



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**Locative Media Art: arte público y político en la red**

**Tesina**

Que para obtener el Título de  
**Licenciada en Artes Visuales**

**P R E S E N T A**

Alejandra Mosig Mendoza

**DIRECTOR DE TESINA**

Maestra María del Carmen Rossette Ramírez

Ciudad de México, 2017



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Índice

<b>1. Introducción</b> .....	3
<b>2. Algunas consideraciones sobre Net.art</b> .....	4
<b>2.1 Breve historia del net.art</b> .....	8
<b>2.2 Consideraciones extras sobre el espacio virtual</b> .....	11
<b>3. La llegada del <i>Locative Media Art</i></b> .....	13
<b>3.1 Arte urbano y geolocalización</b> .....	16
<b>3.2 Locative Media Art: Hacktivismo y arte político</b> .....	18
<b>3.3 Transborder Immigrant Tool</b> .....	22
<b>4. Conclusiones</b> .....	25
<b>5. Glosario</b> .....	27
<b>6. Bibliografía</b> .....	32

## 1. Introducción

Este ensayo tiene la intención de presentarse como una tesina para obtener el grado de licenciatura en Artes Visuales por parte de la Facultad de Artes y Diseño. Para ello, retomo el artículo que escribí en colaboración con Paola Uribe Solórzano “Del Net.art al Locative Media Art” que fue publicado en *Filosofía, arte y subjetividad: reflexiones en la nube*<sup>1</sup> como parte de una compilación de textos que reflexionan en torno a fenómenos que ocurren actualmente en Internet.

El texto tiene como objeto ampliar el artículo previamente mencionado para exponer un panorama general de la relación existente entre el arte y los sistemas de información geográfica (SIG). Para poder señalar los aspectos fundamentales de dicho quehacer artístico, considero necesario presentar primero una breve descripción de su antecedente, el net.art, reflexiones en torno al espacio donde éste ocurre, y la forma en que fue evolucionando e incorporando tecnología de vanguardia hasta devenir, formal y conceptualmente, en lo que hoy se conoce como Locative Media Art.

La investigación surge bajo la hipótesis de que el desarrollo del arte siempre va de la mano del desarrollo tecnológico, ambos envueltos bajo un contexto histórico específico, de manera que las obras plantean preguntas que atañen a su época. En este caso, el Locative Media Art se presentaría como una simbiosis entre arte, activismo y redes sociales, cuya estrategia medial responde a la manera en que nos relacionamos hoy en día con el mundo: siempre acompañados por una interface que conecta el espacio “real” con el espacio “virtual” creando así una “realidad aumentada”. Estos conceptos serán ampliados a lo largo del texto.

Para ilustrar de manera más concreta la manera como funciona el Locative Media Art, a lo largo del ensayo se presentan ejemplos de varios proyectos: unos que incorporan al arte urbano mientras crean colectivamente mapas y recorridos, y otros que se inclinan más por un arte de corte político. Por el carácter discursivo de estas últimas piezas, y para lograr entrever la profundidad de sus implicaciones, me pareció importante incluir también un apartado que describe brevemente el desarrollo del activismo en la red.

---

<sup>1</sup> Constante, Alberto, Ramón Chaverry (Coord.), *Filosofía, arte y subjetividad: reflexiones en la nube*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Estudio Paraíso, 2016, pp. 65 – 80.

Finalmente, se entenderá que el Locative Media Art es más bien una estructura abierta capaz de adoptar y adaptar una amplísima gama de discursos artísticos a un medio tecnológico de alto impacto.

Más que hacer un esfuerzo por profundizar en conceptos teóricos que pudieran sustentar las obras que se insertan en el Locative Media Art, pretendo hacer un primer acercamiento a un tipo de arte poco conocido en el ambiente académico en el que me desarrollé, y cuya literatura que apenas descubro –no poca pero sí dispersa- se encuentra en pleno debate y evolución. Por lo tanto, la postura de este texto es la de sentar una base introductoria para futuros proyectos artísticos y/o teóricos que quieran abordar el tema.

## 2. Algunas consideraciones sobre Net.art

Desde mediados del Siglo XX, la desmaterialización de la obra de arte ha sido el objetivo crítico perseguido por los artistas que buscan “atentar contra la estabilidad aurática de la obra producida”.<sup>2</sup> Las experiencias artísticas que suceden fuera de los muros del museo o las que se enmarcan en un periodo de tiempo finito, por mencionar algunos ejemplos, comparten una postura de negación a la institución del arte.<sup>3</sup> No obstante, se ha garantizado la distribución y comercialización de las piezas conforme los muros expositivos se adaptan para exhibir fotografías y videos que documentan el suceso; es decir, mientras adoptan una estrategia de exposición medial.

Surge una nueva relación cuando se integran estas estrategias de distribución a la producción artística misma.<sup>4</sup> Se conoce como *Media Art* a “todos aquellos trabajos cuyo modo de exhibición propio se resuelve no en el museo o en la galería, sino a través de uno u otro medios de comunicación”.<sup>5</sup> Vertientes como el radio arte, el libro de artista, las intervenciones por T.V. o el mail art, responden a cada uno de los canales que las soportan respectivamente y no pueden suceder fuera de este.

---

<sup>2</sup>José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, España, Editorial CASA, 2009, p. 89.

<sup>3</sup>*Ibid.*, p. 13.

<sup>4</sup>Según Mario Carlón, la relación arte/medios comienza cuando el daguerrotipo y la fotografía crean un sistema de producción discursiva basado en máquinas. Carlón, Mario, “Entre The File Room y Bola de nieve: usuarios e instituciones colaborativas en la era de la convergencia arte/medios”, en Carlón, Mario, Carlos A. Scolari, *Colabor\_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*, Buenos Aires, La Crujía, 2012, p.199.

<sup>5</sup>Brea, *op. cit.* p. 14.

El contexto político europeo en los noventa: la caída del muro de Berlín y la disolución de la Unión Soviética, motivó el intercambio entre el arte y los medios de comunicación, especialmente entre el arte e Internet desarrollando lo que se conocerá como *net.art*. Los artistas que comenzaron a desarrollar proyectos en la red tenían un espíritu utópico. Debido al cambio de paradigma, de producción discursiva y de poder que ofrecen los *nuevos medios*, y en tanto que no puede existir una mirada externa dominante, se acentuaron los intentos por crear una esfera autónoma del arte.<sup>6</sup> Los *net.artistas* hicieron frente a las instituciones tradicionales dotando a sus proyectos con métodos propios de producción y de distribución.

La nueva tendencia artística tiene relación con otras vanguardias como el surrealismo y el situacionismo. Al igual que éstos, los *net.artistas* publicaron manifiestos y provocaron polémicas en relación a la identidad en Internet o al monopolio de los dominios en la Web,<sup>7</sup> al tiempo que aprovecharon soluciones como el *software* libre.

Frente a la evolución tecnológica de la comunicación, inició la configuración de la sociedad de la información y la sociedad red.<sup>8</sup> El Internet se convirtió en un nuevo espacio donde diversos ámbitos de la sociedad encontraron otras formas de interactuar y desarrollarse. Ahí se crearon comunidades que se hacen “presentes sólo en el espacio de la comunicación, las cuales asumen tanto más sentido y fuerza cuanto más lo consienten los espacios tecnológicos, sociales y políticos de la comunicación”.<sup>9</sup>

Comienza una era de la reproductibilidad telemática, una distancia cero entre la obra y su copia. El soporte de la pieza es aobjetal y mutable, por lo que la única manera de ‘ver’ la obra es navegándola conectado a la red.<sup>10</sup> En el hipertexto de la web, en particular el del arte en red, los “límites o fronteras se fluidifican y derriten continuamente en el juego de la navegación”.<sup>11</sup> Ahora la máquina se ha vuelto el órgano con el que el espectador participa, mientras que el hipertexto permite la apertura a múltiples mundos posibles. En este sentido, la red es un espacio en continua expansión que modifica y al mismo tiempo está modificado por los usuarios.<sup>12</sup>

---

<sup>6</sup> Diodato, *op.cit.*, p.180.

<sup>7</sup> Por ejemplo, Name.Space propuso un conjunto de nombres para la Webside para evitar la monopolización de las direcciones Web, amplió los componentes en la URL: .jp, .org, .net, etc.

<sup>8</sup> Cf. Manuel Castells, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*, vol.1, México, Siglo XXI, 1996.

