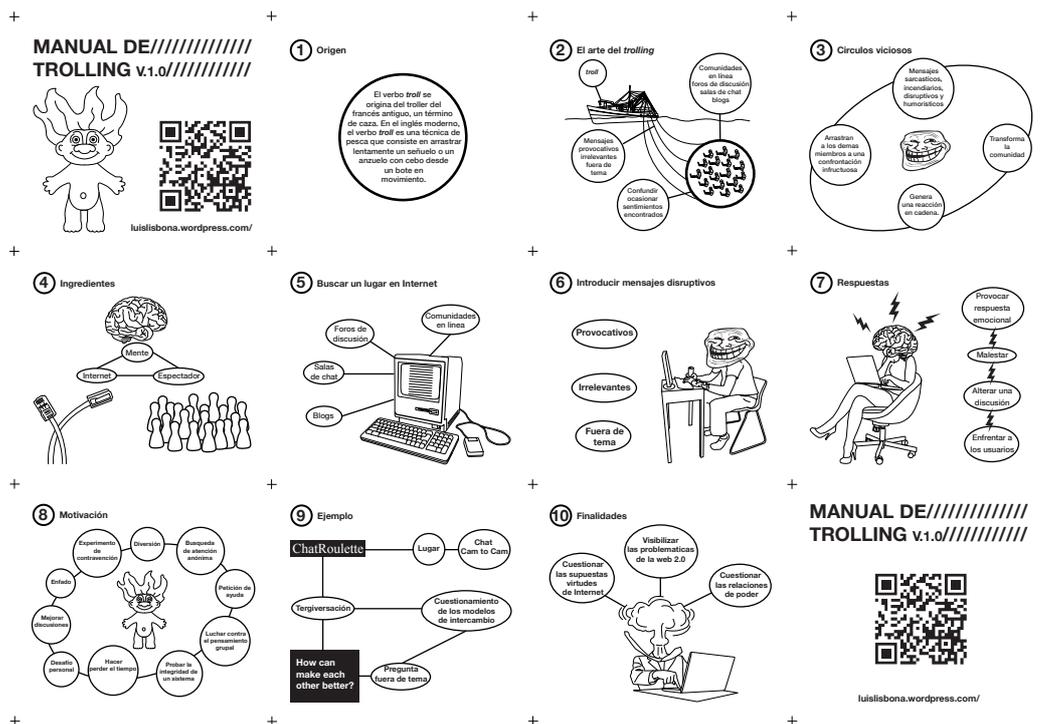


Fig. 16 - Diseño original del *Manual de Trolling*.

⁶⁶ Grupo autónomo a.f.r.i.k.a.; Blisset, L.; Brünzels, S., Op. Cit.

⁶⁷ Yomango.net, [en línea], 2003, [consulta 1 de Marzo de 2013] disponible en <<http://yomango.net/>>

La utilización de códigos QR tanto en la portada como en la contraportada responde a la necesidad de enlazar al posible *troll* con mi blog personal en el cual desarrollo la investigación y muestro los resultados de mi proyecto en *Chatroulette*, apareciendo como ejemplo en el propio manual mediante un esquema de su funcionamiento.

Este tipo de representación me pareció la manera perfecta de mostrar conceptos y presentar las relaciones entre los elementos existentes. El mapa conceptual es una de las más eficaces formas de representación gráfica del conocimiento. Un mapa conceptual es una red de conceptos. En la red, los nodos representan los conceptos, y los enlaces muestran las relaciones entre los conceptos.

Durante mucho tiempo una de las características de mi proceso creativo ha sido la asociación de conceptos o ideas mediante su representación gráfica, de manera que el análisis pormenorizado de la metodología de mi obra respondía también a un modo personal de afrontar la práctica artística, pero que ha sido usado como obra por artistas como el estadounidense Mark Lombardi en sus mapas mentales bautizados como *conspiracy art*⁶⁸, que nos muestran un turbio mundo de conexiones clandestinas entre empresas, políticos y crimen.

Por otro lado la gráfica utilizada está recogida de la propia cultura popular de Internet que reutilizo para transmitir la información contenida en el manual, a modo de reciclaje cultural estos símbolos reubican su significado dentro de mi obra. El estilo utilizado es muy simple y sintético de manera que facilita la visualización de los conceptos que abordo en este manual.

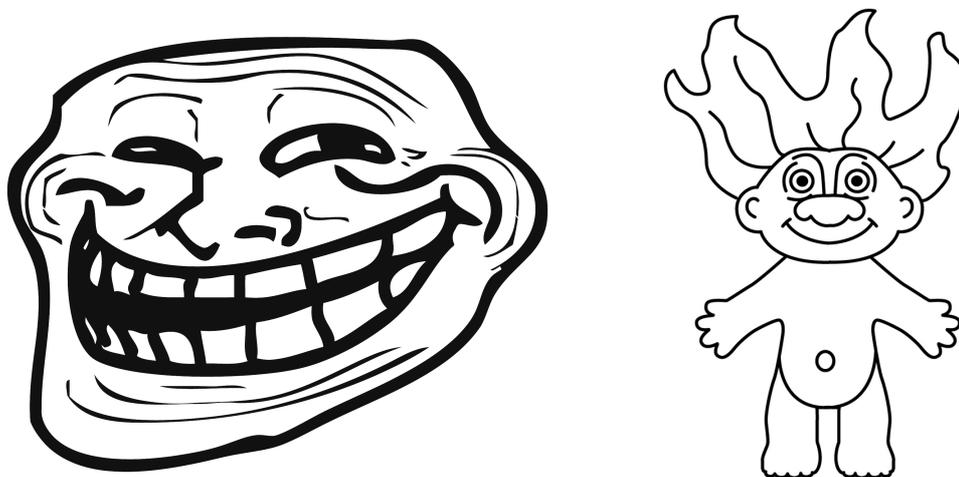


Fig. 17 - Trollface, símbolo de los trolls de Internet y el Dam Doll que utilizo en el proyecto.

⁶⁸ Rodríguez, Juan Carlos, *La belleza de la conspiración: vida, obra y muerte de Mark Lombardi*, [en línea], 2008, [consulta 30 de Junio de 2013], disponible en <<http://ecodiario.economista.es/cultura/noticias/439164/03/08/La-belleza-de-la-conspiracion-vida-obra-y-muerte-de-Mark-Lombardi.html>>.

