

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Filosofía y Letras
División de Estudios de Posgrado



Espacio público de creación colectiva: Internet y las estrategias situacionistas

Tesis que para obtener el grado de
Maestra en Historia del Arte
presenta

Olivia Vidal López

Director de tesis:
Dr. Daniel Garza Usabiaga

México, DF, septiembre de 2008





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.

Agradecimientos

Al Dr. Daniel Garza Usabiaga: maestro, asesor, cómplice y amigo, por su extraordinaria dedicación con sus alumnos y por ser una de las pocas, pero auténticas personas empeñadas en compartir el conocimiento a través de las mejores experiencias de la vida.

A mis sinodales: Dr. Cuauhtémoc Medina, Dr. José Luis Barrios, Dra. Elia Espinosa y Mtra. Karla Jasso, por sus valiosas observaciones a este trabajo y por demostrarme que la Historia del Arte es una excelente herramienta para desencadenar el pensamiento crítico y las pasiones vitales.

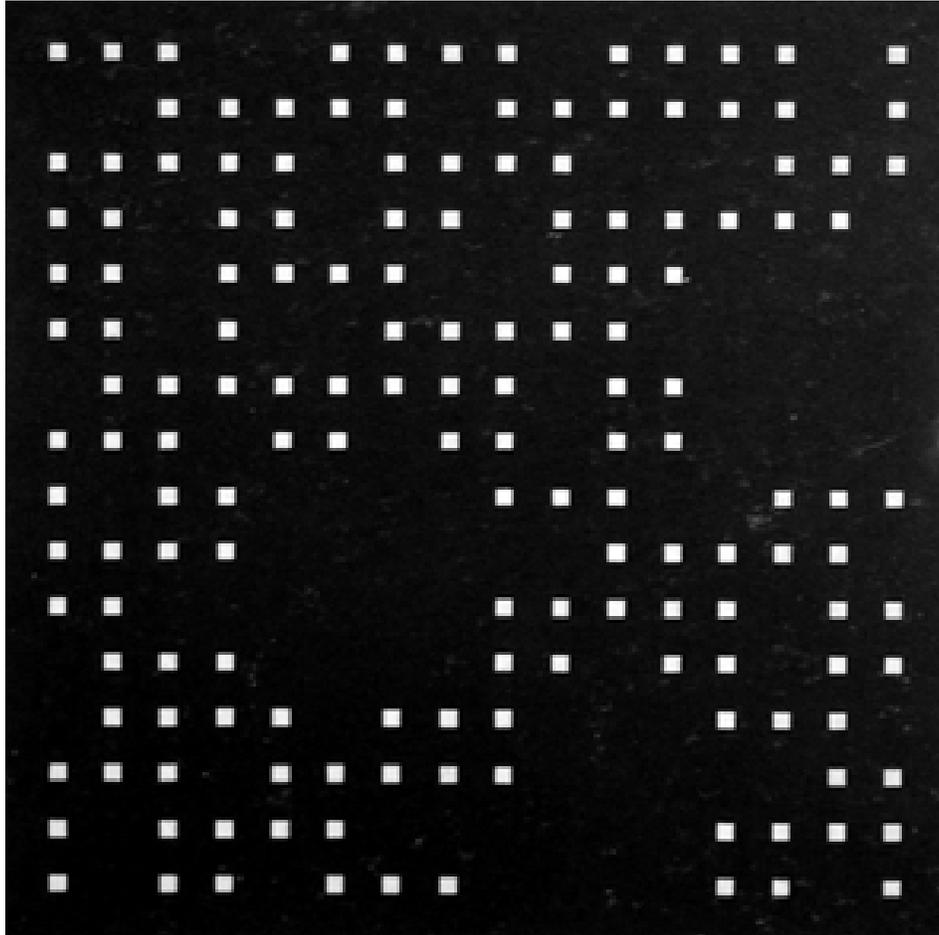
Dedico este trabajo a la memoria de mi gran ejemplo de vida: mi abuelo Arístides López Pérez y a mis pilares emocionales que me han sostenido y me sostienen; por su amor incondicional, por todo su apoyo y porque sí les gustó esta tesis: gracias Mamá (dobles gracias por la experta corrección de estilo), Pilar (para bien o para mal, soy quien soy gracias a ti), Dalia (hermana y casi coautora). Al resto de mi familia: Jaime, Magali, Aline y todos mis tíos y primos queridos.

A mis compañeros en las desveladas y simplemente por existir: Jovito Villalba, Miso-Shiro, Nepo y Piki. A todos mis amigos por las alegrías y las penas compartidas: los de la UNAM, los del mundo, los viejos y los nuevos. Especialmente al Muppet por animarme a entrar a esta aventura y discutir largos ratos sobre el arte, el diseño, la política y los juegos de azar.

Gracias a todos aquellos que han dado la vida por sus ideas revolucionarias.

Índice

Introducción	4
1. Breve genealogía del situacionismo	7
1.1 Encuentros, diálogos y construcciones	11
1.2 Creación colectiva en el espacio público: La Internacional Situacionista	16
1.3 Escisiones, rupturas y fracasos trascendentes	28
1.4 Tres aspectos esenciales de las estrategias situacionistas	35
2. Breve genealogía de internet	38
2.1 Axiología lúdica en internet: los hackers	42
2.2 Experiencias de participación abierta: software libre y copyleft	48
2.3 Tendiendo puentes: estrategias situacionistas y creación colectiva en internet	54
Conclusiones	61
Bibliografía y material consultado	64
Notas y referencias	66



Composición con cuadrados. Constant, 1952

Introducción

Internet es hoy una red híbrida que funciona como un medio de comunicación no restrictivo y como un espacio virtual de almacenamiento, interacción e intercambio de conocimientos, datos, productos, servicios e ideas. En su entramado cohabitan los intereses de los grandes monopolios comerciales, así como los que son compartidos por diversas instituciones académicas y por grupos independientes que han encontrado en la red un canal alternativo para la realización y difusión de proyectos concretos.



Los antecedentes históricos y el desarrollo actual de internet contienen tres aspectos fundamentales para la construcción de esta tesis. El primero es la descentralización e independencia de las terminales que componen la red, característica intrínseca de su invención y posterior funcionamiento. El segundo es la inclusión no restrictiva –en ningún sentido– de contenidos en el entramado de dicha red, convirtiéndola en el único espacio público accesible tanto para realizar consultas como para incorporar cualquier tipo de información, en todo momento. El tercero es la incorporación de una serie de canales comunicativos (simultáneamente alternativos a los dictados del orden sistémico), que se caracterizan por su alto grado de participación y producción colectivas, basadas en dinámicas lúdicas de intercambios antimercantilistas.

Tales flujos virtuales han modificado de manera global las comunicaciones, la generación de conocimiento y, particularmente, el pensamiento, las estrategias y las obras de arte. Estos dos últimos aspectos son producto del trabajo en conjunto que diversos grupos de expertos informáticos (o *hackers*) llevaron a cabo desde los inicios de internet, a partir de un código ético que promovía la generación abierta del conocimiento y su libre circulación. Concretamente aquí se abordarán dos casos paradigmáticos que han contribuido a la construcción de internet como un espacio público de creación colectiva: el *software libre* y el *copyleft*.

Desde los parámetros mencionados es posible realizar un análisis de dichas operaciones, a través de la búsqueda de coincidencias con los planteamientos teórico-políticos y las diversas acciones artísticas que llevó a cabo el Movimiento Internacional Situacionista (1957-1972). Esta agrupación artístico-política se caracterizó por cuestionar al sistema económico, político y social de la época, mediante acciones artísticas que convulsionaron el estatismo de la vida cotidiana.

Durante el periodo de tiempo comprendido entre mediados de la década de los cincuenta y principios de los sesenta, los situacionistas pugnaron por la transformación desde la resignificación; vuelta de tuerca de lo establecido con los mismos medios, en los mismos espacios.

Gracias a este rasgo distintivo es que se puede trazar un puente histórico que conecte las acciones situacionistas con los preceptos creativo-colectivos que se desarrollan desde internet, pues en ambos casos los ejes programáticos más importantes son las estrategias operativas, que se han aplicado para resignificar el entorno cotidiano, las relaciones sociales y la producción artística, a partir de la inclusión de acciones participativas, enmarcadas en el compromiso ético-político.

El sentido teórico-práctico de un arte colectivo, crítico y transformador es compartido tanto por los situacionistas como por los creadores de plataformas de acceso libre en internet, lo que posibilita el presente experimento dialéctico para demostrar la vigencia, la validez y la necesidad de conocer de dónde surgen y hacia dónde se dirigen dichos planteamientos acerca del arte, la sociedad, la ética y la política.



1. Breve genealogía del situacionismo

Nosotros somos partidarios del olvido. Olvidamos nuestro pasado y olvidaremos nuestro presente. No nos reconocemos contemporáneos de quienes se contentan con poco. La pequeña ventaja que llevamos se expresaba perfectamente en el eslogan que nuestra sección belga lanzaba en abril de 1958 en la cumbre de críticos de arte reunidos en asamblea mundial: "la sociedad sin clases ha encontrado a sus artistas."

Internacional Situacionista



Gallizio, P. Simondo, E. Verrone, M. Bernstein, G. Debord, A. Jorn, W. Olmo. Cosio d' Arroscia, 1957

La historia que reúne la conformación, las acciones, la producción teórica y el legado artístico de los situacionistas es compleja, vasta y está absolutamente atomizada; refleja con exactitud la articulación de las operaciones que llevaron a cabo sus múltiples integrantes a lo largo de casi treinta años. Particularmente la historia del arte ha tratado a los situacionistas con cierto desdén, al encasillar sus estrategias en la afectación exclusiva del ámbito político, mientras ha minimizado la incisión artística que ellos ejecutaron en el desarrollo histórico de la segunda mitad del siglo XX.

La discusión sobre la politización del arte y la estetización de la política está presente en el discurso de este amplio conjunto de individuos, donde se incluyen una serie de experimentos colectivos que intentaban probar los alcances sociales de ambas teorías. Todo aquel que formó parte en algún momento de las ideas situacionistas lo hizo con una pasión desbordada, tanto así que la exacerbación de las emociones fue el rasgo más importante que marcó los altibajos del grupo, así como su amplia producción colectiva.

Estamos pues ante una historia inestable, difícil de seguir, plagada de descalificaciones y conflictos internos, pero al mismo tiempo sumamente honesta en cuanto a sus planteamientos y fundamental para el desarrollo del arte a partir de entonces y hasta nuestros días. Resulta necesario hacer una breve genealogía del situacionismo para entender mejor la compleja dinámica que lo caracterizó, distinguiendo la producción teórico-artística en dos momentos cruciales de su historia: el primero transcurre desde su creación como grupo hasta mediados de los sesenta y abarca una etapa de creación colectiva orientada a la transformación de la vida cotidiana en el espacio público; el segundo momento parte de la efervescencia política que generaron diversos movimientos sociales franceses en 1968, donde las propuestas situacionistas jugaron un papel muy importante en los múltiples intentos para dismantelar los efectos del sistema capitalista en los ámbitos políticos, económicos, sociales, filosóficos y artísticos.