<sup>9</sup> Diodato, Roberto, *Estética de lo virtual*, trad. Laura Moure Cecchini, México DF, Universidad Iberoamericana, 2011. p.164.

<sup>10</sup> Brea, *op. cit.*, pp. 22-34.

<sup>11</sup> Diodato, *op.cit.*, p.178

<sup>12</sup> Diodato, *op.cit.*, pp.173 - 179

Sin embargo, las nuevas tecnologías no ofrecen como tal las posibilidades de experimentación material o formal sino el de experimentar con la reconfiguración de la esfera pública.<sup>13</sup> Es el carácter autocrítico del net.art –que cuestiona y transgrede sus propios límites, su naturaleza en la red, su dependencia estructural en la programación, su capacidad formal y lingüística- lo que permite que se hable de él como forma artística genuina.<sup>14</sup> Su distintiva capacidad de producción, almacenamiento y distribución de contenidos, presenta un panorama ideal para interactuar con el concepto de *campo expandido* en el conjunto de las prácticas artísticas actuales.<sup>15</sup> “Esencia y existencia, imaginario y real, visible e invisible: el hipertexto virtual confunde todas nuestras categorías”.<sup>16</sup>

El arte hecho desde y para la Red permite que los mismos usuarios creen los contenidos de la pieza. Son los artistas quienes comienzan a elaborar proyectos colaborativos. Si bien responden a las visiones del arte público –en el sentido habermasiano-, es porque generan espacios de interacción entre los receptores, es decir, espacios virtuales de actividad política.<sup>17</sup>

Además de la sustitución del artista como autor de una obra por una producción colectiva, el net.art evolucionó sobre los conceptos estéticos artísticos del espacio y el tiempo. Una característica que distingue el "carácter dinámico de la vida social moderna"<sup>18</sup> es el que Giddens define como la "separación de los conceptos de tiempo y espacio [generada por inventos como el calendario, el reloj y los mapas] que permiten coordinar actividades sociales sin una referencia necesaria a las particularidades del lugar".<sup>19</sup> Estos dispositivos, aunados a los nuevos desarrollos tecnológicos, permiten compartir una experiencia sin necesidad de coincidir. En Internet la inmediatez modifica la velocidad de la información y es posible la manipulación del tiempo por medio de la reproducción, la *realidad virtual* y el archivo: “la realidad

---

<sup>13</sup> Brea, *op. cit.*, p. 22.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>16</sup> Diodato, *op.cit.*, p. 181

<sup>17</sup> El sentido habermasiano del arte público se refiere a: “La producción de un espacio en el que a los ciudadanos les sea dado encontrarse, discutir y decidir a través de ese proceso de diálogo racionalmente conducido sobre los asuntos que les conciernen en común.” José Luis Brea, *op. cit.*, p.14.

<sup>18</sup> San Cornelio, Gema, Pau Alsina, “Espacios, flujos y lugares: una aproximación estética a los medios locativos”, en San Cornelio, Gemma, (Coord.), *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*, Barcelona, UOC, 2010. p. 140.

<sup>19</sup> Giddens *apud* San Cornelio, Alsina, *op.cit.* p. 140.

actual se construye por medio del montaje, que es la pieza angular de nuestra sociedad informacional”.<sup>20</sup>

Aparte de las implicaciones temporales en el net.art, merece la pena señalar también las del espacio donde opera. A lo largo de la historia del arte, la representación espacial se ha presentado como una constante problematización que varía según las épocas y lugares. Podemos mencionar la geometría euclidiana, que dio lugar a la perspectiva, cuya construcción matemática difiere mucho de la representación "real" del espacio. Las geometrías no euclidianas y el advenimiento de la Teoría General de la Relatividad inspiraron otro tipo de representaciones espaciales, sobre todo durante el desarrollo de las vanguardias, por ejemplo en artistas como Le Corbusier, Lázló Moholy-Nagy, Duchamp, entre otros.<sup>21</sup>

En cambio, la construcción espacial en el net.art es conocida como el *ciberespacio*, cuyos cimientos no responden a ninguna estructura física, antropológica ni histórica; es el espacio lógico, al nivel de lo invisible, la arquitectura que organiza los elementos bajo un sentido último:

“Lejos de ser anárquico, el espacio del hipertexto está dotado de una organización tan sofisticada que produce un efecto de libertad, y esto constituye una cierta imagen filosófica del mundo cuya complejidad nos hace creer que elegimos libremente.”<sup>22</sup>

En la web se creó la *realidad virtual*, espacio donde se provoca la interactividad del espectador (usuario) dentro de un entorno virtual etéreo de apariencia “real”. Sin embargo “El usuario está consciente de percibir un espacio imaginario, no tiene la percepción de experimentar una realidad desmaterializada sino una realidad que se siente como *otra*”.<sup>23</sup> Esto evita confundir la inmersión con la simulación pues el simulacro no es una imagen que reproduce un prototipo externo, sino una ilusión que disuelve al original. Consecuentemente, los “cuerpos virtuales no deben ser comprendidos como representaciones de la realidad sino como realidades construidas de forma esencialmente distinta”.<sup>24</sup> Ciertamente este espacio se construye sobre un bagaje de costumbres, expectativas y emociones, es decir, sobre una represen-

---

<sup>20</sup> Margarita Rodríguez Ibáñez, *Cómo la red ha cambiado el arte. Nuevas perspectivas*, Asturias, Trea, 2012, p. 163.

<sup>21</sup> San Cornelio, Alsina, *op.cit.* p. 138 – 139.

<sup>22</sup> Diodato, *op.cit.*, p. 177

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 32

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 33

tación de nuestra imaginación pero sus “cualidades estéticas no son propiamente contenidos de experiencia, obtenibles de síntesis pasivas, sino que pertenecen a la dinámica interactiva”.<sup>25</sup>

La analogía con el cine nos permite entender mejor la figura del espectador virtual. La cámara de cine retoma la tradición representativa de la perspectiva mientras presupone el ojo de un sujeto privilegiado que la mira. Ciertamente, al agregar el movimiento se origina la narración. En cambio, la mirada del usuario de ambiente virtual no está duplicada en la mirada de una cámara, este “siente y actúa en un ambiente sensiblemente complejo que no es un simulacro”.<sup>26</sup> Los objetos que existen en este espacio son fenómenos dependientes de la interactividad: la escena sólo puede existir mientras que el sujeto-espectador accione sobre ella.

Este sistema de enlaces sensatos provoca en la sucesión de elementos una apariencia de sutura, a pesar de que se reconozca un argumento cuando se completa como estructura.<sup>27</sup> Del conjunto de elementos se deriva una historia o tema, aunque no exista una narración entendida desde su definición tradicional, ya que el papel del hipertexto consiste en crear un texto multilinear y multisequencial.

## 2.1 Breve historia del net.art

Se distinguen tres etapas en la formación del net.art. La primera ocurre desde 1994 hasta 1997, la red representa un nuevo régimen del arte en donde se desarrollan diversos discursos como el conceptual, la experimentación con el lenguaje cibernético y el uso de diversos soportes de información (sonido, imágenes, textos y gráficos). Este periodo se caracteriza por su postura antiinstitucional y por utilizar la interactividad y el hipertexto como herramientas para crear soportes comunicacionales.<sup>28</sup>

Desde 1994 se puede hablar del inicio de las prácticas artísticas en Internet donde confluían gráficos, e-mail y textos. El origen del término *net.art* se atribuye a la lectura de un mail alfanumérico recibido por el artista Vuk Cosik<sup>29</sup> donde lo único que pudo distinguir fue el término *net.art*. La historiadora Rachel Greener, en su texto inaugural sobre la historia del

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 131

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 163

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 176

<sup>28</sup> Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, pp. 257-261.

<sup>29</sup> Vuk Cosic es pionero del net.art se interesó por el código ASCII y la intersección con el texto.

net.art, señaló el interés inicial de los net.artistas por realizar proyectos colectivos.<sup>30</sup> En 1996 se realizaron en Tiestre, Italia una serie de conferencias tituladas net.art Per Se, en donde los artistas vislumbraban un arte con compromiso social y advertían la pronta colonización de las grandes empresas en la red.