Uno de los más claros ejemplos es la *troll face*, la cual surge en 2008 de manos de un usuario de la web *DeviantArt* llamado Whyne⁶⁹, que intentaba dibujar a un personaje conocido como Rape Rodent sin demasiado éxito. Poco a poco fue ganando adeptos en los foros de 4chan hasta que se ha convertido en el símbolo oficial de los *trolls* de Internet, lo cual resulta paradójico teniendo en cuenta la ironía de usar el propio fracaso de otra persona como símbolo personal. El símbolo principal del manual en lo referente a los trolls es sin embargo el conocido muñeco *troll* creado por el leñador danés Thomas Dam, aunque los originales son conocidos como los Dam Dolls⁷⁰. Paradójicamente un error en el copyright del muñeco en EE.UU. hizo posible la proliferación de cientos de imitaciones.



Fig. 18 - Algunos manuales plegados.

En líneas generales este manual representa la aspiración principal de todo conocimiento adquirido o producido, es decir la propagación del este mismo generando dinámicas de colaboración y vinculaciones con individuos antes desconocidos. El estudio exhaustivo de los contenidos junto a una capacidad de análisis del fenómeno en cuestión han propiciado la creación de una información coherente y de fácil entendimiento por el público en general, que sin embargo cuenta con la complejidad que este fenómeno requiere, llevando el *trolling* hasta sus últimas consecuencias, desde mi punto de vista, generar lo que se podría considerarse un ejercicio de *trolling* en la propia sociedad, ya que este manual rompe las dinámicas y

⁶⁹ Shaggyvebo.com, *The History of Trollface*, [en línea], 2011, [consulta 22 de Junio de 2013], disponible en <<http://www.shaggybevo.com/board/showthread.php/86602-The-History-of-Trollface>>.

⁷⁰ damworld.dk, *History of the trolls*, [en línea], 2011, [consulta 22 de Junio de 2013], disponible en <<http://www.damworld.dk/9986264>>.

cultura hegemónicas de la misma, transformando la mentalidad grupal del mismo modo que el *culture jamming*⁷¹ cuestiona, mediante la subversión de mensajes políticos o publicitarios, las estructuras de poder por formar parte de una cultura dominante que impone sus lógicas y conocimientos sobre su propia sociedad y otras culturas. Por lo tanto podemos considerar Internet como parte de esta cultura hegemónica basada en los *mass media* que tiene como característica principal el dominio cultural, y es aquí donde los artistas como trabajadores y usuarios de esta industria cultural debemos criticar y negar este status quo mediante la transformación de los medios que esta cultura nos impone.

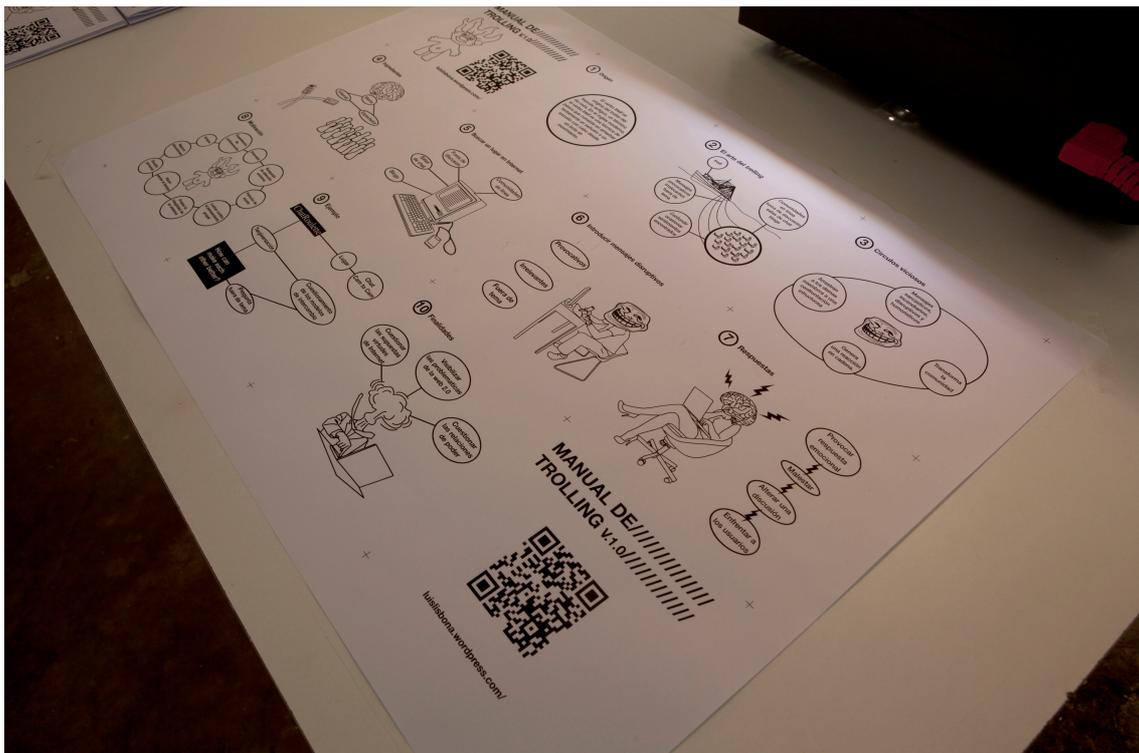


Fig. 19 - *Manual de Trolling* desplegado sobre la mesa durante la exposición *tácticasvinculantes*.

⁷¹ Klein, Naomi, *No Logo*, London, Flamingo, 2000.

4.5. TÁCTICAS VINCULANTES

La exposición *tácticasvinculantes* fue desarrollada gracias al gran esfuerzo del artista y profesor de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos Pepe Miralles, y un grupo de artistas entre los que me incluyo compuesto por Miguel Martín, Aris Spentsas, Soledad Vilar, Nuria Sánchez y Marco Ranieri, quedando enmarcada dentro del proyecto Selecta13. Las obras están basadas en la posibilidad real de establecer vinculaciones entre personas, ya sean usuarias de plataformas digitales, habitantes de las fronteras, agentes artísticos, espectadores, estudiantes o público del mito y la memoria. Ninguna de estas obras invitan a la participación desde la idea de sometimiento del espectador por el artista. La vinculación también afecta al propio proceso de elaboración de esta muestra y para ello se ha establecido una metodología de comisariado colectivo. Para la realización de esta exposición pudimos contar con la inestimable colaboración del espacio de arte La Mutante situado en la ciudad de Valencia (España), en el número 53 de la calle Turia. La exposición fue inaugurada el día 3 de Julio de 2013 en el dicho espacio.