Todo comienza a mediados del siglo XX, cuando Europa se encontraba aún inmersa en un ambiente convulso marcado por la huella de la posguerra. La reorganización social a partir del establecimiento del capitalismo afectó el ámbito político en el que se desenvolvían los artistas y pensadores de izquierda, que además se encontraba enmarcado por los dos muros que formaban en ese momento un callejón aparentemente sin salida: el fascismo y el estalinismo asfixiaban la producción intelectual y creativa, por lo que el marxismo se tuvo que diversificar con la incorporación de nuevas teorías críticas que replanteaban la revolución política, social y cultural.

Los pensamientos de Hegel, Heidegger, Sartre, Gramsci, Lukács, Korsch y Lefebvre, así como los de los miembros de la Escuela de Frankfurt, contribuyeron a establecer los cimientos políticos que permitieron el desarrollo social de los nuevos grupos artísticos. Al mismo tiempo, la reciente producción que habían hecho las vanguardias, su actuación programática y especialmente el engranaje de sus manifiestos artístico-políticos seguían siendo un referente fundamental para la formación de los artistas de la época. Por ejemplo: las acciones explosivas de los dadaístas, la velocidad del tiempo que planteaba el futurismo y las tesis surrealistas para interpretar y transformar al mundo a través de la vida cotidiana alimentaron de manera heterodoxa el surgimiento de varios grupos que forman parte de la historia de los situacionistas.



Fin de Copenhague. Asger Jorn, 1957

En 1946, después de una entrada intempestiva en medio de un recital dadaísta, se hace pública la existencia del Movimiento Letrista (ML), liderado por el rumano Isidore Goldstein (1925-2007), mejor conocido por su alias Isidore Isou, cuya meta más clara era desarrollar la poesía a partir de la deconstrucción de las palabras en su principal unidad (visual y auditiva): la letra. La mayoría de las obras que produjo el grupo se orientaban hacia la experimentación con distintas vertientes literarias, especialmente con la poesía visual, en la que incursionaron con

técnicas cinematográficas novedosas, como el *cinzelado* o intervención directa sobre la película mediante raspaduras o pintura, y el *montaje discrepante*, en el que se establecía la desconexión formal entre el sonido y la imagen de un filme.

Esta dinámica multidisciplinaria, aunada a los manifiestos letristas que se oponían abiertamente al giro místico-irracional que había dado el surrealismo francés, atrajo la atención de varios jóvenes como Maurice Lemaître (1926) y Guy-Ernest Debord (1931-1994), quienes se unieron a las filas letristas realizando filmes experimentales de carácter provocativo-participativo, a través de proyecciones en lugares inusuales, que a su vez se convertían en acalorados debates abiertos al público. En 1952, Debord y otros miembros letristas rompen con Isou, después de que los denunciara con la policía, tras una irrupción estridente en una conferencia de prensa.

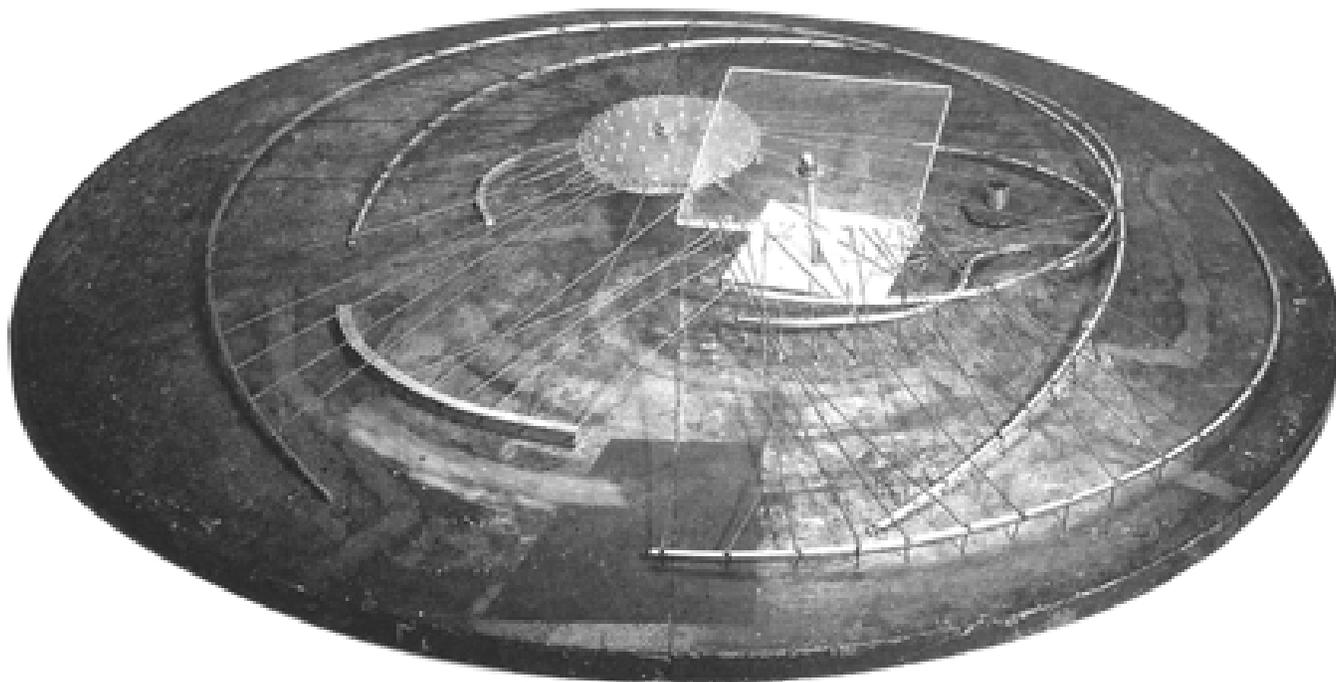
Surge así la Internacional Letrista (IL), donde se priorizaron el estudio y las teorías arquitectónicas urbanas que no alcanzaron a madurarse en el Movimiento Letrista. La ciudad, por lo tanto, se convirtió en el centro de las acciones del grupo, con un énfasis en la disección permanente de la vida cotidiana y su transformación, pero, a diferencia de los planteamientos surrealistas, ésta tenía que llevarse a cabo *desde y en la realidad*, de manera consciente y asumiendo al mismo tiempo una clara postura a favor de la no disolución entre arte y política.

Mediante experimentos teóricamente fundamentados en su principal órgano difusor, la revista *Potlach*¹, los miembros de la IL reivindicaban el derecho a vivir el espacio urbano en formas alternativas, por ejemplo, a través de la valoración de las emociones cuando se realizaba un recorrido por la ciudad, o transformando radicalmente el orden establecido en cuanto a horarios y funciones de los elementos que componían el espacio público². A partir del texto que escribió en 1953 Ivan Chitchevlov (1933-1998) bajo el pseudónimo Gilles Ivain, "Fórmula para un nuevo urbanismo"³, los integrantes de la IL, y en especial Guy Debord y Gil Wolman (1929-1995), desarrollaron conceptos que más tarde formarían el *corpus* de las teorías situacionistas, como *urbanismo unitario*, *deriva*, *desviación* (del francés *détournement*) o *tergiversación*, y *psicogeografía*.

1.1 Encuentros, diálogos y construcciones

Nosotros reivindicamos la aventura.
Al no encontrarla en la tierra algunos se fueron a buscarla a la Luna.
Apostamos siempre y sobre todo por un cambio en la Tierra.
Nos proponemos crear situaciones, y situaciones nuevas.

Constant



Maqueta para un campamento de gitanos. Constant, 1958

En 1947, un año después de que Isidore Isou fundara el Movimiento Letrista, crecía el descontento en las filas del surrealismo internacional con las recientes propuestas que se habían formulado en la filial del movimiento en París. El giro hacia el misticismo, la parapsicología y el ocultismo que promulgaba Breton, además del alejamiento que tuvo con el Partido Comunista, fueron factores que provocaron una reacción crítica de los surrealistas en Bélgica, por ejemplo, con la fundación del Grupo Surrealista Revolucionario⁴ por parte del pintor y poeta

Christian Dotremont (1922-1979). Las acciones de dicho grupo eran seguidas de cerca por el pintor danés Asger Jorn (1914-1973), quien era en ese momento la figura central del grupo *Host* en Copenhague, donde también existía una postura crítica hacia el surrealismo francés y un marcado interés en el desarrollo de obras de arte colectivas, abiertas y multidisciplinarias.

En 1946, Dotremont y Jorn se conocieron gracias al pintor y escultor holandés Anton Nieuwenhuis (1920-2005), mejor conocido por su primer nombre: Constant. En Ámsterdam, formó parte del grupo *Reflex* y del Grupo Experimental de Holanda, ambos también de corte surrealista revolucionario. Su trayectoria como pintor, sus escritos teóricos y la postura política que adoptó frente al surrealismo facilitaron el diálogo entre él, Dotremont y Jorn para que finalmente, en 1948, se llevara a cabo la consolidación del grupo CoBrA (acrónimo de Copenhague, Bruselas, Ámsterdam), junto con los artistas Karel Appel (1921-2006), Pierre Corneille (1922) y Pierre Alechinsky (1927), entre otros.

CoBrA fue la culminación exitosa de un gran esfuerzo para congregar a los grupos artísticos que trabajaban bajo principios semejantes, pero que estaban aislados geográfica y políticamente, como efecto directo de la segregación que dejó la Segunda Guerra Mundial. CoBrA incluía presentaciones y exposiciones así como, la edición de la revista del mismo nombre, que constó de ocho números, y la producción de su propio sello editorial, además de incorporar a sus filas a casi cincuenta miembros activos de más de diez países, entre los que había pintores, escultores, urbanistas, poetas, arquitectos, músicos y antropólogos. La mayoría de ellos transformaron su modo de vida hacia una especie de nomadismo familiar, donde se fusionaban los espacios de vivienda y trabajo artístico, con el fin de disolver la creación individual en pos de la colectiva. Lograron así consolidar una comunidad determinada en la que no sólo se compartían las afinidades intelectuales, también se intercambiaban las experiencias cotidianas que directamente enriquecieron la producción creativa.

Hacia 1951, debido a una serie de tensiones personales que se dieron al interior de la agrupación, a la falta de recursos materiales y a una serie de presiones externas relacionadas con las diferencias entre los artistas europeos que seguían militando en el Partido Comunista y los contrarios al estalinismo, se disuelve CoBrA como núcleo, pero permanecen intactos los intereses que dieron lugar a su formación y las bases teóricas de sus proyectos prácticos, de entre los cuales vale la pena resaltar el desarrollo del *urbanismo unitario* (concepto acuñado por los letristas), que llevó a cabo Constant y que será decisivo para su futura participación con los situacionistas.