La cultura colaborativa, previamente indagada por otros movimientos artísticos, encuentra un lugar sin lindes geográficos ni mediado por una institución cultural,<sup>31</sup> lo que permite a los artistas desarrollar plataformas alternativas y estructuras distintas a la tradicional. Surgen lugares como *Nettime*, *Rhizome*, *Syndicate*, *The Well*, *aleph*, entre otros, para publicar manifiestos, debates y teorías de la tecnocultura, mientras que los autores se mantienen fuera de las publicaciones de arte sin ser marginados. Con muy poco dinero invertido en publicidad, el alcance global se consiguió gracias al dinamismo de la Red.

Considerando cuáles fueron las teorías concebidas en la era de los medios masivos de comunicación, se puede decir que los museos y galerías eran el correlato de los *mass media*, pues se rigen por una misma lógica *broadcast*. Desde el punto de vista comunicacional, *broadcast* denota un “claro predominio de los emisores por sobre los receptores”.<sup>32</sup> En un proceso excluyente, la decisión sobre qué propuestas deben ser exhibidas recae en unos cuantos directores y curadores. El espectador es una figura pasiva que sólo accede a lo que el museo ofrece, mientras éste legitima sólo lo que incluye.

Con el nacimiento del net.art vino una conformación de comunidades *underground*<sup>33</sup> organizadas bajo otra lógica. Las estructuras virtuales abogaban por la construcción de una red sin jerarquías, donde el propio espectador-usuario definiría los contenidos de los proyectos. “En muchos casos estos usuarios se podrían catalogar como *proams* (*profesional amateur*) [...] aquellos que tienen las competencias y formación para ser profesionales, pero que no disponen de los medios”.<sup>34</sup>

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

---

<sup>30</sup> Rachel Greener, “Una historia del arte en Internet”, en *Aleph*. [http://aleph-arts.org/pens/greene\\_history.html](http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html), [consultado el 10 de agosto del 2015]. El texto originalmente se publicó en *Artforum* en mayo del 2000 bajo el título “Web Work: A History of the Internet Art.”

<sup>31</sup> Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 254.

<sup>32</sup> Carlón, *op. cit.*, p. 206.

<sup>33</sup> Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 257.

<sup>34</sup> Gemma San Cornelio, “Formas de participación y creación en los nuevos medios. Una aproximación desde el arte y la producción social”, en Mario Carlón, Carlos A. Scolari, (comp.), *op. cit.*, p.177.

gar valor a las imágenes que ya circulan” menciona Joan Fontcuberta cuando se apoya en el discurso de la autoría colectiva en Internet.<sup>35</sup>

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

Lo que marca el inicio de la segunda etapa -1997 a 1999- es la apertura de espacios por parte de la institución cultural para albergar arte en la Red. Esta nueva alianza resulta en un beneficio mutuo: mientras el net.art se jacta de dinamizar y diversificar los contenidos institucionales, los museos consiguen audiencias que de otro modo les costaría conseguir.<sup>36</sup>

En este periodo el Internet vive una explosión comercial y las instituciones legitiman esta nueva forma de arte. Documenta X de Kassel abrió una sección dedicada al net.art; en 1998 la feria de arte española, ARCO, abrió una sección de arte digital: *Arco electrónico*. La convergencia arte/medios aparece incontenible, tanto para las instituciones *broadcast* que crean sus propias páginas (MOMA, Guggenheim, Satchi, etc.) como para las nuevas que nacen virtuales (Red Galería).<sup>37</sup>

En esta etapa podemos percibir la escisión de dos tendencias antagónicas. Mientras que el net.art nace con el objetivo de ser antiinstitucional y antimercantilista, una vez que crea contacto con las instituciones, surgen proyectos de galerías y eventos virtuales privados, con acceso únicamente a través de un pago por navegar la exposición; consecuentemente acciones de corte activista critican a estas iniciativas comerciales, en ocasiones por medio de sabotajes a las páginas. Contextualizando el suceso, independientemente de las posturas que se toman, se inserta un debate más amplio en torno a las nuevas formas de mercancía de la sociedad informacional.<sup>38</sup>

La tercera etapa se encuentra dentro del advenimiento de la web. 2.0 –o web social- durante los primeros años del siglo XXI. La web 2.0 revitalizó las prácticas artísticas en la red. Los artistas comenzaron a cuestionarse sobre la función y el impacto social que pueden tener con el desarrollo de proyectos. La conectividad y la comunicación, gracias a las redes sociales, ampliaron la interacción entre artistas y usuarios (público).

---

<sup>35</sup> Joan Fontcuberta *apud* Gemma San Cornelio, *op. cit.*, p. 178.

<sup>36</sup> Margarita Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 262. Cf. Gemma San Cornelio (coord.), *Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*, Barcelona, UOC, 2010, p. 45.

<sup>37</sup> Carlón, *op. cit.*, p. 220.

<sup>38</sup> Brea, *op. cit.*, p. 31.

Bajo la web. 2.0 se crean aplicaciones dinámicas donde el usuario puede crear contenidos, colaborar en la red con otros y formar comunidades virtuales. Se entiende que esta nueva manera de hacer arte consiste en crear un conjunto de relaciones descentralizadas de redes interconectadas. “El medio ha dejado de ser un medio comunicativo para convertirse en un nuevo paradigma social”<sup>39</sup> que asume las triangulaciones existentes entre Arte, Industria y Público.<sup>40</sup>

Algo interesante en este punto es que el net.art no se limita ya a su propia clandestinidad ni a la esfera museística, sino que expresa la posibilidad de expandir caminos colaborativos con otros artistas, científicos y empresas, adoptando un modelo de investigación y desarrollo. El debate surge cuando los proyectos artísticos no dudan en colaborar con corporaciones que los financien: ¿El artista toma un rol social crítico independiente del patrocinador? ¿cuál es su posición crítica respecto a la tecnología en uso?<sup>41</sup>

## 2.2 Consideraciones extras sobre el espacio virtual

Como hemos mencionado anteriormente, el espacio virtual se encuentra en un estado de constante construcción, mientras su arquitectura depende principalmente de la programación. Este tipo de espacio podría ser análogo al espacio urbano mencionado por Carreri en “El andar como práctica artística”.<sup>42</sup> Hoy en día se puede cartografiar el espacio virtual para identificar redes más o menos densas respecto a unos centros, así como espacios vacíos que anuncian su conquista inminente. No obstante, por la naturaleza inmaterial de los tabiques que construyen el espacio virtual, es mucho más sensato considerar que se trata de un espacio líquido, continuamente renovándose y cuyas calles (recorridos que conectan un sitio con otro) se modifican de manera constante respecto al tiempo.

Aquí podemos encontrar arquitecturas que se asemejan más a la visión del proyecto modernizador, encargado de construir en el espacio real las arquitecturas sedentarias: extensiones digitales de instituciones y organizaciones preexistentes que intentan mantener una presencia actualizada en este nuevo territorio. Sin embargo, la naturaleza nómada de la red ha

---

<sup>39</sup> Margarita Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 263.

<sup>40</sup> Gemma San Cornelio. *op. cit.*, p. 175 – 176.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 181.

<sup>42</sup> Carreri, Francesco, *Walkscapes: El andar como práctica estética*, España, Editorial Gustavo Gili, 2009.

permitido que sus proyectos más fuertes (por no utilizar la palabra sólidos) aprovechen su dinamismo natural mientras logran imponerse como centros importantes de esta ciudad.

En su libro, Carreri menciona el concepto de “espacios vacíos” como lugares que tienen el potencial de generar proyectos nómadas que se adapten a una ciudad sedentaria, aunque no logra vislumbrar una estructura sobre la cual actuar consecuentemente. En cambio, en el espacio virtual podemos asociar este concepto con los espacios que se construyen bajo los principios del *software libre*. El espacio vacío en Internet representa el paradigma para la libre construcción, colaborativa y comunitaria, de arquitecturas y saberes comunes.

Un segundo punto de vista podría considerar que muchos proyectos en Internet siguen una lógica de la disciplina, como la entiende Foucault en “Vigilar y castigar”,<sup>43</sup> cuyos esfuerzos se concentran en optimizar la productividad mientras se regula el tiempo de ocio de una sociedad global. Se ha alcanzado un estado casi cínico donde este mismo tiempo de ocio, adicción que se puede entender como una *disciplina del hedonismo*, es productivo en sí mismo, pues genera una derrama económica grotesca mientras que los usuarios/obreros no obtienen a cambio remuneración monetaria por mantener funcionando y creciendo a estas organizaciones.