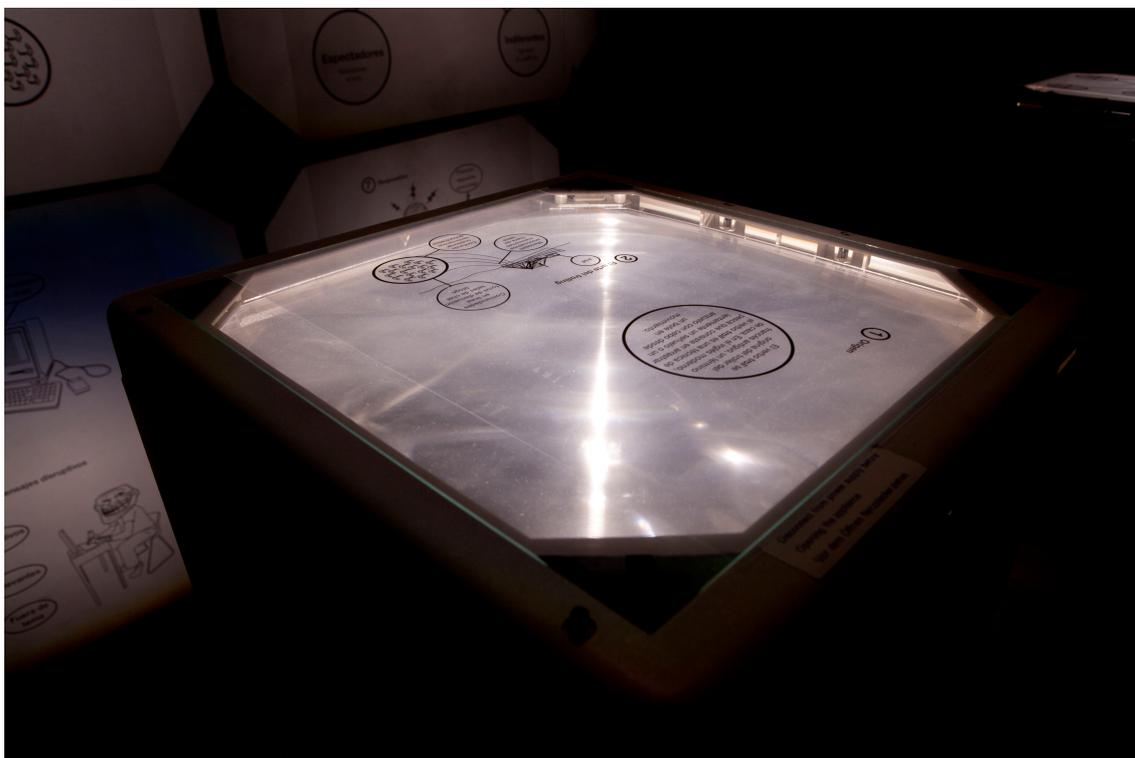


Fig. 20 - Uno de los retroproyectores con una de las transparencias.

Como señalé anteriormente, el presente proyecto expositivo nace con la intencionalidad de generar una experiencia curatorial conjunta mediante un comisariado colectivo elaborado mediante un mapa conceptual que es el resultado de un trabajo en equipo de búsqueda de relaciones entre las diferentes líneas de trabajo que los artistas participantes han desarrollado referentes a la esfera pública. Otro punto importante es la búsqueda de la precariedad como un lugar en el cual es necesario estar en este momento, debido a la situación actual por la que atraviesa el país.



Fig. 21 - Vista frontal del espacio expositivo.

Como he destacado en varios puntos de esta investigación, la táctica según el concepto de Michel de Certeau⁷² se basa en el tiempo, ya que el espacio que en este caso se trataría de Internet aparece ocupado por el poder hegemónico. La táctica es una acción diseñada a medida de una ausencia de lugar, ya que como hemos visto, se desarrolla en el lugar del otro, actuando como visitante en un terreno ajeno, usando las fisuras de ese poder para sorprender mediante la astucia. Por otro lado el hecho de vincular, habla de la unión de cosas que son inmateriales creando una relación duradera, transformándose en elementos que dependen el uno del otro y que crean una relación causa efecto. Por lo tanto estos dos conceptos unidos representan modos de hacer que generan una relación conceptual entre las diferentes obras que componen la exposición.

Siguiendo el concepto didáctico que usé dentro del manual de *trolling*, me dispuse a diseñar un espacio expositivo que sirva como paradigma de esa idea. Para ello me he valido del uso de material didáctico entre el que podemos encontrar cuatro retroproyectors de cuerpos opacos y una mesa de dibujo de grandes dimensiones que a la postre sirvió como soporte de todo el proyecto y epicentro junto al cual gira la obra.

⁷² De Certeau, Michel, *Op. Cit.*



Fig. 22 - Vista lateral de la pieza.

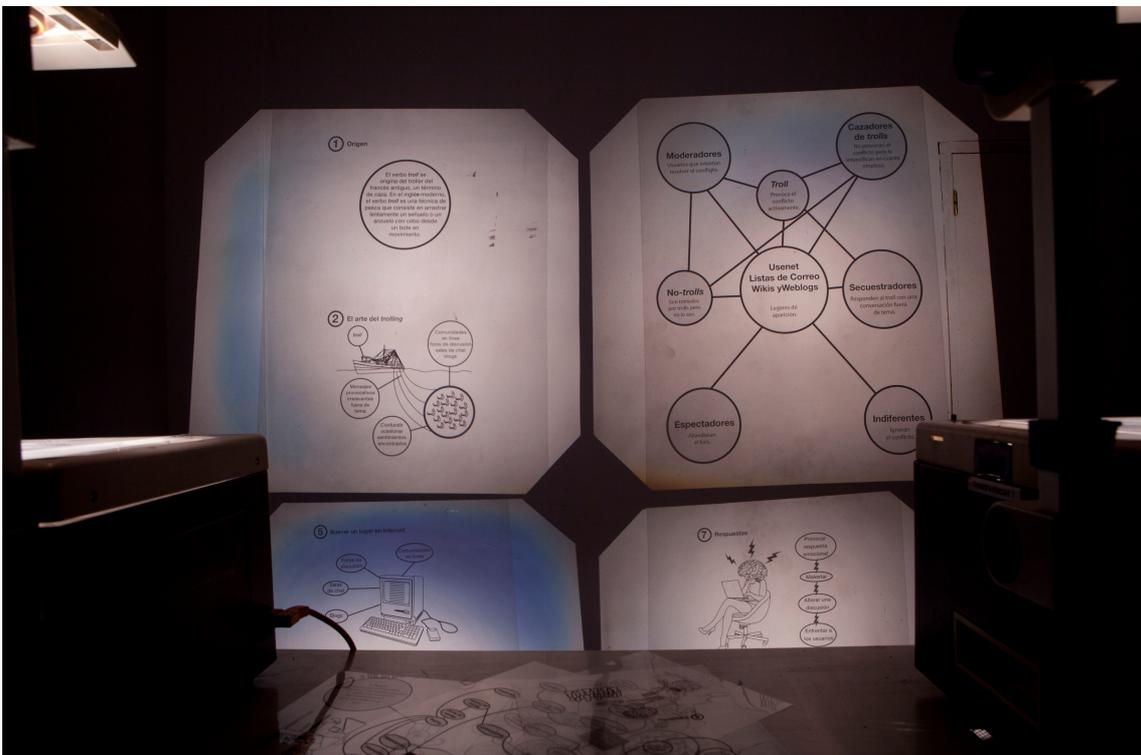


Fig. 23 - El Manual de Trolling proyectado sobre la pared y en primer plano las transparencias sobre la mesa.