Grand baiser au Cardinal d'Amérique. Asger Jorn, 1962

A raíz de esta ruptura con CoBrA, y en medio de una convalecencia a causa de la tuberculosis, Asger Jorn se acercó al artista suizo Max Bill (1908-1994), quien desde 1933 era el encargado de establecer la *Hochschule für Gestaltung* (Escuela Superior de Proyectación) en Ulm, Alemania, una especie de 'Nueva Bauhaus', pero basada solamente en el productivismo y el funcionalismo tecnológico.

Jorn, mucho más cercano al pensamiento fundacional de la Bauhaus, expuesto principalmente por Walter Gropius, donde se pugnaba por la reunión de todas las artes y artesanías con la arquitectura a través de su socialización, discrepó inmediatamente con las ideas de Max Bill, lo que le condujo de forma entusiasta (aún en el hospital) a la creación en 1953 del Movimiento Internacional para una Bauhaus Imaginista (MIBI), donde se pretendía realizar la unión de todas las artes en función de una estética antiproductivista.

Esta agrupación se nutrió de los encuentros que Jorn mantuvo, desde la época de CoBra, con artistas como Enrico Baj (1924-2003) y Sergio Dangelo (1932), exponentes del Arte Nuclear, y con el farmacéutico-pintor Giuseppe Pinot-Gallizio (1902-1964), con quien Jorn desarrolló un laboratorio experimental orientado a la producción de cerámica, textiles y nuevos materiales pictóricos. La fusión de los principios que regían el MIBI con los del Arte Nuclear, entre los que destacaban la 'destrucción de los ismos' (es decir de los postulados artísticos de las vanguardias), a la renovación de la experiencia pictórica a través del estímulo de los sentidos y la aniquilación del funcionalismo en pos del juego y el desorden, dio como resultado la organización, por parte del MIBI, del Primer Congreso Mundial de Artistas Libres en 1956, al que asistieron Constant y Gil Wolman, entre otros. Este último fue en representación de los letristas y propuso a nombre del grupo la unión entre el MIBI y la IL, basada en las acciones artísticas y los principios políticos que compartían.

Como una consecuencia exitosa del congreso, aunada a los intensos trabajos teóricos y las exposiciones conjuntas que habían estado realizando Debord, Jorn, Constant, Pinot-Gallizio, Wolman y Dotremont, se decidió conformar en 1957, en la ciudad italiana Cosio d' Arroscia, la Internacional Situacionista (IS).



1.2 Creación colectiva en el espacio público: La Internacional Situacionista

La situación se concibe como lo contrario de la obra de arte,
que es un intento de valorización absoluta y
de conservación del instante presente.

Cada situación, construida tan conscientemente como se pueda,
contiene su negación y se encamina inevitablemente
hacia su propia destrucción.

IS

La Internacional Situacionista fue una agrupación multidisciplinaria en la que se lograron articular muchas de las teorías y obras que se han mencionado, y que no habían alcanzado su pleno desarrollo por la inestabilidad de las dinámicas internas de los grupos donde fueron propuestas. Esto no significa que la IS fuera menos inestable en ese sentido que los grupos anteriores. Pero el hecho de que sí figure dentro de la historia del arte como una de las llamadas posvanguardias obedece básicamente a dos razones: la primera es su activa participación en el proceso político que dio paso a los sucesos de mayo de 1968, y la segunda es por la trascendencia que tuvo *La sociedad del espectáculo*, texto escrito por Debord en 1967, como un compendio intelectual de las tesis situacionistas y las de los grupos mencionados.

Aún así, en los años más productivos en términos artísticos y políticos, la IS logró articular el trabajo conjunto de más de setenta miembros que integraban las secciones francesa, italiana, belga, inglesa, alemana, estadounidense y escandinava, con la publicación y distribución gratuita de los doce números de la revista *Internationale Situationniste*, además de la organización de exposiciones, la publicación de varios libros y la múltiple ejecución de acciones en la vida cotidiana.

Los preceptos que consolidaron el situacionismo giraban en torno a la unión de la vida con el arte y la política, en una especie de amalgama indisoluble, donde lo más importante era

el compromiso para militar en la vida, crear en la política y vivir el arte. Lejos de que esta postura ética implicara una revoltura sin sentido de diferentes actividades, los situacionistas establecieron claramente de qué forma podía llevarse a cabo esta existencia unitaria con su propia definición de la cultura como un “reflejo y prefiguración, en cada momento histórico, de las posibilidades de organización de la vida cotidiana; compuesto de la estética, los sentimientos y las costumbres, mediante el que una colectividad reacciona ante la vida que le viene dada objetivamente por la economía.”⁵

Dentro del ideario situacionista, el arte constituía la mejor estrategia para desactivar los mecanismos de poder que controlaban las operaciones sociales orientadas a favorecer el desarrollo totalizador de la economía capitalista, empezando por la vida cotidiana, que incluía el trabajo y el empleo del tiempo libre o de ocio.

Era evidente entonces que el arte constituía la *punta de lanza* de la revolución cultural⁶ pero, a diferencia de las dinámicas teórico-prácticas propuestas por otros grupos, el centro del arte era la *situación* en lugar de la obra. En la *situación* convergían el acontecimiento, el proceso creativo y el producto artístico, que a su vez era político, social y necesariamente colectivo:

Nuestra idea central es la construcción de situaciones, es decir, la construcción concreta de ambientes momentáneos de la vida y su transformación en una calidad pasional superior. (...) Tenemos que emprender un trabajo colectivo organizado, tendiente a un uso unitario de todos los medios de agitación de la vida cotidiana. Es decir, que tenemos que reconocer la interdependencia de estos medios, en la perspectiva de una mayor dominación de la naturaleza, de una mayor libertad. Tenemos que construir nuevos ambientes que sean a la vez el producto y el instrumento de nuevos comportamientos. Para hacer esto tendremos que emplear empíricamente, al principio, los actos cotidianos y las formas culturales que existen en la actualidad, contestándole todo valor propio. El propio criterio de novedad, de investigación formal, ha perdido su sentido en el marco tradicional del arte, es decir, de un medio fragmentario insuficiente cuyas renovaciones parciales nacen ya caducas -luego son imposibles (...) La construcción de situaciones comienza tras la destrucción moderna de la noción de espectáculo. Es fácil ver hasta qué punto el principio mismo del espectáculo está ligado a la alienación del viejo mundo: la no-intervención.⁷

La *construcción de situaciones*, tesis central del grupo, se llevaría a cabo en la ciudad, como parte de una estrategia microbiana que activaría los nodos de una red para contribuir a la transformación del espacio y el tiempo sociales⁸. Con tal fin, los situacionistas desarrollaron una serie de acciones específicas, cuyo objetivo principal era la realización del *urbanismo unitario*:

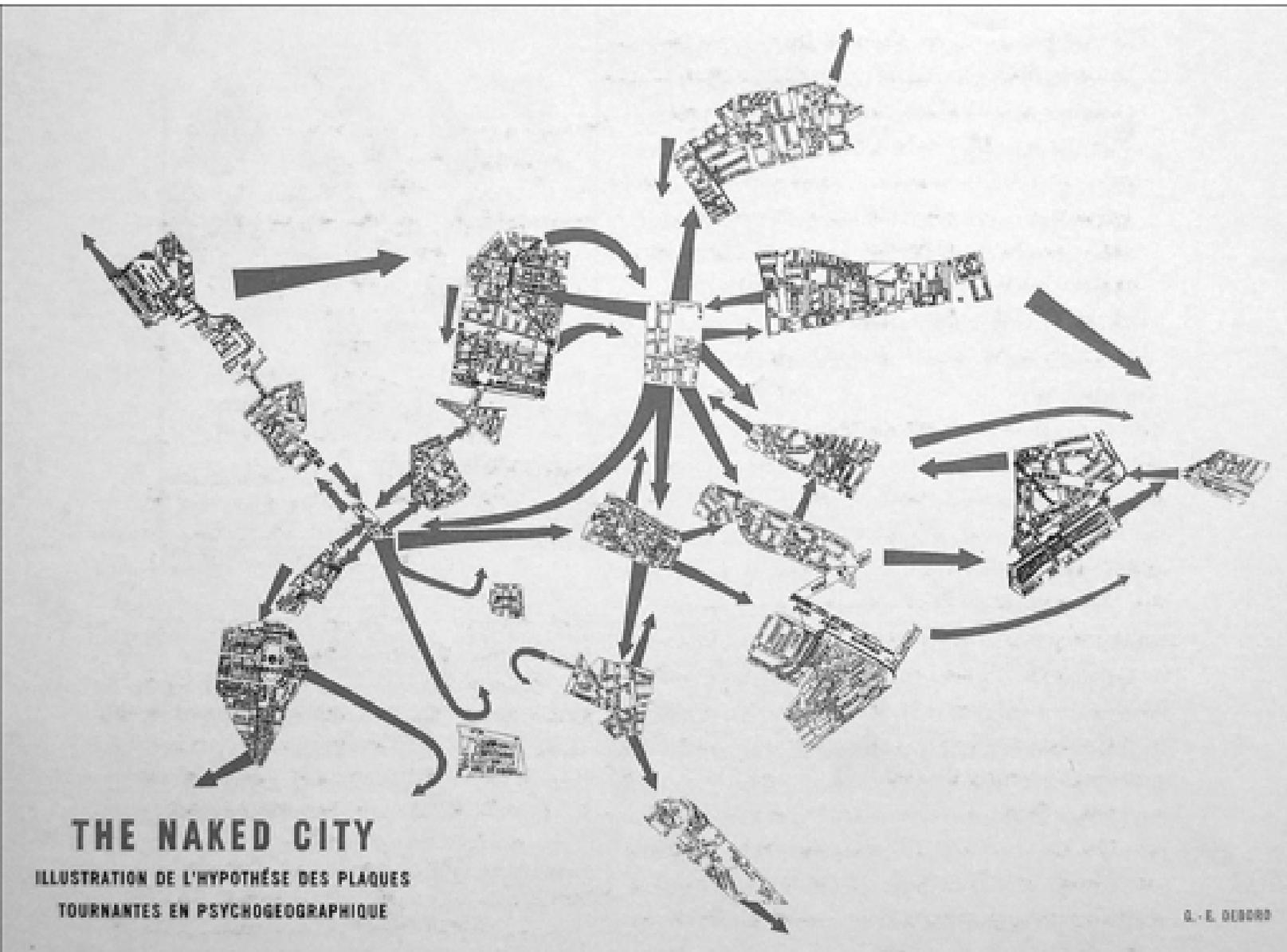
El urbanismo unitario se define en primer lugar por el uso del conjunto de las artes y las técnicas como medios que concurren en una composición integral del medio (...) Tendrá que abarcar la creación de formas nuevas y la inversión de las formas conocidas de la arquitectura y el urbanismo igualmente la subversión de la poesía o del cine anterior. El arte integral, del cual se ha hablado tanto, no puede realizarse más que a nivel del urbanismo. Pero no puede corresponder a ninguna de las definiciones tradicionales de la estética (...) El urbanismo unitario es dinámico, es decir, está en relación estrecha con los estilos de comportamiento.⁹