Podemos decir que en Internet también existe la figura del panóptico, incluso una de sus formas más perfectas y sutiles, ya que definitivamente encontramos una verdadera red articulada de vigilancia. Ojo abstracto por excelencia, donde todo lo ve sin que apenas se note su presencia. Todo usuario vigila a otro usuario, incluso se normalizan las conductas dependiendo del sitio donde se interactúe. Cualquiera puede denunciar conductas irregulares y el máximo momento donde se siente el peso de una sentencia puede traducirse en la censura de contenidos o en la eliminación de identidades *non gratas*, destierros virtuales.

Un nivel más abstracto y complejo dentro de esta red de vigilancia, es capaz de utilizar y clasificar todos los datos generados por billones de usuarios. La recopilación de *metadatos* puede ser acomodada de manera tal que se crean nuevos saberes respecto a cualquier individuo inmerso en la red o incluso respecto a tendencias de orden global. Las grandes corporaciones digitales generan gigantescas bases de datos -incluso gran parte de su modelo de negocio se basa en el comercio de éstas- generando una red de torres panópticas que comparten información y conocimiento, sin que los usuarios entiendan la implicación que esto conlleva.

---

<sup>43</sup> Foucault, Michel, *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*, trad. Aurelio Garzón del Camino, México, Siglo XXI, 2009.

Existe un movimiento *hacktivista* –más adelante desarrollaremos este concepto- preocupado por liberar esta información al acceso público. De hecho, cuando en la literatura de Internet se menciona que esta herramienta tecnológica ha invertido el orden del poder, es porque en este espacio nómada la figura del panóptico se altera en favor de la sociedad, siendo los usuarios juez, y observador a la vez, de las instituciones que tradicionalmente se imponían sobre él.

Finalmente, en el espacio virtual se pueden generar mapas que no responden a una arquitectura del territorio sino todo lo contrario, a una arquitectura de los símbolos sobre los que gravita una sociedad entera. Con el advenimiento de los *medios locativos* no se cambia radicalmente la estructura ni del espacio virtual ni del espacio real, pero se crea un puente que conecta por primera vez esta brecha que los mantenía separados: puente capaz de yuxtaponer la información que existe respecto la experiencia simbólica con la experiencia física del territorio, generando todo un nuevo campo del saber.

### 3. La llegada del *Locative Media Art*

El desarrollo de la conectividad móvil a través de las tecnologías de comunicación y de los sistemas de información geográfica partir del 2000, trajo como consecuencia el desarrollo de un nuevo género del net.art denominado *Locative Media Art*: proyectos artísticos que utilizan las tecnologías de datos y de localización para responder a situaciones ubicadas en sitios físicos particulares.<sup>44</sup> El origen del término surge en 2002 con el Taller RIXC en Letonia. Ahí se originaron proyectos interdisciplinarios entre artistas y científicos en colaboración con industrias e instituciones ocupadas en desarrollar tecnología.<sup>45</sup>

"Con el término medios locativos (*locative media*) nos referimos de forma general a las tecnologías de la comunicación que implican localización o, lo que es lo mismo, que proporcionan un vínculo o información relativa a un lugar concreto me-

---

<sup>44</sup> Jonah Brucker-Cohen, "Locative Media Revisited", *Jornal Rhizom*, 26 de marzo, 2014, (<http://rhizome.org/editorial/2014/mar/26/locative-media-revisited/>) [consultado: 15 de agosto de 2015]

<sup>45</sup> Gemma San Cornelio, coord., "Locative media y prácticas artística: exploraciones sobre el terreno", *Artnodes*, no.8, octubre 2008, p. 3. (<http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/locative-media.pdf>) [consultado: el 10 de agosto 2015]

diante dispositivos de tipo GPS, teléfonos móviles, PDA, así como ordenadores portátiles o redes inalámbricas."<sup>46</sup>

Históricamente, el proyecto que dio inicio a la denominada *geolocalización* fue el Sistema de Posicionamiento Global (GPS) creado en 1978 por el Departamento de Defensa de Estados Unidos, bajo el control del gobierno y con la consigna de cumplir funciones militares. El GPS utiliza 32 satélites que permiten determinar el posicionamiento de una persona o un objeto. Algunas décadas después el servicio de *geolocalización* a través de mapas digitales fue lanzado para todo el público por Google. La aparición de Google Maps representó la reivindicación del mapa como herramienta para posicionar la subjetividad en el espacio.<sup>47</sup>

A partir de este momento, la sociedad red también vive nuevas configuraciones espaciales o geográficas basadas en la variabilidad de los flujos globales de información. El surgimiento de nuevas tecnologías como los Sistemas de Información Geográfica (SIG) o los Sistemas de Posicionamiento Global (GPS), entre otras herramientas, proporcionan nuevas formas para representar el espacio y/o nuevos modelos de percepción espacial.<sup>48</sup>

Sin embargo, los mapas a través de la historia han representado expresiones de dominio y poder político. Una línea explorada por *el Locative Media Art* es la ubicación crítica y la búsqueda de estrategias para hackear la visualización de datos, como respuestas reprobatorias hacia los medios locativos, en contra del condicionamiento intencionado de la experiencia subjetiva del mundo. Un claro ejemplo de esto es el grupo denominado Los Google Earth Hacks, quienes añaden información a los mapas de Google. Los artistas que exploran con medios locativos tienen muchas veces como objetivo redefinir las estructuras de los mapas.<sup>49</sup>

Una de las características de la movilidad conectada es la posibilidad de la localización de los espacios en donde se encuentra el usuario a través de sus aparatos de comunicación móvil. De esta manera, los medios locativos subvierten el paradigma de lo virtual en la red planteado al inicio del arte en Internet: si bien éste posibilitó la creación de un tiempo y un espacio autónomo a la realidad física como propuesta específica para el ciberespacio, los medios locativos regresan al espacio físico como referente. Las aplicaciones (*apps*)<sup>50</sup> de medios

---

<sup>46</sup> San Cornelio, 2008, *op.cit.* p. 2

<sup>47</sup> Olga Paraskevopoulou, *et al.*, "Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía", en Gemma San Cornelio, (coord.), *Locative media y prácticas artísticas: exploraciones sobre el terreno*, *Artnodes*, no.8, octubre 2008, p. 8.

<sup>48</sup> San Cornelio, Alsina, *op.cit.* p. 135

<sup>49</sup> Paraskevopoulou, *op.cit.* p. 8

<sup>50</sup> Programa informático que sirve como herramienta para que el usuario realice cierto tipo de trabajos.

locativos permiten la relación física del usuario a través de una interface, acompañado de la visualización de información o datos generados en la red de manera colaborativa.

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

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

El arte basado en los *medios de geolocalización* tiene como tarea técnica la creación de mapas digitales y colaborativos que permiten la anotación espacial y el rastreo de flujos de información. Los artistas crean mapas para representar el movimiento o el carácter efímero del paisaje urbano.<sup>51</sup> La gente se hace más consciente de su contexto geográfico con el uso de los medios locativos: “El locative media no deja de perseguir una participación consciente en la creación pública del espacio público”.<sup>52</sup>

Los medios locativos y las telecomunicaciones están cada vez más integradas a la vida cotidiana, no obstante, no existe un consenso sobre la especificidad de estos medios pues se puede observar su implementación en distintas disciplinas, y al contrario, la naturaleza de estas herramientas multiplica la tipología de proyectos que de ellas derivan. Cabe considerar que también se incluyen a estos proyectos disciplinas como la geografía, la arquitectura, el urbanismo y la antropología para complementar las prácticas y discursos artísticos.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> *Ibid*, p. 11.

<sup>52</sup> José Luís Pajares Sánchez Mayoral en el documento “*Locative Media descripción y primer acercamiento*”, (esquema de la presentación presentada en abril de 2007 en el marco de la clase “Innovación comunicativa y cambios socioculturales: la mirada crítica del comunicólogo social” a cargo del profesor Miguel Ángel Sobrino de la Universidad Complutense de Madrid. (<https://es.scribd.com/doc/32869/Locative-media-Abril-2007>) [consultado: 10 de agosto 2015]

<sup>53</sup> San Cornelio, 2008, *op.cit.* p. 1-2

"Desde un punto de vista conceptual todos estos proyectos tienen en común una reflexión sobre la noción de espacio; cómo se ordena, cómo se representa o qué tipo de interacción social tiene lugar en él".<sup>54</sup>

Ésta condición, propia de los medios locativos, permite establecer conexiones con otro tipo de proyectos o formas artísticas que intervienen el espacio público -de ahí su íntima relación y complemento con el arte público. En este sentido, la novedad de los medios locativos no radica en la creación de un nuevo campo conceptual, sino en la adopción de nuevos medios o herramientas utilizadas para elaborar previos discursos.