Fig. 24 - Contenido de la mesa durante la exposición.

La mesa es el lugar en cual se presentan los contenidos mediante los cuales el espectador puede interactuar tanto física como intelectualmente con la obra, esta queda desplegada dentro del espacio ocupando una parte central del mismo y por lo tanto siendo el elemento que da la bienvenida al espectador. Dentro de la mesa podemos encontrar un manual de *trolling* desplegado, que sirve como guía del público, junto a una gran cantidad de manuales plegados que los espectadores pueden recoger y usar posteriormente. En la parte posterior de la mesa tenemos cuatro retroproyectores, dos sobre la mesa y dos en el suelo, que proyectan en una pared cercana las transparencias que contienen diferentes apartados del manual e incluso otros mapas conceptuales alternativos que complementan a este, y que he desarrollado durante la investigación.

Otro elemento importante de la obra es la luz, como elemento inmaterial que transforma totalmente la identidad del espacio y la obra. La obra crea una estética cercana al mínimo mediante la utilización de elementos blancos, mecánicos o transparentes, jugando también un papel importante el lugar expositivo, el cual es diáfano y limpio en concordancia con la obra. Las transparencias que no están en uso aparecen amontonadas en la mesa de manera que el espectador puede interactuar y cambiar la transparencia que le apetezca para verla proyectada sobre la pared, generando dinámicas de participación dentro de la obra. El mismo hecho de poder llevar contigo un manual gratuitamente genera dinámicas didácticas pero no conductistas, que cuestionan la temporalidad de la obra, y abogan por la propagación del conocimiento para así multiplicar este modo de actuación dentro de Internet. Del mismo modo este tipo de enfoque sobre el arte nos habla de la pérdida del aura y del pedestal del objeto artístico como podemos extraer de la obra de Walter Benjamin *La*

*Obra de Arte en la Época de la Reproductibilidad Técnica*⁷³, donde el autor argumenta como las nuevas técnicas asociadas al arte han destruido por completo el aura que lo envolvía. Yo apoyo estas afirmaciones ya que como he comentado con anterioridad abogo por un modo de actuación basado en el resultado de mi investigación pero que puede ser reproducido por el público. La utilización de códigos QR que enlazan a un blog donde se puede consultar todo el proceso de la obra nos abre la posibilidad de crear una exposición expandida, ya que la experiencia allí vivida puede ser ampliada y actualizada desde Internet. Como nos cuenta Martí Manen en su obra *Salir de la exposición (si es que alguna vez habíamos entrado)*⁷⁴, "La exposición ocurre pero no nos recibe, paseamos por ella pero no nos incorpora, observamos y miramos pero difícilmente podremos decir. Existen unos códigos que se han generado antes de la exposición en sí." Aquí Manen habla precisamente de un concepto de exposición totalmente cerrada, que no permite ningún tipo de interacción del espectador y cuyas funciones están totalmente delimitadas, en contra de otros tipos de utilización del espacio en los cuales la temporalidad del evento es relativa ya que puede acompañar al espectador siempre que el quiera. Como dice Martí Manen⁷⁵ refiriéndose a un tipo de arquetipo basado en la temporalidad:

"Si pensamos ahora que esta exposición modelo, heredera sin que lo quiera de una situación particular, es una exposición temporal (algo que seguramente forma parte de lo que es la exposición "modelo") podemos percatarnos de que "el tiempo de vida" de la exposición no permite ser consciente de la temporalidad. La exposición es hoy. Y "hoy" cierra."

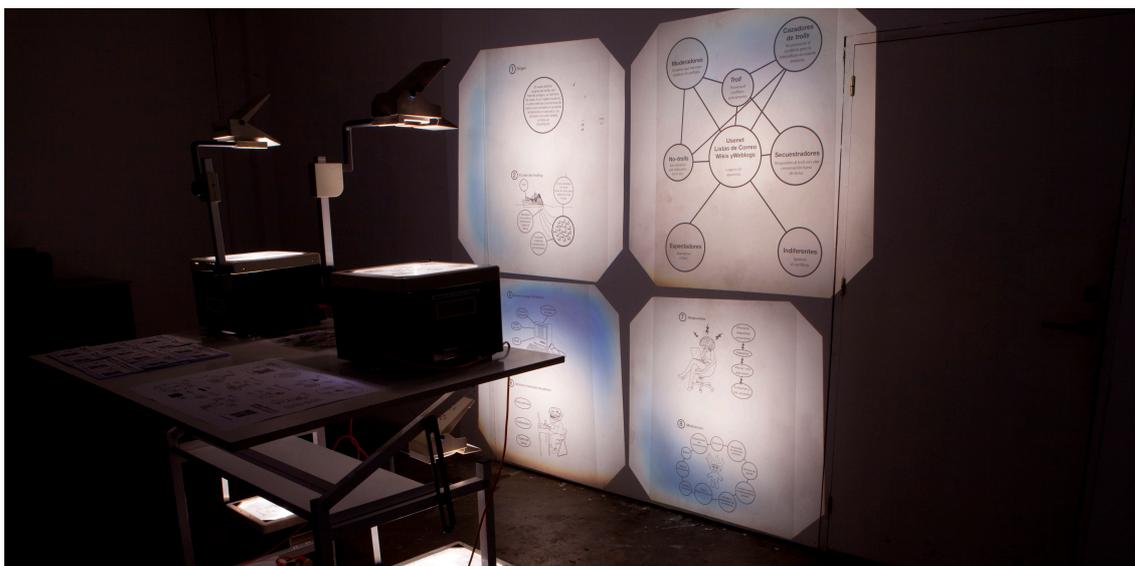


Fig. 25 - Vista lateral de las proyecciones.

⁷³ Benjamin, Walter, *La Obra de Arte en la Época de la Reproductibilidad Técnica*, Mexico D.F., Itaca, 2003.

⁷⁴ Manen, Martí, *Salir de la exposición (si es que alguna vez habíamos entrado)*, Barcelona, Consonni, 2012.

⁷⁵ Manen, Martí, *Op. Cit.*



Fig. 26 - Detalle de las proyecciones.