Para vivir el *urbanismo unitario* mediante la *construcción de situaciones*, los diferentes integrantes del grupo continuaron llevando a la práctica varios de los procedimientos experimentales que se habían prefigurado antes de la fundación de la IS, e incorporando nuevas estrategias de intervención/acción en el espacio público. Mencionaba Guy Debord en el texto *Introducción a una crítica de la geografía urbana*, de 1955, un método de aproximación a los procesos sociales de la vida cotidiana: la *psicogeografía*, que “se proponía el estudio de las leyes precisas y de los efectos exactos del medio geográfico, conscientemente organizado o no, en función de su influencia directa sobre el comportamiento afectivo de los individuos”.¹⁰

Una de las acciones que se enmarcaba en la investigación *psicogeográfica* era la *deriva* como “modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana; técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos”.¹¹

La idea de *derivar* por las diferentes zonas de la ciudad era una resignificación situacionista del concepto acuñado por Walter Benjamin en su Libro de los Pasajes, del *flâneur* (inspirado en la poesía de Baudelaire) y de los paseos experimentales de los surrealistas (*Nadja* de Bretón); pero

la *deriva* consistía además en la inmersión espacial, política y cotidiana de la vida del otro para incorporarla a la propia. Esta técnica, que atentaba abiertamente contra la producción laboral regulada y rescataba al mismo tiempo el nomadismo, permitió a los situacionistas entablar relaciones con una serie de grupos de personas que habían sido desplazados de las actividades sociales convencionales, ya fuera por los estragos de la posguerra o por la discriminación que sufrían al tener costumbres diferentes a las de los lugares donde se encontraban.



The Naked City. Guy Debord, 1959

Los límites o fronteras sociales que existían en las ciudades fueron el objeto principal de investigación de las *derivas* situacionistas, lo que dio paso a la realización de diversas acciones artísticas que cuestionaban críticamente los modelos de vida impuestos por el sistema, por ejemplo: el trazado de nuevos mapas de las ciudades, donde se comunicaran las personas que estaban aisladas geográfica y políticamente, o el evidenciar los limitados patrones de movimientos e injerencia en el espacio público que tenía una persona común al habitar en la ciudad, marcados por la forma de vida que estaba obligada a seguir del trabajo a la casa, etc.

Estos mapas emocionales o *psicogeográficos* estaban frecuentemente acompañados por una serie de propuestas arquitectónicas dedicadas al mejoramiento de las condiciones establecidas en las viviendas de los trabajadores, donde lo más importante era la creación de diversos ambientes que propiciaran el juego. Para los situacionistas el concepto del juego fue sumamente importante, pues representaba la mayor fuerza creativa que podía tener el hombre sin competir; además, era la manera más lúdica y revitalizante para subvertir las reglas sociales impuestas y hacerlo al mismo tiempo colectivamente: construyendo comunidades.

El sentido situacionista del juego está aunado a la creación de actividades anti-productivas, en un franco rechazo al trabajo alienado en el que el aumento del capital va en detrimento de la vida. Fue Constant el que investigó exhaustivamente las posibilidades situacionistas del *homo ludens*, término acuñado por su compatriota Johan Huizinga en 1938¹², a través de la planificación, proyección y maquetación por casi diez años de *Nueva Babilonia*, ciudad utópica donde los humanos podrían ser libres y estarían completamente realizados gracias a la distribución armónica de distintos ambientes, respetando la naturaleza y teniendo la más alta tecnología al servicio de las necesidades cotidianas.¹³

Al mismo tiempo que el *urbanismo unitario* contemplaba el estudio de la *psicogeografía* y sus técnicas de investigación de la vida cotidiana, como la *deriva* o las construcciones

arquitectónico/emocionales, los situacionistas practicaban otra serie de acciones llamadas *desvíos (détournement)* o *tergiversaciones*, que consistían en “la reutilización en una nueva unidad de elementos artísticos preexistentes”, cuyos dos ejes fundamentales eran “la pérdida de importancia llegando hasta la pérdida de su sentido original de cada elemento autónomo desviado, y la organización al mismo tiempo de otro conjunto significativo que confiere a cada elemento su nuevo sentido”.¹⁴



New Babylon Paris. Constant, 1963

La *tergiversación* resumía la postura situacionista sobre el papel que debía cumplir el arte en la sociedad, apropiándose de los mismos códigos sociales que imponía el sistema (por ejemplo la publicidad o el mercado del arte), para resignificarlos de forma crítica y, al mismo tiempo, otorgarle nuevas posibilidades expresivas al lenguaje visual, con el objetivo de contrarrestar la inercia no-participativa que dicho sistema conllevaba. La técnica de la *tergiversación* se utilizaba en diversos soportes: pintura, escultura, literatura, gráfica y cine, con el propósito central de intervenir los signos sistemáticos para modificar el sentido del tiempo, el espacio y el ánimo.

Asger Jorn y Guy Debord realizaron en 1957 la obra gráfica *Fin de Copenhague*, como un ejercicio de *tergiversación* en tres partes de los carteles publicitarios de la época, seguida por la publicación de *Mémoires* (1958), un compendio gráfico de una serie de cartas entre ambos, *tergiversado* con “elementos totalmente prefabricados” como citas de autores disímiles, sobre imágenes compuestas por pedazos de mapas, grabados antiguos, artículos de periódicos, cómics, gotas de pintura, etc.

En 1959, Debord, Jorn, Constant y Pinot-Gallizio expusieron públicamente los resultados de los *desvíos* colectivos que habían llevado a cabo en distintos ámbitos: Guy Debord estrenó en París el filme *Sobre el tránsito de algunas personas en el transcurso de un breve periodo de tiempo*, donde retomaba la técnica letrista del *montaje discrepante*, para hacer una *tergiversación* reflexiva sobre la situación que vivía la ciudad en ese momento. Asger Jorn exhibió en la galería Rive Gauche su estudio *Peinture détournée*, compuesto por una serie de intervenciones sobre pinturas anónimas adquiridas en los mercados callejeros.

En dicha exposición Jorn quería “invertir de nuevo todos los elementos del pasado cultural” para dotarlos de una “nueva subjetividad” que los reintegrara en un esquema dialéctico entre sujeto y objeto, lo que constituía al mismo tiempo, una ruptura de las fronteras entre el *arte culto* y el *arte popular*.¹⁵

Constant expuso en el museo Stedelijk de Ámsterdam alrededor de treinta maquetas de las construcciones móviles que había estado desarrollando en torno a sus investigaciones sobre el *urbanismo unitario*. Como base de lo que luego serían las proyecciones arquitectónicas de *Nueva Babilonia*, aquellas primeras construcciones eran *desvíos* de la producción espacial del sistema, dominada por el poder económico y los flujos mercantiles. Constant revaloraba el juego, el nomadismo y las emociones que podía contener un espacio, donde se crearan todo tipo de situaciones, con todo tipo de personas, para subvertir el orden preestablecido a cambio de la festividad.



Pintura industrial. P. Gallizio, P. Marinotti, A. Jorn y W. Sandberg, 1958

Giuseppe Pinot-Gallizio, el mayor proveedor de recursos económicos del grupo en sus inicios, farmacéutico de profesión y flamante concejal socialista de Alba, Italia, llevaba varios años realizando una serie de acciones conjuntas con Debord, Jorn y Constant sobre la movilidad y adaptación espacial de un campamento nómada de gitanos, como resultado de sus investigaciones en el campo del *urbanismo unitario*, pero en 1958, dando un giro multidisciplinario, muy al estilo situacionista, realizó la primera exposición pública de una nueva técnica del *desvío* sobre la que también había estado trabajando: la *pintura industrial*.

Explotando sus conocimientos en el terreno de la química y sus habilidades para construir artefactos, Pinot-Gallizio inventó una máquina para pintar compuesta por un rodillo que prensaba la tela para verter sobre ella, aleatoria y automáticamente, distintos colores de pintura y finalmente resina. Los primeros rollos de *pintura industrial* fueron expuestos ese año en la galería *Notizie* de Turín, y estaban acompañados de la presencia de modelos humanos que portaban pedazos de pintura a manera de vestidos.

La pintura se vendía por metro, hecho que constituía el principal *desvío* sobre el mercado del arte para desestabilizarlo, al extrapolar el valor monetario de las obras producidas en serie. Un año más tarde, la *pintura industrial* sería el eje central de una acción anti-artística protagonizada por los situacionistas frente al Museo de Arte Moderno, dos días antes de la inauguración de la Bienal de París: grandes rollos de pintura fueron producidos, expuestos y vendidos en plena calle, mientras los situacionistas jugaban a especular sobre el precio del metro de pintura.

En ese mismo año, ciento cuarenta y cinco metros de *pintura industrial* se utilizaron para tapizar el interior de la galería Drouin, en París, formando la *Caverna de la anti-materia*, única exposición situacionista documentada que reunía diversas técnicas en un mismo lugar para crear un ambiente unitario, compuesto por una serie de luces y espejos que formaban una especie

de laberinto que recorrían los espectadores, lleno de colores, texturas, perfumes, música y proyecciones fílmicas.



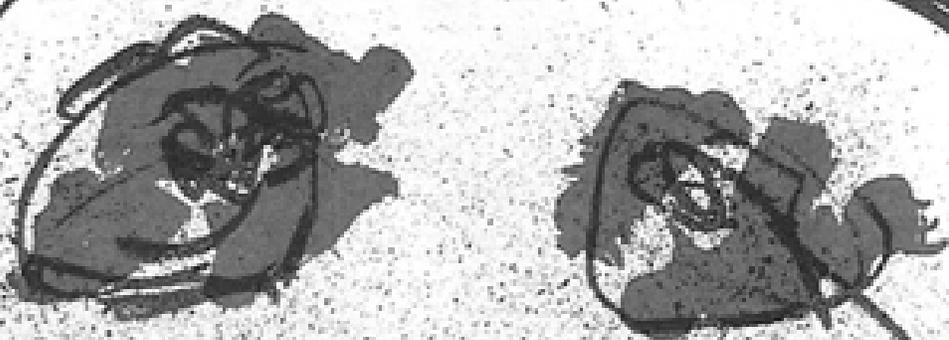
Caverna de la antimateria. Pinot Gallizio. Galerie Drouin, Paris, 1959

Las *tergiversaciones*, como el resto de las técnicas situacionistas, fueron realizadas en su mayoría, de manera colectiva, lo que constituyó una toma de postura ante el problema de la autoría en las obras de arte: el centro de las operaciones situacionistas era la realización de la revolución social, a través de la agitación que produjera la *creación de situaciones* en la vida cotidiana, por lo tanto, cualquier acción artística que se ejecutara estaba orientada, en primer lugar, a la transformación de las estructuras sociales, pero no de manera unilateral sino a través de la participación conjunta que destruyera por completo las barreras entre los productores, o en este caso, *constructores de situaciones* y el resto de las personas.