### 3.1 Arte urbano y geolocalización

Una de las artes que se ha visto cooptada por proyectos artísticos en medios locativos es el *street art* o arte urbano. La geolocalización del *street art* es una práctica que permite realizar una cartografía de los lugares en donde se encuentran murales, *stenciles*, *stickers*, *graffitis*. El *street art* se reconoce desde la década de los setenta como un arte contestatario, de resistencia, descentralizado y con un carácter efímero<sup>55</sup>, características que se han visto afectadas con la geolocalización.

En junio de 2014 Google lanza el Street Art Project a través de su plataforma Cultural Institute. Este proyecto tiene como objetivo crear una cartografía del *street art* por todo el mundo y también cuenta con 260 exposiciones virtuales de 34 países. En el mapa de Street Art Project no colabora cualquier transeúnte sino lo van alimentando cerca de 50 organizaciones especializadas en *street art*.<sup>56</sup>

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

Existen otras aplicaciones en donde cualquier persona puede colaborar en la geolocalización del arte urbano que lo sorprenda a su paso. Así funciona el sitio web y la aplicación

---

<sup>54</sup> *Íbidem*. p. 2

<sup>55</sup> Fernando Figueroa Saavedra, "Graffitiismo", en *Lápiz*, no. 203, mayo 2004, pp. 60-73.

<sup>56</sup> Por ejemplo participan: el Wende Museum en Culver City, el Pasadena Museum of California Art y el Mural Conservancy de Los Angeles California. Cf. <http://www.theguardian.com/artanddesign/2015/mar/27/google-street-art-project-mural-conservancy> <http://www.theguardian.com/artanddesign/2015/mar/27/google-street-art-project-mural-conservancy>. [consultado: 8 de agosto de 2015]

Street Art Locator: el usuario crea su perfil en donde va configurando su galería virtual y posicionando geográficamente los murales o graffitis, al mismo tiempo, el usuario tiene posibilidad de ingresar al mapa para ampliar las referencias geográficas de las obras artísticas urbanas y, además, conoce obras de otras ciudades del mundo.

También la geolocalización del arte urbano se ha desarrollado de manera local, en México se encuentra el espacio Street Art Chilango. Los usuarios de este espacio tienen que etiquetar las imágenes con el hashtag (#) *streetartchilango* para que aparezca en el mapa del sitio.<sup>57</sup> La localización local del arte urbano se desplaza a un entorno global insertándose como un fenómeno estético *Glocal*.<sup>58</sup>

Pero por otro lado podríamos pensar que estos medios han permitido el registro y conservación de proyectos de arte callejero que han sido destruidos, así se ha transformado la naturaleza efímera del arte urbano. Por ejemplo, gracias a la documentación visual podemos conocer el proyecto internacional de *street art* de 2013 5pointz en Nueva York, serie de edificios intervenidos que fueron demolidos en 2014. El archivo de imágenes de este proyecto se puede ver en la galería del Google Cultural Institute.<sup>59</sup> Otra de las posibilidades que da el registro visual y geolocalizado del arte urbano es la oportunidad de que los historiadores del arte puedan hacer un análisis técnico y formal de estas manifestaciones artísticas en distintas partes del mundo.

La geolocalización del arte urbano amplía su carácter de arte público. La tecnología digital y el Internet ha desempeñado un papel importante para el progreso del papel del *street art* como arte público. Las imágenes fotográficas han permitido documentar y difundir las obras artísticas del espacio público de todo el mundo hacia todo el mundo.<sup>60</sup>

Otra función específica de la creación de mapas de arte urbano localizado es la de ser una galería que permite recorrer las calles de forma virtual y ver las obras a través de la pantalla o de visitar físicamente el lugar siguiendo las ubicaciones geográficas de las obras. Banksy ha creado una serie de mapas geolocalizando sus obras, el usuario puede bajar la *app* en su dispositivo y participar en el recorrido propuesto por el artista urbano.<sup>61</sup> El transeúnte, aparte

---

<sup>57</sup> <http://www.streetartchilango.com> , <http://www.jenaro.biz/streetart/mapa/> [consultado: 10 de agosto 2015]

<sup>58</sup> Ascencio Barañano, *et. al.*, *Diccionario interculturales: diversidad y globalización*, Madrid, Editorial Complutense, 2007, 164.

<sup>59</sup> <https://www.google.com/culturalinstitute/exhibit/5-pointz-nyc/wRU6hVET?hl=en&position=23%2C37> [consultado: el 9 de agosto de 2015]

<sup>60</sup> Marc y Sara Schiler, *Trespass: historia del arte urbano no oficial*, Alemania, Tschen, 2010, p. 11.

<sup>61</sup> <http://banksybristoltourapp.co.uk>, <http://banksylondontourapp.co.uk> [consultado: 9 de agosto de 2015].

de seguir el recorrido, tiene una experiencia de realidad aumentada ya que la aplicación ofrece información de las obras estando frente a la ellas.

### 3.2 Locative Media Art: Hacktivismo y arte político

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

Para entender el *hackerismo* –que no es lo mismo que hacktivismo- hay que delimitar el espacio en donde acciona: el ciberespacio; un lugar virtual que a la luz de muchos ojos representa el paradigma de la libre comunicación e información, pero a la vista de otros significa el más fuerte esfuerzo de vigilancia planetaria.<sup>62</sup> De cualquier manera, el ciberespacio sólo existe en tanto que los usuarios lo construyan, por lo tanto es un espacio colaborativo de alcance global, en donde se genera el mayor bien que produce la sociedad contemporánea: la información. La propiedad intelectual es el bien abstracto por excelencia de la sociedad de la información y no es exagerado decir que existen muchos debates alrededor de cómo se debe manejar el flujo de información. Por ejemplo, en 1991 Linus Torvalds crea Linux, “un *software* libre, de código abierto y continuidad por parte de todos [...] bajo el calificativo de *copyleft*”<sup>63</sup> como respuesta a la denominación de propiedad “copyright”.

¿Entonces cómo es que la palabra hacker se asocia más con la delincuencia que con el altruismo? Podemos decir que existe toda una tipología del hackerismo donde podemos identificar distintos sujetos. “Los expertos tecnólogos denominados *crackers*”, o *hackers de sombrero negro*, transgreden los principios éticos del hacker e irrumpen dispositivos simplemente porque pueden. Dentro del género *cracker* identificamos otro tipo de sujetos, *el de sombrero gris*, que aprovecha la desinformación de los usuarios a comparación de su alta capacidad técnica para beneficio propio. Estas son las figuras por lo que la filosofía hacker tiene tan mala reputación para el que no ahonda en estudiar la problemática social. El hacker como tal, mantiene una ideología positiva para con el mundo y es altamente productivo en favor del

---

<sup>62</sup> Rodríguez Ibáñez, *op. cit.*, p. 277.

<sup>63</sup> *Ibid*, p. 272.

beneficio del usuario; pretende liberar la información en pro del “desarrollo colectivo y democrático”.<sup>64</sup>

El término *hacker* surge en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) en la década de los sesenta gracias a un grupo de jóvenes *geeks* interesados en las ciencias computacionales. La ética de esta ideología está relacionada con el concepto platónico *skholé*, donde cada persona tiene la posibilidad de organizar su tiempo combinando ocio y trabajo como se desee.<sup>65</sup> El segundo concepto que toman de Platón es el de *synusia*, que considera que la información que se produce debe compartirse libremente. Finalmente es importante destacar el compromiso de la *netética*, pues busca luchar a favor de los derechos humanos, en particular por la libertad de expresión y la protección de la privacidad de los usuarios, lo que convierte la actividad del hacker en altamente activista, es decir, *hakactivista*.

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

¿Pero cuáles son los escenarios web donde acciona la actividad política comprometida?