Fig. 27 - Vista general de las proyecciones.

Por otro lado podemos disfrutar de la proyección de los vídeos que fueron realizados para la obra *How we can make each other better?*, dentro de una proyección en bucle no simultánea de ambas obras sobre la misma pared. Este espacio instalativo genera un choque entre el contenido de la mesa y los vídeos proyectados que guarda relación con el concepto de mostrar toda la conceptualización de un modo de hacer con instrucciones precisas de cómo reproducirlo, y por otro los resultados de la aplicación de esta metodología en forma de vídeo. De esta manera podemos apreciar el método heurístico de ensayo y error utilizado durante la investigación, que tiene como finalidad la obtención de un conocimiento conceptual y procesual, en áreas en las cuales el conocimiento a priori es nulo.



Fig. 28 - Vista lateral de la pieza.

En líneas generales cabe señalar que mi obra se mueve en el denominado campo de las ideas, intentando plasmar un compromiso con el mundo exterior y la vida cotidiana, una crítica de la cultura dominante, que por supuesto incluye lo artístico, generando un vínculo con la cultura en términos intelectuales. No solo los espacios son expandibles sino también las vinculaciones y las experiencias, es por ello que mi obra muestra la intención de aumentar la experiencia vivida en la sala mediante los medios que hemos podido observar. Busca una sintonía con los fenómenos actuales en Internet, sin importar que mi producción sea ubicada dentro de la alta o baja cultura, un completo estudio antropológico y psicológico sobre el comportamiento humano. Se trata de una expansión del arte en todos los ámbitos de la cultura humana generando un debate en el cual pueden intervenir diferentes campos del conocimiento. Podríamos enmarcar este tipo de espacio dentro del un *Site Specific Discursivo*, ya que la propia instalación plantea un discurso distribuido por el espacio de la sala. Un gran ejemplo de este tipo de instalación es la obra de 1991 del grupo

artístico Group Material⁷⁶ titulada *Aids Time Line*, en la cual se crean discursos dentro del museo sobre la enfermedad del SIDA pero también en el exterior mediante los media. El espacio expositivo aparece atravesado por una línea de tiempo en la cual se ven reflejados eventos relacionado con esta enfermedad, mezclando iconografía popular con obras de arte de otros grupos y noticias. Dentro de este tipo de obra el discurso se convierte en el lugar. Pretendo por lo tanto generar este tipo de debate cultural a partir de un lugar que en este caso es Internet. Se puede decir que un determinado discurso genera un determinado tipo de lugar por lo tanto la alteración de estos discursos debe alterar la gramática cultural de los mismos. Por otro lado comparto la idea de que el arte actual no puede plantearse en términos de técnicas artísticas que definen el tipo de artista que eres sino que es el tema que tratas y tu discurso el que te define.

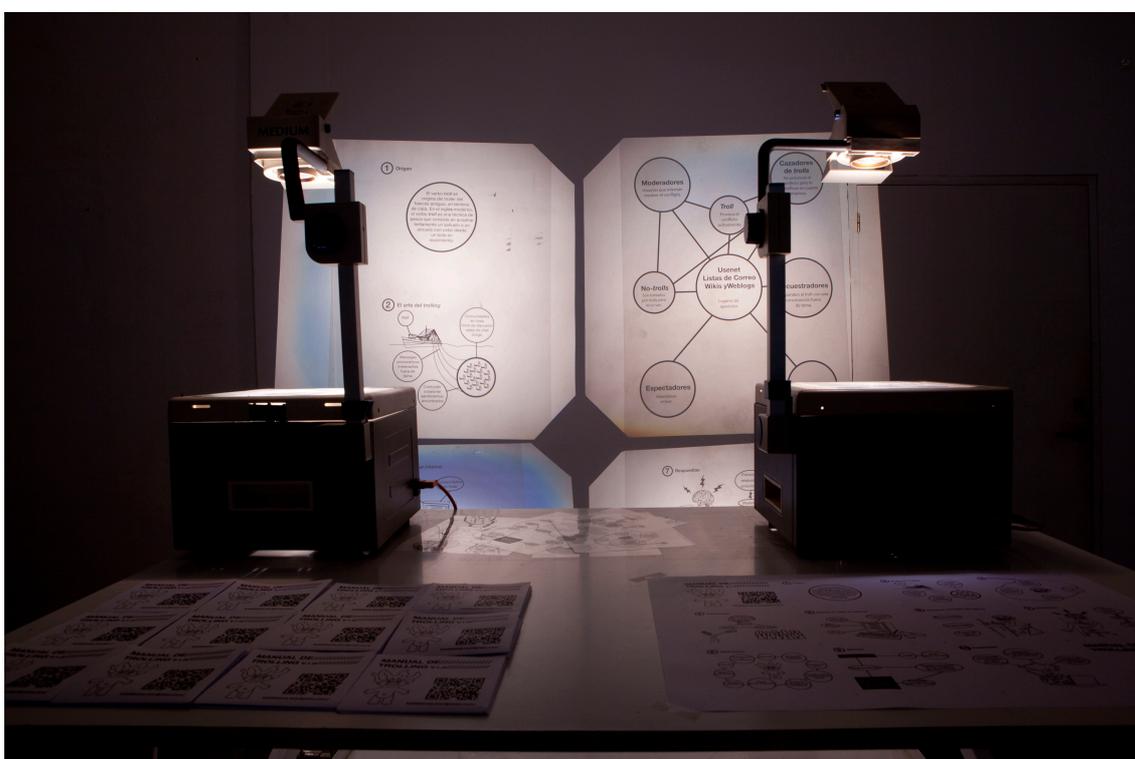


Fig. 29 - Detalle de la instalación.

⁷⁶ Ashford, Doug, Ault, Julie, Locks, Sabrina, *Show & Tell: A Chronicle of Group Material*, Londres, Four Corners Books, 2010.

5. CONCLUSIONES

Como punto final quería hacer una reflexión sobre este proyecto, dedicado a la migración constante de nuestra vida física a la virtual, y los daños colaterales que esta nueva esfera pública causa a la forma en la cual construimos nuestras identidades y vinculaciones. Nuestra identidad es un constructo que depende de nuestros semejantes y las vinculaciones que creamos con respecto a ellos, como bien aclara el filósofo francés Jacques Lacan en su investigación sobre el “estadio del espejo”⁷⁷.