El arte, concebido por ellos como una actividad que se fusionaba con la vida cotidiana, no contemplaba ni la producción individual o aislada, que propiciara un entorno endógeno e inaccesible para la gente común, ni el relativo ascenso de las trayectorias personales, frecuentemente manipulado por las instituciones y mercados artísticos.

Por lo tanto, la noción clásica del autor (incluso la del artista), que sólo servía para restringir el proceso y los resultados de las obras o acciones que se llevaban a cabo, estaba completamente fuera del ámbito situacionista. El hecho de que todas las técnicas propuestas fueran fácilmente aplicables por cualquier persona a cualquier medio o soporte, baratas (si no es que gratuitas), inmersas en la cotidianidad, sin la necesidad de contar con ningún elemento logístico especial o alguna habilidad superior para su realización, y que, además, fueran divertidas, críticas y revitalizadoras de la existencia social y personal, constituía la mejor estrategia para detonar la tradición artística que estaba, y sigue estando, al servicio de la acumulación desmedida de la riqueza, proporcional al veloz detrimento de la vida en la Tierra.

VIVE LA
REVOLUTION
PASIONNEE



DE L'INTELLIGENCE
CREATIVE

1.3 Escisiones, rupturas y *fracasos* trascendentes

Separada del conjunto de la clase trabajadora, la IS estaba destinada a mantenerse en la memoria, y de hecho como lo que, en la realidad había empezado siendo, un movimiento artístico, al igual que los surrealistas antes que ella (...)

Si podemos considerar la IS como la *summa* de las vanguardias históricas, podemos igualmente considerarla la *summa* del marxismo occidental, y, en ambos casos, el hecho de que el periodo terminase no significa que ya no necesita ser comprendido o que sus lecciones no hubieran de ser aprendidas y valoradas.

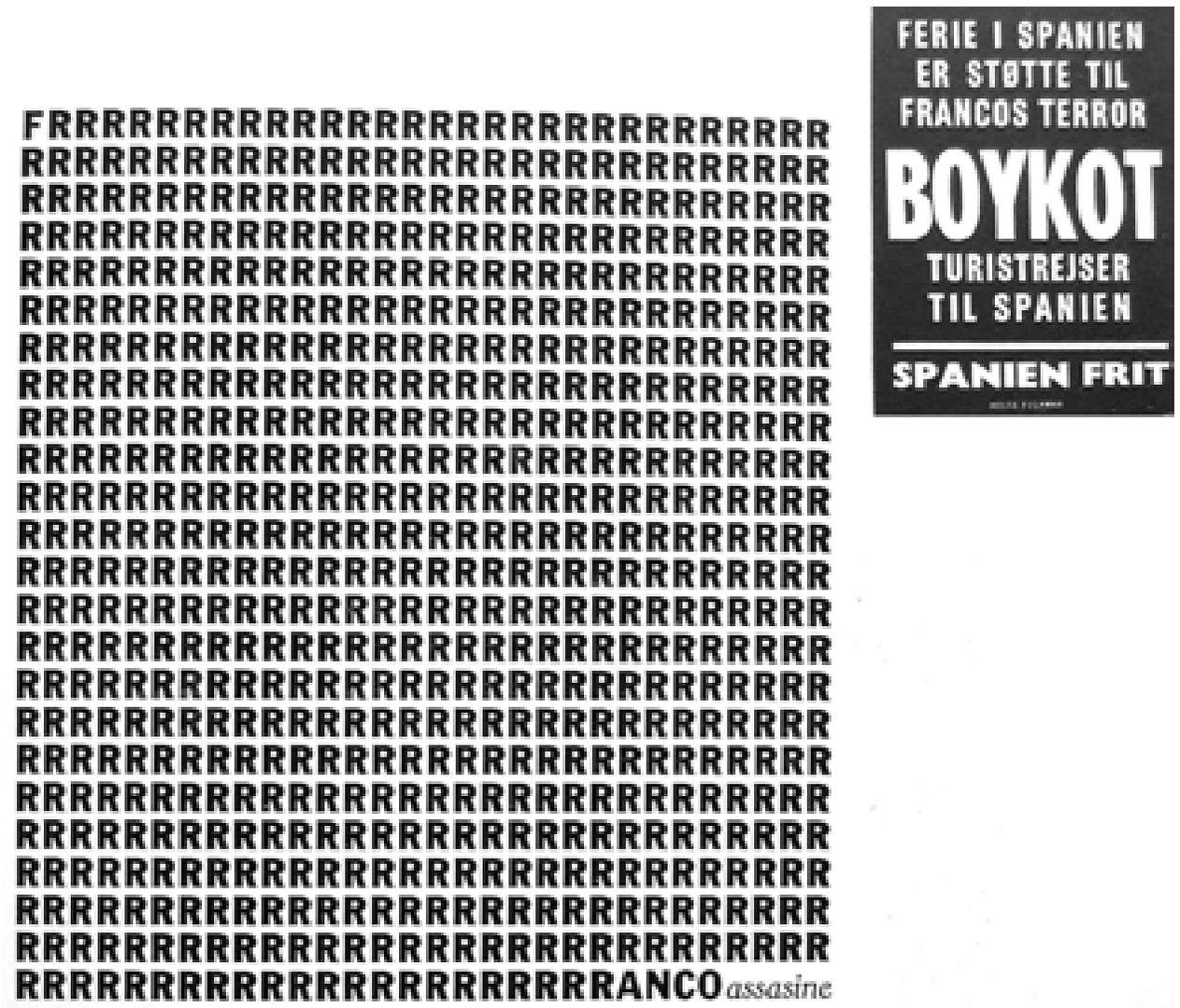
Peter Wollen

Ante este panorama sumamente positivo sobre la trayectoria de los situacionistas, también es importante responder a la pregunta: ¿qué fue lo que falló?, para lo cual se deben mencionar dos aspectos fundamentales. El primero está relacionado con el desarrollo de la industria capitalista de libre mercado, que transformó el modo de vida de las sociedades europeas después de la guerra, al guiar la producción en general, y particularmente la artística, hacia la vorágine que generó el consumo mercantil.

Estas condiciones sociales tendientes a la masificación industrial, la inercia en el comportamiento y la no-participación crítica en todos los ámbitos, hicieron que se redujera considerablemente el impacto de los grupos artístico-políticos en la vida cotidiana. El segundo aspecto está ligado a la propia dinámica situacionista, donde todo el tiempo se desbordaba la pasión, ya fuera para teorizar, para crear, para discutir, pero también para tratar de imponer visiones puristas que mantuvieran al grupo lejos de cualquier aspecto político o artístico que pudiera *desvirtuar* los férreos principios éticos que marcaban el desarrollo del situacionismo.

Esta visión radical, frecuentemente expuesta por Debord, causó una serie de expulsiones del núcleo central, que a partir de 1961 se recrudesció con la salida de Pinot-Gallizio, Constant, Jorn y otros miembros más. El año siguiente, también fueron expulsados los integrantes de la sección

alemana y escandinava, entre los que se encontraban Jörgen Nash Jorn (1920-2004), hermano de Asger Jorn, co-fundador de CoBrA y del grupo situacionista alemán *Spur*, junto con Hans-Peter Zimmer, Carl Magnus, Ansgar Elde, Heimrad Prem, Jens Jörgen Thorsen y Hardy Strid. A diferencia del resto de los exmiembros que se alejaron del situacionismo al ser expulsados, estos últimos continuaron con los preceptos de investigación artístico-política, formando primero la Bauhaus Situacionista y luego la Segunda Internacional Situacionista, ambas en Suecia.



Franco assasine. Jens Jörgen Thorsen, 1966

En aquel entonces parecían evidentes los motivos del cisma entre los dos núcleos situacionistas: por un lado, estaba el grupo liderado por Debord, donde había crecido el interés por aniquilar las acciones artísticas del discurso situacionista, priorizando la construcción teórica de las ideas políticas; por otro lado, estaba el otro grupo mencionado, liderado por Nash, que veía en la realización del arte el mejor camino para hacer política.

Ambos núcleos situacionistas siguieron trabajando de forma distinta en los años que precedieron la revuelta de 1968, pero a diferencia de los llamados *nashistas*, la IS compuesta en ese momento por Debord, Michèle Bernstein, Raoul Vaneigem, Attila Kotanyi y Alexander Trocchi, enfocó sus tareas hacia el terreno de la agitación, la propaganda y la organización popular, participando activa-mente en la formación de consejos autónomos con estudiantes y trabajadores.

Al mismo tiempo, se atribuía la “decapitación” de la famosa estatua La Sirenita, en Copenhague, al grupo de Jörgen Nash, en un acto político que se fundaba más en lo simbólico que en la simple protesta radical, además de asociar a dicho grupo con un número considerable de pintas o *graffitis* de corte político-poético en zonas estratégicas de dicha ciudad.

Graffiti. Paris, 1968



La importancia de Guy Debord en la IS crecía gracias a la vasta producción de sus textos teórico-revolucionarios alrededor de los círculos de estudio y las publicaciones situacionistas. La mayoría de sus reflexiones detallaban una postura crítica sobre la fragmentación de la vida cotidiana, causada por la alienación del trabajo y el tiempo libre, donde el consumo mercantil desmedido y las falsas expectativas de autorrealización que ofrecía el *espectáculo* provocarían la imposibilidad para instaurar la dictadura del proletariado, misma que debía ser antiestatal, democrática y regulada por consejos autónomos de trabajadores.

En medio del ambiente convulso provocado por las políticas represivas de Charles De Gaulle en Francia, Debord publicó en 1967 *La sociedad del espectáculo*, como un compendio totalizador de las ideas situacionistas, que retomaba igualmente muchas de las tesis de los grupos anteriores en los que había estado involucrado.