Desde que existe el activismo en la red, han surgido y evolucionado distintas manifestaciones. Inicialmente, cuando la conmoción generalizada concibió el internet como el paradigma emancipador del acceso a la información, surgió un movimiento en pro de la informatización y la libre expresión cuya manifestación se identifica “con el mero uso instrumental de la red como plataforma [...] de difusión de actividades que se realizan fuera de ella”.<sup>66</sup> Una desventaja de esta movilización se ve en su limitación de alcance. La mayoría de su público era conseguido a priori, es decir, el público que estuviera interesado en temas particulares era el único que podía llegar a acceder esas redes. Pronto, estas páginas de información de corte más propagandístico se reconocieron más capacitadas para articular un foro de debate interno (propio de las personas involucradas) que un medio para difundir su mensaje masivamente.

Un segundo movimiento que deriva del primero se conoce como “infoguerra”: un movimiento guerrillero que utiliza la información en la red como su arma más preciada. Sirve

---

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 268.

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 271.

<sup>66</sup> Brea, *op. cit.*, p. 57

para divulgar la ideología y acciones de los movimientos contestatarios, así como para llevar a cabo una “guerra de palabras” por internet. El más claro ejemplo de la *infoguerra* es el movimiento zapatista cibernético, cuya manifestación virtual sirve para difundir mensajes o denunciar actuaciones del gobierno mexicano. La acción informativa es considerada como su principal arma de guerra. Ha mostrado una inmensa capacidad para diversificar la opinión pública y conseguir simpatizantes no solo a nivel nacional, sino también internacional.<sup>67</sup>

El tercer movimiento activista en la red es la “resistencia electrónica” o “desobediencia civil electrónica”. El nombre alude a uno de los primeros manifiestos activistas, muy anterior a la existencia del internet, la “Desobediencia Civil” de Thoreau. La resistencia electrónica adapta este concepto a acciones cibernéticas, poniendo en evidencia el hecho de que el ciberespacio es también un lugar donde se aplican leyes y regulaciones de conducta que pueden y deben ser criticadas en beneficio de los usuarios. Esta estrategia resalta el potencial simbólico que puede provocar una acción simulada de resistencia, gracias a su impacto mediático.<sup>68</sup>

Un proyecto de resistencia electrónica es SWARM, creado por el Electronic Disturbance Theatre. SWARM consistió en organizar manifestaciones virtuales para saturar el servidor de ciertas instancias (gobernación y algunas empresas mexicanas) y ejercer presión de cambio gracias al impacto medial que tuvieran. Se creó una plataforma de código abierto para que los voluntarios accedieran a ella y ésta facilitara el *reload* constante del servidor completado hasta saturarlo. Independientemente del fracaso técnico que tuvo en saturar a los sitios de las corporaciones, el impacto medial fue bastante exitoso. Eventualmente el código del programa (Floodnet) se publicó libremente para cualquiera que quisiera utilizarlo con estos fines, no obstante la repercusión mediática fue descendiendo conforme se perdía el valor de novedad.<sup>69</sup>

Un grupo de hacktivistas, en particular el Critical Art Ensemble, manifestó su especial desencanto con este tipo de estrategia, pues las acciones no logran conseguir resultados concretos mientras que provocan un alto grado de paranoia frente a la amenaza del sabotaje electrónico.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> *Ibidem.* pp. 59 - 60

<sup>68</sup> *Ibidem.* p. 60

<sup>69</sup> *Ibidem.* p. 60 - 61

<sup>70</sup> *Ibidem.* p. 62

En ese sentido, cabe considerar cómo las Instituciones también utilizan el espectáculo de la falsa conciencia a su favor. “A saber: la integración plena en el dominio del espectáculo de la teatralización de su crítica, la absorción plena –y desactivadora- del simulacro de la resistencia revolucionaria, de la acción emancipadora”.<sup>71</sup> La figura exaltada del hacker, o hacker *hollywoodense*, como individuo que confronta y vence a toda una estructura institucionalizada sirve como válvula de escape para regular un imaginario colectivo.

Lo que el Crítico Art Ensemble<sup>72</sup> puntualiza, es que la resistencia electrónica simulada, más que brindar resultados concretos, sirve para “alimentar el imaginario de la vulnerabilidad de los sistemas de control”<sup>73</sup> y por lo tanto funciona como excusa perfecta para invertir más recursos en el reforzamiento de sistemas de control electrónicos y las restricciones en el uso de la red.

El CAE ha denunciado la manipulación interesada de este imaginario por parte de los medios de comunicación, las agencias de información y los aparatos de Estado, para disimular la verdadera desproporción del poderío y control que existe en torno a la información.<sup>74</sup> Es fantasioso pensar que una persona, con los recursos que pueda disponer, sea capaz de desmantelar el proyecto entero de corporaciones que dedican millones de dólares en infraestructura cibernética.

“Jamás en la historia de la guerra [...] se había dado una con tanta desproporción entre los adversarios en cuanto a su respectivo poderío armamentístico [...] Decenas de miles contra casi cero bajas demuestra que el arma de la información [...] está exhaustivamente concentrada. Frente a la espeluznante evidencia de ese hecho, es el imaginario del acceso pirata o ilegal a su posesión el que resulta ridículo, si es que no cómplice”.<sup>75</sup>

En cambio, el CAE propuso una cuarta manera de activismo en la red: la Acción directa electrónica. Este tipo de manifestación busca sabotear concretamente a las dinámicas de funcionamiento de las corporaciones-estado que ataca. Para lograr esto, deben implementar una es-

---

<sup>71</sup> *Ibidem* p. 54

<sup>72</sup> Prestigioso grupo de intelectuales y artistas hacktivistas que a través de sus publicaciones acuñaron el concepto de “resistencia electrónica”

<sup>73</sup> Brea, *op. cit.*, p. 55

<sup>74</sup> *Ibid.*

<sup>75</sup> *Ibidem*. p. 56

trategia clandestina, pues acceder a la plataforma de información relevante y organizar un ataque certero puede verse afectado si se divulga la acción mediáticamente. Los hacktivistas “siguen el principio de la acción táctica, desarrollando pequeñas células interconectadas y nómadas desde las que intervenir, golpear y desaparecer”,<sup>76</sup> similar a una operación guerrillera organizada en torno a un área específica por atacar para después autodisolverse y reconstruirse en el siguiente objetivo.

Entre las maneras de ejercer el hacktivismo efectivo, destacan dos formas de actuar: una puede buscar la destrucción o el bloqueo del flujo informacional en las redes de la institución atacada, dejando a esta desarticulada para su funcionamiento. La segunda, que es más compatible con la ideología hacker, consiste en liberalizar públicamente el acceso a esos flujos de información.<sup>77</sup>

Antes que valorar los distintos tipos de modalidades activistas en la red, hay que considerar que la combinatoria de todas puede resultar más efectivo y diverso que si se concentrara una estrategia unitaria y global. La disposición por producir esfera pública en el ciberespacio, y la importancia de involucrarse activamente en su construcción, resulta fundamental para transformar las estructuras políticas, militares y económicas en tiempos de incertidumbre. El objetivo de “producir esfera pública” consiste en fortalecer los mecanismos “que aumenten las posibilidades de participación ciudadana en la conducción colectiva de los asuntos comunes” para desarrollar un instrumento cuyo futuro permanece indefinido, “dependiendo de la voluntad que regule su utilización”.<sup>78</sup>

### **3.3 Transborder Immigrant Tool**

Un grupo que utiliza sus recursos para señalar problemáticas sociales y posibles soluciones es el Electronic Disturbance Theatre (EDT o Teatro de la Resistencia Electrónica). Creado por Ricardo Domínguez, Carmin Karasic, Brett Stalburn y Stefan Wary, el EDT ha participado en proyectos como el hacktivismo zapatista o la Transborder Immigrant Tool.

---

<sup>76</sup> *Ibidem* p. 64

<sup>77</sup> *Ibidem* p. 65

<sup>78</sup> *Ibidem* p. 66

Como su nombre lo indica, consideran sus acciones como altamente performáticas, así que no es de sorprenderse que participen en festivales y exposiciones como la Bienal de California, la International Summit of Electronic Art (ISEA), el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video, Transitio\_MX, entre otros.