En primer lugar, podemos hacer una breve reflexión sobre los culpables y causas de nuestra obsesión mediática, y el sentido y finalidad de esta expansión sin límites⁷⁸. Según mi investigación dentro de la sociedad contemporánea, camuflamos nuestra obsesión por los media mediante la idea de la búsqueda de una auténtica comunicación, la cual nunca llega a producirse debido a nuestro propio narcisismo y voyeurismo. Como dijo el filósofo Zigmunt Bauman en una entrevista, “Todo es más fácil en la vida virtual, pero hemos perdido el arte de las relaciones sociales y la amistad.”⁷⁹ Sin embargo no podemos solo culparnos a nosotros mismos ya que son los propios media los cuales implementan este comportamiento dentro de la red, no por sus mensajes sino por la manera en la cual cambian nuestro comportamiento, es la propia herramienta virtual la que propone un gramática cultural determinada que es heredera de unas lógicas emanadas del poder, y cuyo único signo de identidad es llegar a una expansión infinita de esta selva mediática.

Otra de las grandes cuestiones de este proyecto es dilucidar cual es el papel que le corresponde al arte dentro de este escenario. Sin duda el papel del arte es crucial debido a las posibilidades de cuestionamiento que este ofrece. Es una herramienta que puede generar dinámicas y vinculaciones no planteadas dentro de la estrategia general de los media, ya que como hemos podido observar dentro de este proyecto, es posible poner en funcionamiento otro tipo de comportamientos dentro de la red, los cuales usan la identidad y la ambigüedad dentro de esta como herramientas. La sociedad es el elemento donde la táctica se despliega diluyendo la identidad del usuario debido a las características de este medio, encontrando como meta la desarticulación del funcionamiento del propio espacio.

Uno de los logros de este proyecto es el hecho de apropiarse de un comportamiento dentro de Internet y analizarlo hasta el punto de asimilarlo como práctica artística, incorporando elementos propios de la Guerrilla de la Comunicación pero amoldándolos a las características únicas de este espacio, el cual está compuesto por información y no materia. Mediante el trolling podemos cambiar el mecanismo por el cual se rige un lugar, cuestionando el funcionamiento del mismo. En este proyecto plantea una pregunta que tiene como misión, además de cuestionar, desplegar un contenido filosófico y profundo sobre la construcción que realizamos de nuestro yo a partir de los demás, cómo los demás nos construyen y nosotros los construimos a

⁷⁷ Lacan, Jacques, *Le stade du miroir comme formateur de la fonction du je, telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique*, Paris, Écrits Seuil, 1966.

⁷⁸ Debord, Guy, *Op, Cit.*

⁷⁹ Álvarez, Pilar, *Desayuno con...* Zigmunt Bauman, Diario Público, [en línea], 2013, [consulta 12 de Junio de 2013], disponible en http://sociedad.elpais.com/sociedad/2013/06/11/actualidad/1370971361_594475.html >.

ellos, de manera que no solo pretendo hablar del funcionamiento, sino que también sobre los efectos que este propicia.

Por otro lado el uso de materiales de carácter didáctico dentro de un proyecto artístico invita a poner en práctica y reproducir este tipo de acciones dentro de Internet destruyendo la temporalidad de la obra y el espacio expositivo para así conseguir generar un beneficio que repercuta en la sociedad y en la manera que afrontamos el uso de los *mass media*. Aunque cabría preguntarse ¿hasta qué punto el arte puede cambiar la sociedad y la manera de actuar de esta? ¿Es el conocimiento, la herramienta que necesitamos para emanciparnos de esta atmosfera mediática? Y si lo es, ¿es el arte el medio mediante el cual la didáctica debe desplegarse? Sin duda estas cuestiones plantean un contenido que anima a un cambio social y busca las herramientas óptimas para ello desde el ámbito de la práctica artística, pero lo más importante es tener en cuenta que el propio motor de estas respuestas es la aceptación del público a estas propuestas, y cómo saber instigar y realmente poner de manifiesto lo necesario y urgente de ponerlas en práctica. Por lo tanto habría que preguntarse ¿cuáles son los medios adecuados para instigar al público de manera adecuada y transmitir la necesidad de un cambio de mentalidad hacia un modo de vida mejor, generado por otro modo de crear vinculaciones y formar nuestra identidad? Quizás las respuestas tenemos que buscarlas en nuestra propia conducta y hábitos de consumo tanto materiales como virtuales. Como dijo recientemente el filósofo polaco Zigmunt Bauman:

“La búsqueda de una vida mejor es lo que nos ha sacado de las cuevas, un instinto natural y perfectamente comprensible, pero en el último medio siglo se ha llegado a pensar que es equivalente al aumento de consumo y eso es muy peligroso.”⁸⁰

Es esta vida mejor, a la que hace referencia Bauman, la que en definitiva es la meta que todos queremos alcanzar, pero que esta sociedad mediatizada oculta tras un halo de lo que podríamos denominar de nuevo en palabras de Bauman “sedantes morales que tranquilizan tus escrúpulos éticos.”⁸¹

⁸⁰ Álvarez, Pilar, *Op, Cit.*

⁸¹ Álvarez, Pilar, *Ibidem.*

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1: Captura de pantalla de una vista de una calle de Nueva York en Google Street View, tomada el 9 de Diciembre de 2012. Imagen realizada por el autor de este trabajo.

Fig. 2: Gráfico sobre los medios sociales disponibles en España en el año 2009.

<http://www.bloguzz.com/>, [en línea], 2010, [consulta 5 de Mayo de 2013] disponible en <<http://carrero.es/wp-content/uploads/2009/03/medios-sociales-spain-2009.jpeg>>.

Fig. 3: Mapa que muestra las conexiones entre los denominados *Backbones* en EEUU. www.midinternet.com/, [en línea], 2011, [consulta 3 de Abril de 2013] disponible en <<http://www.midinternet.com/download/inteng/Internet%20Backbone%20Maps/InternetMCI.jpg>>.

Fig. 4: *Gusano antinuclear WANK*, 1989. Desobediencia civil, [en línea], 2012, [consulta 29 de Mayo de 2013] disponible en <<http://webpage.pace.edu/ag46212n/Final%20Project/wank.jpg>>.

Fig. 5: Componentes de Anonymous con su máscara característica tomada de la película *V de Vendetta*. www.taringa.net/, [en línea], 2011, [consulta 1 de Mayo de 2013] disponible en <http://www.digitaltrends.com/wp-content/uploads/2010/12/anonymous_at_scientology_in_los_angeles.jpg>.

Fig. 6: Aplicación *Speak to Tweet*. chris.pirillo.com/, [en línea], 2010, [consulta 1 de Mayo de 2013] disponible en <<http://chris.pirillo.com/wp-content/uploads/2011/01/SpeaktoTweet.png>>.

Fig. 7: La página de *Chatroulette*. Imagen realizada por el autor de este trabajo.