Abiertamente basado en los libros *Historia y conciencia de clase* de Georg Lukács (cuya traducción al francés apareció en 1960), *Crítica de la vida cotidiana* de Henry Lefebvre, *La institución imaginaria de la sociedad* de Cornelius Castoriadis (integrante principal del grupo aglutinado alrededor de la publicación *Socialismo o barbarie*, en la que Debord también participó), así como en los escritos filosóficos de Marx y Hegel, el texto *debordiano* por excelencia tiene la característica de aproximarse por diversos ángulos a la noción de *espectáculo*, que en un momento define como:

(...) "el resultado y el proyecto del modo de producción existente. No es un suplemento al mundo real, su decoración añadida. Es el corazón del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de diversiones, el espectáculo constituye el *modelo* presente de la vida socialmente dominante. Es la afirmación omnipresente de la elección *ya hecha* en la producción y su consumo corolario. Forma y contenido del espectáculo son de modo idéntico la justificación total de las condiciones y de los fines del sistema existente. El espectáculo es también la *presencia permanente* de esta justificación, como ocupación de la parte principal del tiempo vivido fuera de la producción moderna".¹⁶

Debord identifica al *espectáculo* como un sistema de dominación y control que expande sus ejes de acción en distintos ámbitos. Superando el terreno económico capitalista tradicional que se ocupa fundamentalmente de la producción industrial y su distribución mercantil, el *espectáculo* va más allá al infiltrarse en la producción intelectual y cultural bajo la fachada del entretenimiento.¹⁷



Poussin. Asger Jorn, 1952

Este método *espectacular* podría entenderse como una especie de *tergiversación* que utiliza el sistema para distorsionar el sentido real de los acontecimientos cotidianos, pero contrario a la técnica situacionista que hemos revisado, este *desvío* (que no tiene nada de subversivo) reafirma el control social al suprimir la posibilidad del diálogo crítico, la participación efectiva y la construcción de discursos discrepantes, encauzando los resultados últimos de su producción hacia el consumo mercantil; al tiempo que se disfraza de esparcimiento, educación, diversión, comodidad, arte, moda, aprendizaje, mejoramiento de la calidad de vida, etc.

El fin más importante que persigue es la legitimación de la no intervención real, mediante la simulación de la acción participativa, que encasilla a las personas como receptores pasivos: completamente acrícos. En una palabra, lo que falsamente promete el *espectáculo* es la autorrealización. Pero quizá la consecuencia más grave que detecta Debord al describir el comportamiento dirigido en dicha *sociedad del espectáculo* es la imposición simulada, pero efectiva, de una postura apolítica ante la vida.

Al consumarse la separación de todas las actividades cotidianas, “la realidad considerada *parcialmente* se despliega en su propia unidad general en tanto que pseudo-mundo *aparte*, objeto de mera contemplación”¹⁸, suprimiendo así el proceso de empatía que caracteriza una toma de postura o compromiso ético-político.

La publicación de *La sociedad del espectáculo* causó un revuelo considerable (vigente hasta hoy) entre sus detractores, que calificaban al texto simplemente como un panfleto izquierdista sumamente dogmático. Pero entre sus partidarios de la época funcionó atinadamente co-mo un diagnóstico social que catapultó la reflexión crítica hacia las acciones revolucionarias, formando un conjunto incendiario con otros textos situacionistas que ya gozaban de una gran popularidad en los ámbitos estudiantiles franceses, como el coeditado por Mustapha Khayati y la Federación General de Estudiantes de Estrasburgo en 1966: *Sobre la miseria de la vida estudiantil considerada bajo sus aspectos económico, político, psicológico, sexual e intelectual*, o el *Tratado del saber vivir para uso de las jóvenes generaciones*, también conocido como *La revolución de todos los días* (1967) de Raoul Vaneigem.

Los integrantes de la IS estuvieron directamente involucrados en el levantamiento social de 1968 en Francia,



Fin de Copenhague (detalle). Asger Jorn, 1957

especialmente en la ciudad de Nanterre, donde habían trabajado con mayor profundidad en la formación de consejos estudiantiles. Pero a pesar de su activa participación nunca ejercieron poderes de organización o control político de ningún tipo: apegados a la horizontalidad de la agitación democrática característica del '68, se dedicaron a pintar *graffitis*, repartir panfletos, diseñar carteles y *collages* con elementos *tergiversados*, realizar mítines relámpago o acciones que sacudieran la cotidianidad.

Paradójicamente, los situacionistas detractores de la realización del arte como herramienta política acabaron siendo famosos por aquellas breves intervenciones. Era el principio del declive de la IS: derrotada en sus intenciones revolucionarias, como el resto de la llamada nueva izquierda o marxismo occidental, se disuelve en 1972, después de un prolongado intento para mantenerse a flote en el ámbito de la historia de la lucha política.



Fin de Copenhague (detalle). Asger Jorn, 1957

1.4 Tres aspectos esenciales de las estrategias situacionistas

Dentro de esta aproximación genealógica de la historia situacionista, hay una serie de aspectos importantes para la construcción de esta tesis:

- El primero es el trabajo en conjunto que hacían los situacionistas para desarrollar acciones colectivas que incidían en la vida cotidiana y particularmente en el espacio público, donde al mismo tiempo se exploraban distintos métodos lúdicos para subvertir las imposiciones sistémicas relacionadas con el orden preestablecido y la no participación, ya fuera en la dinámica urbana, en la producción laboral, en los medios de comunicación, en la economía o en el tiempo de ocio.
- El segundo aspecto engloba los fundamentos políticos del situacionismo, principalmente aquéllos que demuestran el grado de compromiso ético que ejercieron respecto a los distintos grupos de personas que componían la sociedad de esa época. La inclusión de todos los sectores sociales, además de los artísticos e intelectuales, en los planteamientos teóricos y en las acciones situacionistas, no sólo demostraba en la práctica que cualquiera era capaz de *crear situaciones* alternas al sistema para subvertirlo; además, los situacionistas contribuyeron a la diversificación de las teorías humanísticas del marxismo, al establecer su campo de acción en el *encuentro creativo con el otro*, basado en la empatía. Es importante señalar que las estrategias situacionistas también fueron creadas para dismantelar las barreras que rodeaban la hegemonía artística, propiciando su *contaminación* a través de la crítica y la participación abierta de las personas interesadas en llevar a cabo dichos ejercicios, fueran artistas o no.
- El tercer aspecto tiene que ver, justamente, con los resultados de dicho encuentro, donde la producción del conocimiento, a través de las obras artísticas que hemos revisado,

se caracterizaba por ser *abierta, modificable y renunciaba completamente al sentido de pertenencia*, es decir que era una especie de propiedad colectiva, no-restrictiva. Incluso las pocas obras personales que forman parte de la historia situacionista, como las pinturas de Asger Jorn y Giuseppe Pinot-Gallizio, funcionaron en su momento básicamente como soporte económico del grupo, igual que las publicaciones posteriores de Guy Debord y otros integrantes. Con ello quedó demostrado el carácter no lucrativo de la producción situacionista, que estaba en absoluta congruencia con la cualidad que la hacía común, es decir “que, no siendo privativamente de nadie, pertenece o se extiende a varios”.¹⁹

Estos tres elementos del universo situacionista, son los elegidos para trazar un puente histórico-temporal con la construcción de internet como espacio público de creación colectiva, a partir de los respectivos preceptos filosóficos contenidos en la ética *hacker*; en el movimiento del *software libre* y en la posterior expansión de la cultura del *copyleft*.

Exploremos las coincidencias.



2. Breve genealogía de internet

No hay revoluciones tecnológicas sin transformación cultural. El informacionalismo fue en parte inventado y decisivamente modelado por una nueva cultura que resultó esencial en el desarrollo de las redes informáticas, en la distribución de la capacidad de procesamiento y en el aumento del potencial de innovación por medio de la cooperación y la participación.

Manuel Castells

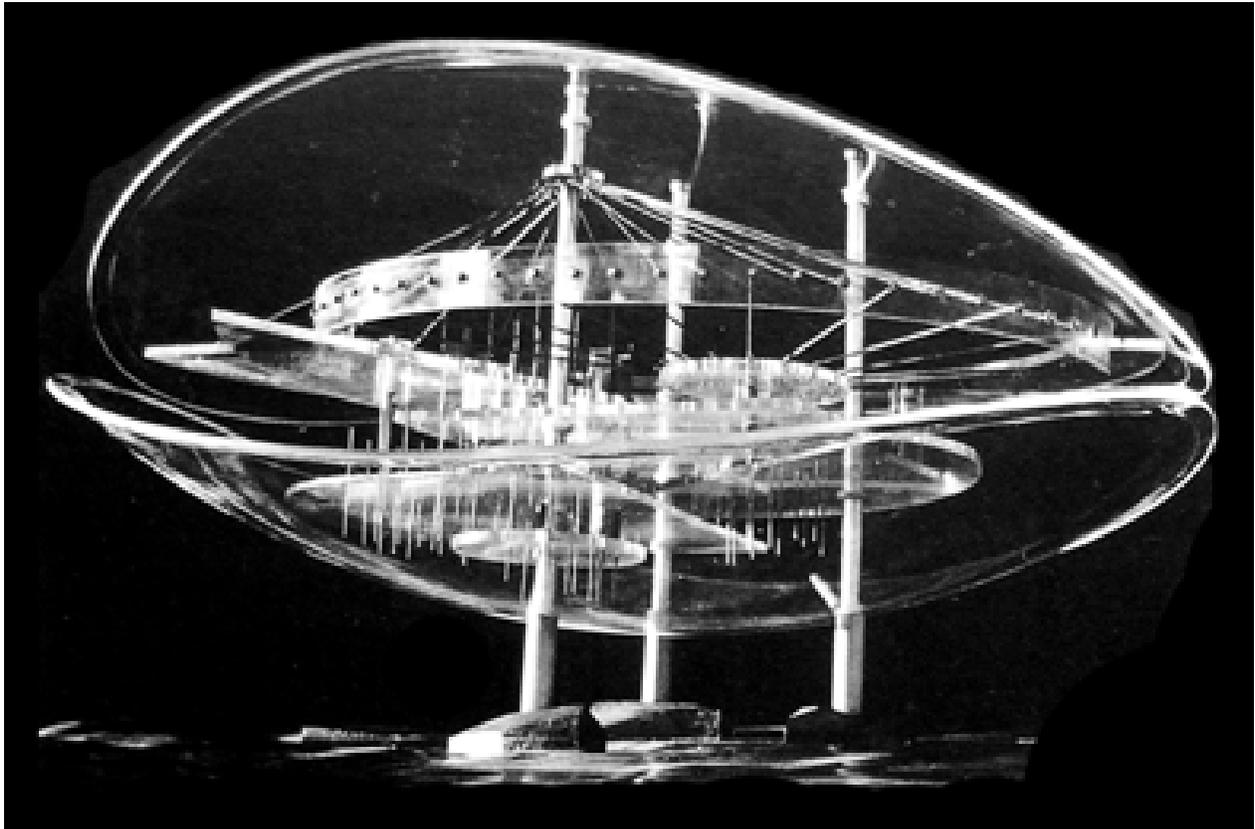
Los hechos divergentes que conforman la historia de internet han definido a esta red de redes tal y como la conocemos hoy. Pero en realidad su funcionamiento sería muy distinto si no hubiera sido concebida para los fines que marcaron su creación inicial, incluyendo la conformación de un sistema descentralizado, y posteriormente, si no hubiera existido una serie de iniciativas filosófico-políticas que propiciaran su apertura y su modificación interna para orientarla hacia la interacción social y la participación colectiva.