“El premiar a los *hackers* demuestra una vez más que la institución entiende que el proceso creativo del hackerismo es tan válido como otro cualquiera, que se aporta el elemento social y colaborativo como una puesta en práctica artística”.<sup>79</sup>

En este sentido, no resulta arbitrario mencionar la opinión de Olafur Eliasson sobre lo inoperante que resulta hoy hacer un intento por delinear los límites del arte, por descifrar lo que está fuera y lo que queda dentro del sistema.<sup>80</sup>

El Teatro de la Resistencia Electrónica basa sus acciones en una resistencia revolucionaria teatralizada. El resultado es una simulación de resistencia que, más que efectuar acciones directas de resistencia, se consideran acciones simbólicas que hacen frente a conflictos o situaciones polémicas y sirven para generar opinión pública a partir de la difusión de los proyectos.<sup>81</sup>

La Transborder Immigrant Tool, concebida en 2007 por Ricardo Domínguez,<sup>82</sup> es una pieza locativa de corte político. Su objetivo consiste en brindar información a los migrantes sobre las rutas más seguras para cruzar la frontera México-EUA. El proyecto pretende deslocar el concepto locativo, originalmente urbano, para trasladarse a una región desértica, brindando datos acerca de la ubicación geográfica de los cuerpos de agua y estaciones de atención más cercanos al migrante.

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

---

<sup>79</sup> *Ibidem* p. 281

<sup>80</sup> Gemma San Cornelio, 2012, *op. cit.*, p. 182.

<sup>81</sup> Cf. José Luis Brea, *op. cit.*, pp. 60 – 67.

<sup>82</sup> <http://bang.transreal.org/transborder-immigrant-tool/> [consultado: 21 de agosto de 2015]

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

Originalmente, la herramienta también pretendía brindar información acerca de la ubicación de las *border patrols*. Sin embargo, conforme se fue desarrollando el proyecto, tanto los controles gubernamentales como la respuesta mediática consideraron que, en este caso, el encuentro generado entre la descarnada vida y la más elemental tecnología era demasiado poderoso, pues representaba una amenaza y un rechazo a la estructura gubernamental. Una aproximación de minúscula tecnología dirigida a combatir simbólicamente una crisis humanitaria pronto se convirtió en un caso inadmisibles. Al ser auditados tanto por la universidad patrocinadora como por el gobierno, para rendir cuentas respectivamente, debates colaterales surgieron a la superficie: la ambigüedad y desactualización de las leyes electrónicas, así como la lucha inmanente entre la libertad de investigación académica y las presiones políticas. Para 2010, cuando el código aún no había terminado de desarrollarse, EDT recibió la advertencia que en caso de distribuirlo, serían arrestados.

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

La Transborder Immigrant Tool ha sido premiada en diversos festivales artísticos como Transborder Intervention Award y el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito\_MX02, por el alcance que conlleva el gesto estético y político.

#### 4. Conclusiones

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

Las redes sociales reestructuraron los roles que prevalecían entre el artista y el espectador, implementando acciones participativas y colaborativas. Hay que considerar que la participación viene de “tomar parte en una acción” y se ve limitada a actuar conforme a las reglas establecidas por el artista; en cambio, la colaboración se encuentra en “la labor conjunta” de varios actores, esto implica involucrarse en la creación misma de contenidos.<sup>83</sup>

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

Como el arte de la Red se encuentra en constante evolución plantea continuamente nuevas preguntas pendientes de respuestas: ¿Cuándo hay net.art y locative media art? Existen múltiples proyectos activistas o colaborativos de otra índole que no son considerados como tal -por ejemplo, el portal [www.paselavoz.net](http://www.paselavoz.net) hace uso de mapas para ubicar las patrullas fronterizas y evitar la detención de indocumentados.<sup>84</sup> Por lo que hemos estudiado, parece que la única diferencia radica en la voluntad de inscribirse dentro de los discursos y marcos artísticos. El bajage cultural detrás de la Transborder Immigrant Tool liga la resistencia simbólica del programa con toda una línea genealógica discursiva en el campo del arte.

Un segundo debate surge cuando los proyectos artísticos son financiados por corporaciones: ¿El artista toma un rol social crítico independiente del sponsor o existe algún discurso

---

<sup>83</sup> Gemma San Cornelio, 2012, *op. cit.*, pp. 191-193.

<sup>84</sup> La redacción, “Burlan a la migra con redes y apps”, en *El Reforma*, México, 12 de Febrero de 2015.

ideológico detrás del medio? Una polémica que existe entre los artistas y teóricos de los medios locativos radica en la abierta colaboración entre artistas, industria y equipo científico. Muchos de los trabajos creados pueden servir a fines experimentales o artísticos y muchos otros tienen la finalidad de convertirse en productos comercializables, lo cual hace incapié en el lugar crítico del artista y el código ético detrás de dichas tecnologías.<sup>85</sup>

A lo largo del texto podemos observar que las implicaciones de estos proyectos rebasan el contexto únicamente artístico y se deberían entender desde un punto de vista más amplio. El estudio de los nuevos medios muestra cómo se modifican las dinámicas institucionales *top-down* (de arriba abajo) y las sociales *bottom-up* (abajo arriba). En este sentido, el papel del hacker ha permitido mantener fuertes los espacios politizados de realidad aumentada, aunque cabe insistir que su fuerza radica en la colaboración entre usuarios, por lo que las batallas se ganarán según la voluntad e intereses de cada grupo. Como la interactividad es necesaria para que ocurra el fenómeno no basta con ser espectadores del campo, el llamado a la acción dentro de cualquiera de las líneas de resistencia propuestas, debe ser atendido por todo aquel que abogue por la libertad de información.

Finalmente, respecto al uso de los medios locativos cabe resaltar la "excesiva confianza en los sistemas de representación cartesianos"<sup>86</sup> pues todo mapa conlleva una modificación al espacio real y un arreglo u acomodo en beneficio propio. Una crítica que se deriva del espacio abstracto es que responde a una lógica política, que aparenta una homogeneidad y aspira a una objetividad total a partir de la cartografía convencional, pero que en realidad se encuentra "influenciada por el punto de vista de quien la genera, en este caso, quien detenta el poder".<sup>87</sup>

Evidentemente la crítica al *locative media art* no puede generalizarse y cada proyecto debe ser analizado bajo un contexto específico que considere las implicaciones de la tecnología implementada al discurso estético.

---

<sup>85</sup> San Cornelio, 2008, *op.cit.* p. 2- 3

<sup>86</sup> *Ibidem.* p. 2

<sup>87</sup> San Cornelio, Alsina, *op.cit.* p. 142

## 5. Glosario

### **Copyleft**

El *copyleft* es una práctica que consiste en el ejercicio del derecho de autor con el objetivo de permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una obra u otro trabajo, exigiendo que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas. Se aplica a programas informáticos, obras de arte, cultura, ciencia, o cualquier tipo de obra o trabajo creativo que sea regido por este tipo de derecho de autor.

Se considera al término *copyleft* como la piedra de toque para el desarrollo de posteriores licencias inspiradas en esta, por ejemplo: software de código abierto, fuerte y débil, completo y parcial, compartir-igual, entre otras.

### **Dispositivo móvil**

Un dispositivo móvil es un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, alimentación autónoma, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, diseñados específicamente para una función, pero que pueden llevar a cabo otras funciones más generales.

### **Glocal**

El concepto proviene de un nuevo término japonés "dochakuka" (derivada de *dochaku*, "el que vive en su propia tierra"), desarrollado inicialmente en la década de 1980 dentro de las prácticas comerciales de Japón. Glocalización es la mezcla que se da a nivel cultural y económico entre elementos locales y particulares con los mundializados. Se generan productos basados en tendencias globales que se diferencian de otros porque responden y se adaptan a peculiaridades del contexto local.

### **Hackerismo**

El hackerismo se refiere a la subcultura hacker conformada por individuos que disfrutan del reto intelectual que conlleva superar creativamente las limitaciones existentes en programas digitales, con la finalidad de alcanzar nuevos y más ingeniosos escenarios. La característica que distingue al hacker no es necesariamente la actividad propiamente realizada, sino la actitud juguetona con que la aborda, difuminando las fronteras entre tiempo productivo o de estudio con el de entretenimiento.

El movimiento nace en la década de los sesenta en el Instituto Tecnológico de Massachusetts, acompañado de una ética y visión que los distingue de otros tecnólogos. De acuerdo este uso ético del conocimiento, se pueden distinguir tres tipos de hackers: los de sombrero blanco, los de sombrero negro (o crackers) y los de sombrero gris.