Fig. 8: Michael Aniser y Isabel Walter, *Danceroulette*, videoinstalación, www.danceroulette.net/, [en línea], 2011, [consulta 6 de Mayo de 2013] disponible en <http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=lJM5v8g37IQ>.

Fig. 9: Eva y franco Mattes, *No Fun*, videoinstalación, vimeo.com, [en línea], 2010, [consulta 7 de Mayo de 2013] disponible en <<https://vimeo.com/11467722>>.

Fig. 10: Joel Thompson, *Chatroulnexter*, video, vimeo.com, [en línea], 2010, [consulta 10 de Mayo de 2013] disponible en <<https://vimeo.com/11535219>>.

Fig. 11: Algunas de las señales de advertencia sobre los *trolls*. Imagen realizada por el autor de este trabajo.

Fig. 12: Imagen que los usuarios participantes en la obra podían ver en *Chatroulette*. Imagen realizada por el autor de este trabajo.

Fig. 13: *Still* extraído del primer video. José Luis Ortega Lisbona, *How we can make each other better?* videoinstalación, Valencia, 2013.

Fig. 14: *Still* extraído del segundo video. José Luis Ortega Lisbona, *How we can make each other better?* videoinstalación, Valencia, 2013.

Fig. 15: Algunos de los usuarios que pude encontrar en *Chatroulette*. Imagen realizada por el autor de este trabajo.

Fig. 16: Diseño original del *Manual de trolling*. José Luis Ortega Lisbona, *Manual de trolling*. Impresión en plotter B&N, 42 x 59'4 cm, Valencia, 2013.

Fig. 17: *Trollface*, símbolo de los *trolls* de Internet y el *Dam Doll* que utilizo en el proyecto. Imagen realizada por el autor de este trabajo.

Fig. 18: Algunos manuales plegados. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. Instalación, Medidas variables. Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia, 2013.

Fig. 19: *Manual de trolling* desplegado sobre la mesa durante la exposición *tácticasvinculantes*. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 20: Uno de los retroproyectores con una de las transparencias. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 21: Vista frontal del espacio expositivo. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 22: Vista lateral de la pieza. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 23: El *Manual de Trolling* proyectado sobre la pared y en primer plano las transparencias sobre la mesa. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 24: Contenido de la mesa durante la exposición. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 25: Vista lateral de las proyecciones. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 26: Detalle de las proyecciones. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 27: Vista general de las proyecciones. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 28: Vista lateral de la pieza. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

Fig. 29: Detalle de la instalación. José Luis Ortega Lisbona, *El arte de Trolling*. videoinstalación, Medidas variables, Exposición *tácticasvinculantes*, Espacio La Mutante, Valencia 2013.

7. BIBLIOGRAFÍA

AA.VV., *La filosofía detrás de Freenet*, [en línea], s.f., [consulta 19 de julio de 2013], disponible en <<https://freenetproject.org/philosophy.html>>.

ADAMS, TIM, *How the internet created an age of rage*, The Guardian, [en línea], 2010, [consulta 6 de Abril de 2013] disponible en <<http://www.guardian.co.uk/technology/2011/jul/24/internet-anonymity-trolling-tim-adams>>.

AGARWAL, AMIT, *Los conceptos de la Web 3.0 explicados en Inglés simple* [en línea], 2009, [consulta 10 de Mayo de 2013], disponible en <<http://www.labnol.org/internet/web-3-concepts-explained/8908/>>.

ALBELDA, JOSÉ LUÍS, SABORIT, JOSÉ, *La Construcción de la Naturaleza*, Valencia, Generalitat Valenciana, 1997.

ÁLVAREZ, PILAR, *Desayuno con ... Zigmunt Bauman*, Diario Público, [en línea], 2013, [consulta 12 de Junio de 2013], disponible en <http://sociedad.elpais.com/sociedad/2013/06/11/actualidad/1370971361_594475.html>.

ANONYMOUS IRAN, *@WhyWeProtest.net. Iran*. whyweprotest.net. [en línea], s.f., [consulta 19 de julio de 2013], disponible en <<https://whyweprotest.net/community/>>.

ASHFORD, DOUG, AULT, JULIE, LOCKS, SABRINA, *Show & Tell: A Chronicle of Group Material*, Londres, Four Corners Books, 2010.

AUGÉ, MARC, *Los No Lugares*, Madrid, Gedisa, 1993.

BARLOW, J. P., *A declaration of the independence of cyberspace* [en línea], 1996, [consulta 9 de Junio de 2013], disponible en <homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

BARLOW, JOHN, *A Not Terribly Brief History of the Electronic Frontier Foundation*, 1996, [consulta 9 de Junio de 2013], disponible en <https://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/not_too_brief_history.html>.

BAUDRILLARD, JEAN, *La Agonía del Poder*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006, p. 21.

BAUMAN, ZYGMUNT, *Amor Líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.

BENJAMIN, WALTER, *La Obra de Arte en la Época de la Reproductibilidad Técnica*, México D.F., Ítaca, 2003.

- CARBONELL, RACHEL, *Australia's first trolling case hits court*, ABC [en línea], 2008, [consulta 19 de Abril de 2013] disponible en <<http://www.abc.net.au/am/content/2010/s2919105.htm>>.
- CASTELLS, M., *La Galaxia Internet*, Barcelona, Plaza y Janés, 2001.
- DAMWORLD.DK, *History of the trolls*, [en línea], 2011, [consulta 22 de Junio de 2013], disponible en <<http://www.damworld.dk/9986264>>.
- DE CERTEAU, MICHEL, *La Invención de lo Cotidiano 1 Artes de Hacer*, México D.F., Universidad Iberoamericana, 2000.
- DEBORD, GUY, *La Sociedad del Espectáculo*, Madrid, La Marca Editora, 2008, p. 7.
- DONATH, JUDITH S., *Identidad y decepción en la comunidad virtual*, en Smith, Marc A.; Kollock, Peter, *Comunidades en el Ciberespacio*, Londres, Routledge, 1999, p. 29.
- DREYFUS, SUELETTE, *Underground: Tales of Hacking, Madness and Obsession on the Electronic Frontier*, Sidney, Reed Books Australia, 1997.
- GALPERIN, EVA, *Egypt's Internet Blackout Highlights Danger of Weak Links, Usefulness of Quick Links*. Electric Frontier Foundation [en línea], 2011, [consulta 13 de Junio de 2013], disponible en <<https://www.eff.org/deeplinks/2011/02/egypts-internet-blackout-highlights-danger-weak>>.
- GRAHAM, PAUL, *Web 2.0* [en línea], 2005, [consulta 30 de Mayo de 2013], disponible en <<http://www.paulgraham.com/web20.html>>.
- GRUPO AUTÓNOMO A.F.R.I.K.A.; BLISSET, L.; BRÜNZELS, S., *Manual de guerrilla de la comunicación*, Barcelona, Editorial Virus, 2000.
- HERRING, SUSAN; JOB-SLUDER, KIRK; SCHECKLER, REBECCA; BARAB, SASHA, *Searching for Safety Online: Managing Trolling in a Feminist Forum*. Center for Social Informatics – Indiana University. [en línea], 2009, [consulta 13 de Junio de 2013] disponible en <<http://rkcsi.indiana.edu/>>.
- HIMANEN, P., *The hacker ethics*, New York, Random House, 2002.
- INDIANA UNIVERSITY: University Information Technology Services. *What is a troll?* [en línea], 2008, [consulta 19 de julio de 2013] disponible en <<http://kb.iu.edu/data/afhc.html>>.
- KLEIN, NAOMI, *No Logo*, London, Flamingo, 2000.
- KOOLHAAS, REM, *Distorsiones Urbanas*, Basurama, [en línea], 2006, [consulta 18 de Diciembre de 2012], disponible en <http://www.basurama.org/b06_distorsiones_urbanas_koolhaas.htm>.
- KRISTEVA, JULIA; MCAFEE, NOLLE, *Routledge critical thinkers*, Nueva York, Taylor & Francis, 2004, p. 119.