Todo comienza en pleno clímax de la guerra fría, a mediados de los años sesenta del siglo pasado, cuando el gobierno de los Estados Unidos de América comenzó a desarrollar una estrategia de comunicación interna, basada en la creación de una red inalámbrica descentralizada que contaría con múltiples nodos independientes, capaces de enviar y recibir información en el mismo nivel jerárquico. La idea era superar los efectos de un ataque nuclear que acabara con las comunicaciones en el territorio estadounidense, por lo que dicha red no contaría con una base central y estaría capacitada para funcionar incluso fragmentada.

Así surgió ARPANET, la primera red de comunicación computarizada bajo el mando de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada del Pentágono (ARPA, por sus siglas en inglés).

En aquella época los recursos tecnológicos que requería la red para funcionar eran limitados, pues las supercomputadoras que existían estaban repartidas entre algunas bases militares y unos pocos centros educativos. Las pruebas internas realizadas por ARPA fueron insuficientes

para desarrollar el alcance de las comunicaciones, por lo que se instalaron nodos de alta velocidad en las universidades, empezando en 1969 en la Universidad de California en Los Ángeles, luego en la de Stanford, después en la UC de Santa Bárbara y así sucesivamente.



Spatiovore. Constant, 1959

Para 1972, había treinta y siete nodos funcionando entre sí, gracias a la intervención de científicos y docentes universitarios que utilizaron la red como un medio de difusión de proyectos académicos. Esta alternativa al esquema de control militar propició simultáneamente el interés generalizado de diversos grupos de estudiantes, que veían en la red la posibilidad de crear un medio de comunicación no restringido y un espacio de colaboración *permanentemente abierto*.

El problema era que no todas las universidades estaban dentro de ARPANET, así que no se podía acceder a la red de manera independiente a los nodos concentradores de la información; por ello, en 1978 el estudiante Ward Christensen y su compañero Randy Suess perfeccionaron las funciones de un pequeño aparato que permitía la conexión remota de dos computadoras, para intercambiar datos a través de una simple conexión telefónica, sin necesidad de pasar por un nodo informático: el módem. Este invento, que se puede considerar marginal por haberse realizado fuera del sistema institucional, significó un giro importante en el futuro de la comunicación en red, pues los datos para su configuración fueron difundidos ampliamente por los dos estudiantes sin cobrar un centavo, lo que permitió que un año después los grupos académicos que estaban excluidos de ARPANET crearan nuevos protocolos que permitieron establecer comunicaciones horizontales entre todas las máquinas que se pudieran conectar a la red telefónica.

El peligro inminente de un ataque nuclear y las intenciones militares de control comunicativo fueron entonces matizados por el creciente interés en mantener una comunicación fluida, abierta e independiente entre los académicos de Estados Unidos de América y el resto del mundo. Para ello se instauraron globalmente estos nuevos protocolos de transferencia de información no restrictivos, que permitieron conectarse a la red a una variedad mayor de computadoras, sin que importara su localización geográfica. ARPANET se extinguió como tal, incluyendo sus propósitos de control militar, y surgió entonces INTERNET, abreviatura de las palabras *Internacional Network* o Red Internacional.

La comunicación en internet se basaba en la transmisión de mensajes entre los usuarios a través de una forma primitiva y limitada de correo electrónico, lo que dificultaba la apertura de las discusiones grupales que se estaban generando a partir del uso de la red. Así que en 1979 se diseñaron los foros académicos de discusión informática, donde se incluían diversos tópicos y sus consecuentes puntos de vista, sin necesidad de utilizar la mensajería personalizada.

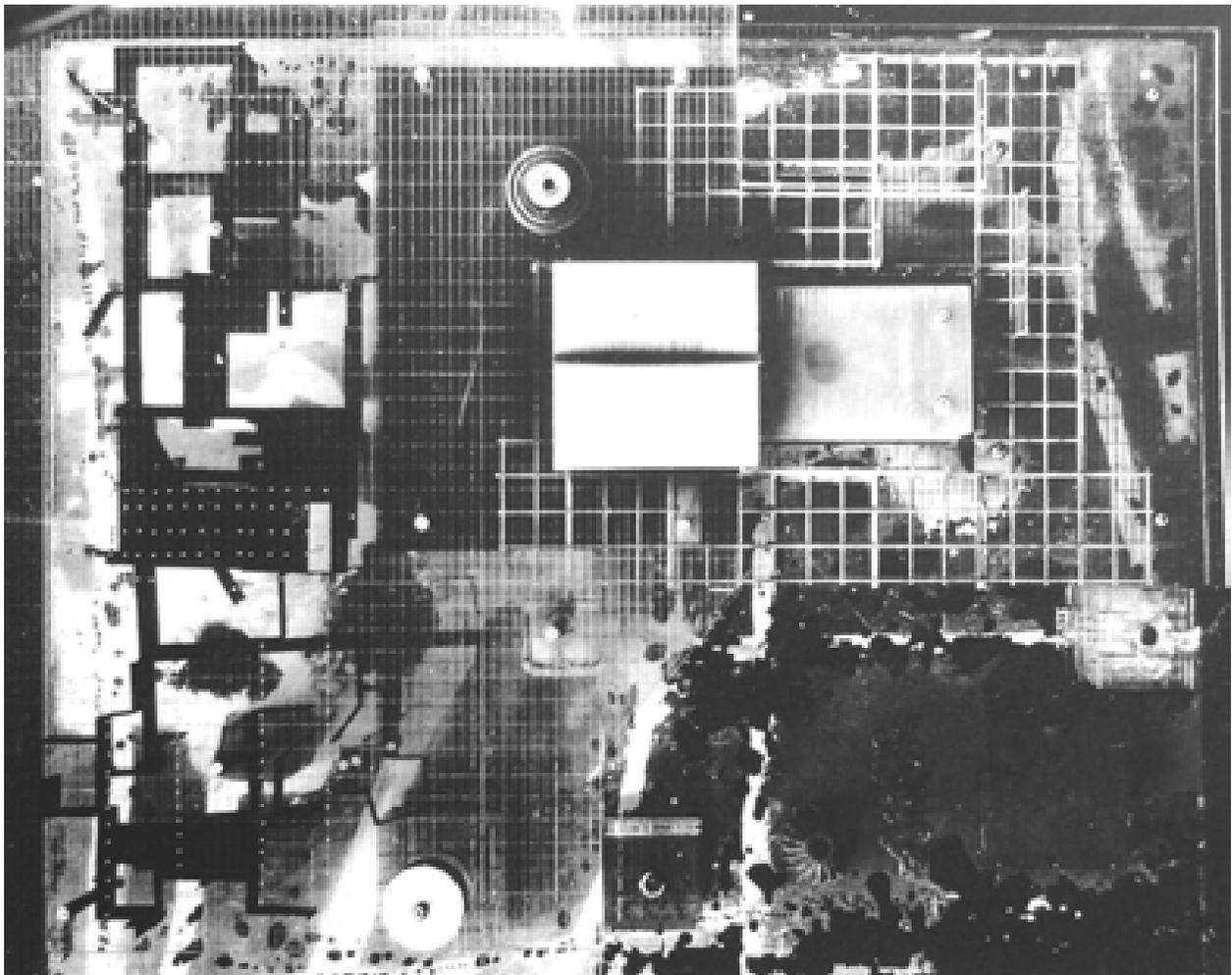
Esta dinámica dio paso a la construcción del primer Sistema de Tablones de Anuncios (Bulletin Board System, BBS por sus siglas en inglés), donde se podían publicar abiertamente una serie de noticias e inquietudes de todo tipo, cuyo rasgo más significativo era (y sigue siendo) el rechazo a la intromisión de intereses comerciales no declarados, lo que finalmente derivó en una cultura de no invasión aplicable a todos los sitios de internet. Desde entonces lo único que está prohibido en la red es la irrupción no consentida en la estructura funcional de un sitio, para publicar cualquier elemento que altere su contenido original.

Debido a la inercia cotidiana que nos arrastra vertiginosamente a utilizar las cosas sin preguntarnos, la mayoría de las veces, de dónde provienen o cómo y por qué fueron creadas, resulta difícil imaginar internet completamente diferente al sistema abierto y autorregulado que es hoy, pero realmente la red hubiera sido muy distinta si su construcción teórico-práctica no se hubiera basado en los principios éticos y en la dinámica de trabajo que estableció un grupo de programadores expertos en la década de los años sesenta: se trata de los *hackers*.

2.1 Axiología lúdica de internet: Los *hackers*

Sobre el terreno de la investigación científica (que define el orden actual del conocimiento), con sus máquinas y gracias a sus desechos, se puede desviar el tiempo que debe darse a la institución; fabricar los objetos textuales que significan arte y solidaridades; jugar este juego del intercambio gratuito, aun si se halla penalizado por los patrones y los colegas cuando no se conforman con 'hacerse de la vista gorda'; inventar los trazados de connivencias y de habilidades; responder con regalos a las dádivas; subvertir de ese modo la ley que, en la fábrica científica, pone el trabajo al servicio de la máquina y, con la misma lógica, aniquila progresivamente la exigencia de crear y 'la obligación de dar'.

Michel de Certeau



Sector rojo (vista superior). Constant, 1958

Las prohibiciones y los esquemas restrictivos han jugado un papel importante en el desarrollo de la red, propiciando dos vertientes distintas que, confusamente, se han identificado bajo la figura de los *hackers*. Al principio de la década de 1960, surgió este neologismo en el grupo de programadores informáticos del Instituto de Tecnologías de Massachusetts (MIT, por sus siglas en inglés) para aplicar el verbo inglés *hack* (cortar, recortar) a los diversos cortes o modificaciones que se le podían hacer a un programa informático o a una máquina para alterar o mejorar su funcionamiento. Además esta palabra se usaba para designar a alguien que era experto e innovador en un campo determinado. Hoy el término se asocia principalmente con la *piratería informática*, describiendo una de las vertientes que ha reaccionado contra las prohibiciones en la red de manera corrupta, violenta y destructiva.