## **Hactivismo**

El hactivismo es comúnmente definido como la unión entre el activismo político con el hackeo computacional. Combina la política transgresora de la desobediencia civil con las tecnologías de la información y la filosofía hacker, cuyo resultado ha sido manifiesto en la difusión e impacto sobre un amplio rango de causas políticas.

## **Hipertexto**

Hipertexto, un término acuñado por Theodor H. Nelson, refiere a una forma de texto electrónico, a una tecnología de la información radicalmente nueva y a una modalidad de publicación. Una escritura no secuencial, un texto que se ramifica y que consiente al lector elegir. El hipertexto está compuesto por bloques de texto y conexiones electrónicas (*links*) entre estos, así crean un texto multilinear o multisequencial.

## **Interfaz**

Conexiones y dispositivos capaces de transformar las señales generadas por un sistema en señales comprensibles por otro, posibilitando su comunicación.

## **Locative Media**

Con el término medios locativos (*locative media*) nos referimos de forma general a las tecnologías de la comunicación que implican localización o, lo que es lo mismo, que proporcionan un vínculo o información relativa a un lugar concreto mediante dispositivos de tipo GPS, teléfonos móviles, PDA, así como ordenadores portátiles o redes inalámbricas.

## **Metadatos**

Los metadatos son datos altamente estructurados que describen información, es decir, son "información sobre información" o "datos sobre los datos" que señalan diversas características

de los objetos de información y les otorgan significado, contexto y organización. Las raíces de la teoría y práctica descriptiva de los metadatos están arraigadas en la catalogación de publicaciones impresas, no obstante, en el área digital han aparecido nuevas categorías de metadatos para sustentar la navegación y la gestión de archivos.

Los tipos y funciones de los metadatos se clasifican en tres amplias categorías: administrativos, descriptivos y estructurales. Los mínimos elementos que conforman un metadato son: título, autor, fecha de creación, etc. Estos elementos se definen a partir de estándares que faciliten el intercambio de metadatos entre los usuarios interesados.

### **net.art**

Único término legible de un mail anónimo enviado al artista Vuc Cosik en 1995; se comenzó a utilizar para referirse al arte de la red y las comunicaciones, todo ello entendido más por la interactividad que ofrece la pieza que por una estética “óptica” de la pantalla.

### **Pro-am**

El pro-am es el nuevo híbrido social, ya que desvanece la frontera que distingue un amateur de un profesional, es decir, realiza una actividad con la misma dedicación, alcance, capacidad y compromiso que un profesional. En contraste al consumismo pasivo, el tiempo libre del pro-am puede entenderse como activo y participativo, dedicándose a desarrollar sus habilidades principalmente por amor a la disciplina. Su actividad rompe con el esquema tradicional que distingue los conceptos del tiempo de trabajo con el de ocio, actividad profesional con pasatiempo, producción y consumo.

### **Realidad aumentada**

La realidad aumentada es el término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real a través de un dispositivo tecnológico, es decir, los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, logrando de esta manera crear una realidad mixta "Realidad Aumentada" en tiempo real.

### **Realidad virtual**

En la web se creó la *realidad virtual*, espacio donde se provoca la interactividad del espectador (usuario) dentro de un entorno virtual etéreo de apariencia “real”. El usuario está cons-

ciente de percibir un espacio imaginario, no tiene la percepción de experimentar una realidad desmaterializada sino una realidad que se siente como “otra”. Esto evita reducir la inmersión a la simulación pues el simulacro no es una imagen pictórica, que reproduce un prototipo externo, sino una imagen efectiva que disuelve al original. Consecuentemente, los cuerpos virtuales no deben ser comprendidos como representaciones de la realidad sino como realidades construidas de forma esencialmente distinta, a partir de un lenguaje lógico de programación.

### **Sistemas de información geográfica**

Se refiere como Sistemas de Información Geográfica (SIG) a la gestión de la Información Geográfica (IG) haciendo uso de Tecnologías de la Información (TI), es decir información georreferenciada. Una definición de SIG, es la establecida por el Departamento de Medio Ambiente (DoE), Burrough, Goodchild, Rhin y otros. Se puede sintetizar diciendo que un SIG es un:

*«Conjunto integrado de medios y métodos informáticos, capaz de recoger, verificar, almacenar, gestionar, actualizar, manipular, recuperar, transformar, analizar, mostrar y transferir datos espacialmente referidos a la Tierra.»*

### **Software libre**

El «Software libre» es un programa que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. Se tiene la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software, entonces la palabra “libre” alude a una cuestión de libertad, no de precio. Cuando se niega la libertad para que los usuarios controlen un programa, se dice que éste tipo de software es «privativo» pues un software que no es libre controla a los usuarios, asimismo el programador controla al programa, y finalmente el programa resulta un instrumento de poder injusto.

### **Tecnocultura**

Defiende una cultura técnica y científica entendida como un instrumento que mejora la condición humana a partir de los avances tecnológicos y materiales. Conlleva necesariamente un trabajo persuasivo para convertir los instrumentos tecnológicos en símbolos culturales que, según sean sus destinatarios, adquieren unos u otros significados. Esta construcción implica una transformación a través de un proceso de alteridad en el “yo” donde la tecnología se configura como un mecanismo de fusión con el hombre para crear un yo evolucionado, mutado, en el que la mente alberga el poder de controlar el medio. “De esta forma, el cuerpo humano real es colocado en situación de crisis por un orden tecnocultural que lo niega, ya sea atribuyéndole una debilidad fundamental (remediablemente sólo a través de la tecnología ergonómica y biomédica), ya sea incitándolo a superarse por medio de prácticas cuyo ideal es tocar

los límites de lo humano y vislumbrar lo inhumano, como la máquina o el animal” (Sodré, M, 1996:181).

## **Virtual**

La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual *tiende* a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. [...] Real, posible, actual y virtual son cuatro modos de ser diferentes, pero en cada fenómeno concreto que se puede utilizar casi siempre obran juntos.

## **Web 2.0**

El término *Web 2.0* o *Web Social* se refiere a aquellos sitios en red que permiten a los usuarios interactuar y colaborar entre sí generando contenido en una comunidad virtual. Ejemplos de la Web 2.0 son algunas aplicaciones web, las redes sociales, los servicios de alojamiento de videos, wikis, etc. Aunque el término sugiere una nueva versión de la World Wide Web, no se refiere a una actualización de las especificaciones técnicas de la red, sino más bien a cambios en la forma en que los desarrolladores y usuarios la utilizan.

## 6. Bibliografía

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

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

Careri, Francesco, *Walkscapes: El andar como práctica estética*, España, Editorial Gustavo Gili, 2009.

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

Carlón, Mario, Carlos A. Scolari, (Coord.), *Colabor\_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*, Buenos Aires, La Crujía, 2012.

Constante, Alberto, Ramón Chaverry (Coord.), *Filosofía, arte y subjetividad: reflexiones en la nube*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Estudio Paraíso, 2016.

Diodato, Roberto, *Estética de lo virtual*, trad. Laura Moure Cecchini, México DF, Universidad Iberoamericana, 2011.

Foucault, Michel, *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*, trad. Aurelio Garzón del Camino, México, Siglo XXI, 2009.

Rodríguez Ibañez, Margarita, *Cómo la red ha cambiado el arte, nuevas perspectivas*, España, Ediciones Trea, 2012.

McCormick, Carlos, *et. al.*, *Trespass: Historia del arte Urbano no oficial*, Alemania, Tschene, 2010.

San Cornelio, Gemma, (Coord.), *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*, Barcelona, UOC, 2010.

### Referencias electrónicas

Brucker-Cohen, Jonah, “Locative Media Revisited”, *Jornal Rhizom*, 26 de marzo, 2014, <http://rhizome.org/editorial/2014/mar/26/locative-media-revisited/>

Greene, Rachel, “Una historia del arte en Internet”, en *Aleph*.

[http://aleph-arts.org/pens/greene\\_history.html](http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html)

San Cornelio, Gemma, (coord.), *Locative media y prácticas artística: exploraciones sobre el terreno*, en *Artnodes*, no.8, agosto 2008.

<http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/locative-media.html>

Página oficial Transborder Inmigrant Tool

<http://bang.transreal.org/transborder-immigrant-tool/>

Página oficial Street Art Chilango

<http://www.streetartchilango.com>

Página oficial Google Street Art

<https://streetart.withgoogle.com/es/>

Página oficial Google Art Institute

<https://www.google.com/culturalinstitute/home?hl=es-419>