LA GUÍA DE FLAMING DE ANDREW HEENAN [en línea], 2010, [consulta 12 de Junio de 2013] disponible en <<http://www.flayme.com/flame/>>.

LACAN, JACQUES, *Le stade du miroir comme formateur de la fonction du je, telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique*, Paris, Écrits Seuil, 1966.

LAGAN, BERNARD, *International man of mystery. The Sydney Morning Herald* [en línea], 2010, [consulta 15 de Junio de 2013], disponible en <<http://www.smh.com.au/technology/technology-news/international-man-of-mystery-20100409-ryvf.html>>.

LESSIG, L., *Code and other laws of cyberspace*, New York, Basic Books, 1999.

LLOYD, JAN, *Culture Jamming: Semiotic Banditry in the Streets* [en línea], 2003, [consulta 1 de Febrero de 2013] disponible en <<http://www.hums.canterbury.ac.nz/cult/research/lloyd.htm>>.

MANEN, MARTÍ, *Salir de la exposición (si es que alguna vez habíamos entrado)*, Barcelona, Consonni, 2012.

MCLUHAN, MARSHALL, *Understanding Media*, Cambridge, Mit Press, 1994, p. 9.

MUNGIA, ALAN, *Entrevista: Andrey Ternovskiy Creador de Chatroulette* [en línea], 2010, [consulta 18 de Mayo de 2013] disponible en <<http://alanmunguia.com/entrevista-andrey-ternovskiy-creador-de-chatroulette/>>.

O'REILLY, TIM, *¿Qué es la Web 2.0?* [en línea], 2005, [consulta 23 de Marzo de 2013], disponible en <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>.

PÁGINA OFICIAL de los artistas Eva y Franco Mattes, [en línea], 2009, [consulta 18 de Marzo de 2013] disponible en <<http://0100101110101101.org/>>.

PÁGINA WEB oficial del proyecto Danceroulette. [en línea], 2012, [consulta 19 de Junio de 2013] disponible en <<http://www.danceroulette.net/>>.

PORTER, DAVID, *Internet Culture*, New York, Routledge Inc, 1997, p. 48.

PORTFOLIO DE JOEL THOMPSON, [en línea], 2010, [consulta 3 de Junio de 2013] disponible en <<http://www.joeymodo.co.uk/design.html>>.

POSTMES, TOM; JETTEN, JOLANDA, *Individuality and the Group*, Amsterdam, Sage Publications LTD, 2006.

RODRIGUEZ, JUAN CARLOS, *La belleza de la conspiración: vida, obra y muerte de Mark Lombardi*, [en línea], 2008, [consulta 30 de Junio de 2013], disponible en <<http://ecodiario.eleconomista.es/cultura/noticias/439164/03/08/La-belleza-de-la-conspiracion-vida-obra-y-muerte-de-Mark-Lombardi.html>>.

S.N., 4chan, *La gran 'mano negra' que mueve los fenómenos de Internet*, Público.es [en línea], 2010, [consulta 17 de Junio de 2013] disponible en

<<http://www.publico.es/297828/4chan-la-gran-mano-negra-que-mueve-los-fenomenos-de-internet>>.

SCHLIEBS, MARK, *Internet group declares war on Scientology* [en línea], 2008, [consulta 19 de julio de 2013], disponible en <<http://www.news.com.au/technology/internet-groups-war-on-scientology/story-e6frfo0-1111115399994>>.

SCHWARTZ, MATATÍAS, *Los Trolls entre nosotros*, The New York Times [en línea], 2008, [consulta 16 de Junio de 2013] disponible en <http://www.nytimes.com/2008/08/03/magazine/03trolls-t.html?_r=0>.

SHAGGYVEBO.COM, *The History of Trollface*, [en línea], 2011, [consulta 22 de Junio de 2013], disponible en <<http://www.shaggybevo.com/board/showthread.php/86602-The-History-of-Trollface>>.

SINGH, UJJWAL, *Some weekend work that will (hopefully) allow more Egyptians to be heard* [en línea], 2011, [consulta 24 de Junio de 2013], disponible en <<http://googleblog.blogspot.com.es/2011/01/some-weekend-work-that-will-hopefully.html>>.

STALLMAN, R.; LESSIG, L.; GAY, J., *Free software and free society*, Cambridge, Free Software Foundation, 2002.

TYLER, WAT, *We Are Everywhere: the Irresistible Rise of Global Anticapitalism*, London/New York, Verso, 2003.

Videos de Joel Thompson en Vimeo, [en línea], 2010, [consulta 2 de Junio de 2013] disponible en <<https://vimeo.com/11535219>>.

VIRILIO, PAUL, *Ciudad Pánico, el afuera comienza aquí*, Buenos Aires, Libros del Zorzal, 2006.

VIRILIO, PAUL, *El Ciber mundo, la política de lo peor*, Madrid, Cátedra, 1997.

WHITNEY SAMUEL, ALEXANDRA, *Hactivism and the Future of Political Participation*, Cambridge, Harvard University, 2004.

WOLFRAM, CONRAD, *Comunicación con aplicaciones en la web 3.0 IT PRO* [en línea], 2010, [consulta 5 de Mayo de 2013], disponible en <<http://www.itpro.co.uk/621535/qa-conrad-wolfram-on-communicating-with-apps-in-web-30>>.

YOMANGO.NET, [en línea], 2003, [consulta 1 de Marzo de 2013] disponible en <<http://yomango.net/>>.