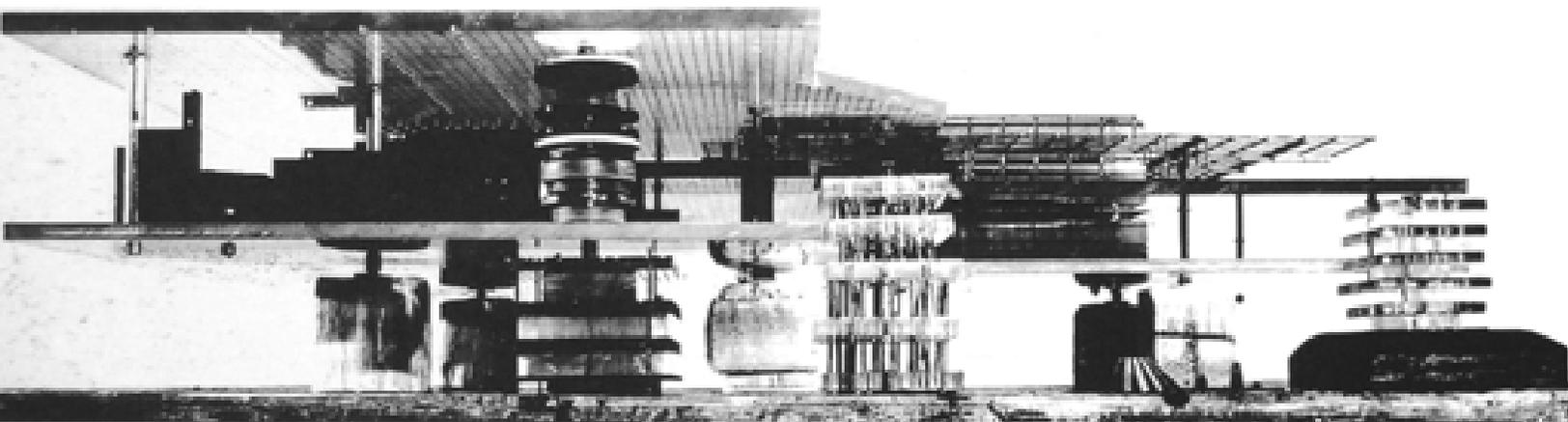
En efecto, desde siempre han existido grupos de expertos informáticos que han utilizado sus conocimientos para robar, destruir o alterar los datos que componen un determinado sistema con propósitos criminales; pero esta asociación con la palabra *hacker* no es más que una manipulación política contra otro grupo de programadores que desde el inicio de internet ha dirigido sus conocimientos hacia la anulación de otros esquemas restrictivos, en busca de la creatividad.

El desarrollo tecnológico y especialmente la participación e interacción en la red fijaron un nuevo rumbo a partir de los preceptos éticos y operativos que llevó a cabo esta primera comunidad de *hackers*²⁰. Avescindado en torno a los centros de investigación de las universidades estadounidenses, este conjunto de pioneros informáticos sentó las bases de su propia dinámica laboral, donde las fronteras entre el trabajo y el ocio, el deber y el placer, desaparecían gracias a los resultados positivos que conllevaba la creación colectiva.

La exploración de nuevas soluciones a problemas concretos resultaba para los *hackers* una actividad completamente lúdica, en el sentido que planteaba Huizinga y que retomaron los situacionistas, donde el juego redefine la colaboración participativa, potenciando la creatividad

y desmantelando el esquema de productividad mercantil capitalista. En efecto, el trabajo que realizaban los *hackers* estaba muy alejado de las competencias estériles y de la búsqueda de retribuciones económicas.

La única recompensa ostentosa que motivaba el quehacer de este grupo era el reconocimiento al interior de su propia comunidad, al mismo tiempo que se exaltaban las relaciones igualitarias, describiendo un proceso que se puede equiparar conceptualmente a la celebración constante de una ceremonia *Potlach*²¹. Frente a los fundamentos expuestos por Max Weber en *La ética protestante y el espíritu capitalista*, donde “la laboriosidad diligente, la aceptación de la rutina, el valor del dinero y la preocupación por la cuenta de resultados”, son la base de las relaciones laborales capitalistas, el filósofo Pekka Himanen, en su obra *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, afirma que “la ética del trabajo para el *hacker* se funda en el valor de la creatividad, y consiste en combinar la pasión con la libertad.



Sector rojo. Constant, 1958

El dinero deja de ser un valor en sí mismo y el beneficio se cifra en metas como el valor social y el libre acceso, la transparencia y la franqueza”²². Los *hackers*, además, esbozaron su propio código ético en una especie de manifiesto vanguardista que enmarcaba todas sus acciones. Según Pau Contreras, en su *Aproximación antropológica de la identidad hacker*, son seis los ejes centrales que conformaban este código:

1. Toda la información debe ser de libre acceso.

La información debe fluir de manera abierta, para que todo aquél que la necesite la pueda utilizar. Esto es aplicable no sólo a los dispositivos informáticos, sino a cualquier tipo de información referida a cualquier sistema o tecnología.

2. El acceso a las computadoras (y a todo aquello que nos pueda enseñar algo acerca de cómo funciona el mundo) debe ser ilimitado y total.

Cualquier sistema tecnológico (desde las computadoras al sistema de semáforos de una gran ciudad) tendrá que ser de acceso libre para realizar modificaciones de diseño que permitan su progresivo perfeccionamiento.

3. Desconfía de la autoridad. Promueve la descentralización.

La mejor manera de promover el flujo libre de información es disponer de un sistema abierto y descentralizado, no dependiente de una autoridad central y única.

4. Un *hacker* debe ser valorado por sus *hacks*, es decir, por la calidad de sus diseños y programas, no por criterios falsos y postizos como las titulaciones académicas, la raza o la posición social.

Las credenciales de un *hacker* son sus logros, es decir, sus *hacks*, no sus títulos o sus cargos. Personas sin titulación académica e incluso sin formación universitaria pueden ser mejores *hackers* que titulados del MIT.

5. Un *hacker* puede crear arte y belleza con una computadora.

Un buen *hack*, además de ser efectivo desde un punto de vista algorítmico, debe ser bello. El diseño debe, además de ser eficaz desde un punto de vista técnico, ser elegante y atender a ciertos criterios estéticos.

6. Las computadoras pueden mejorar nuestras vidas.

Para un *hacker*, el *hacking* se convierte en aquello que da sentido a su vida. Frente a los trabajos alienantes y sin sentido, el *hacking* proporciona un aliciente basado en la exploración lúdica, en entender el funcionamiento de las cosas y en mejorarlas a través de nuevos diseños sencillos y eficaces. Todo ello proporciona un modelo de vida más gratificante, basado en el desarrollo intelectual continuo.²³

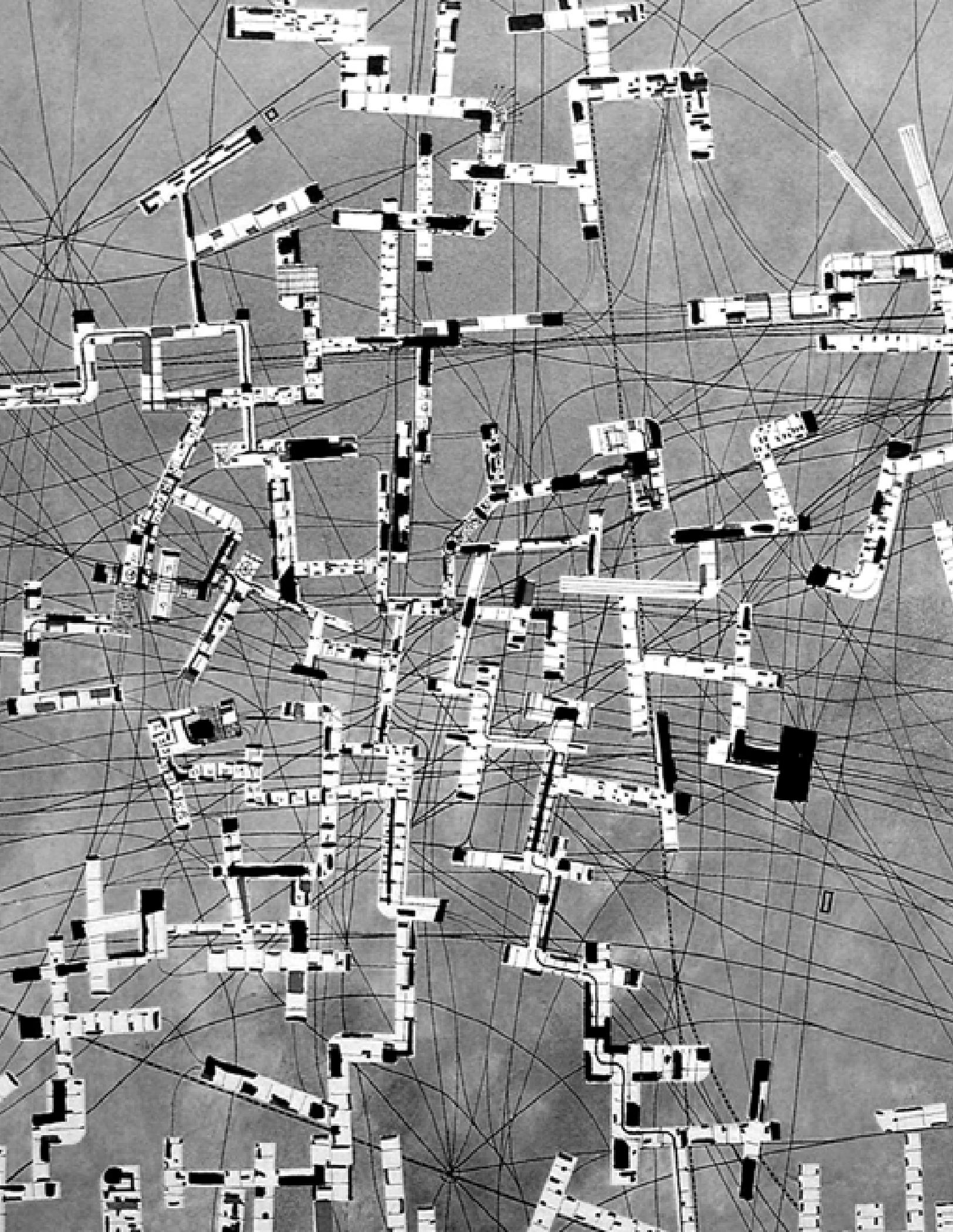
Es posible detectar en este manifiesto los principios operativos que más tarde conformarán el funcionamiento ético, político y práctico de internet, donde el libre acceso a la información y a los sistemas tecnológicos que la contienen (para su posible transformación), así como el mantenimiento de un esquema de participación horizontal e independiente de cualquier autoridad central (por lo tanto, autorregulado), serán los elementos que caracterizan hoy a la red como un espacio público de participación abierta y colectiva.

Los expertos informáticos del MIT en los sesenta, junto con otros programadores esparcidos por el resto del mundo, fueron la primera de una serie de comunidades *hackers* que hoy habitan internet, pero su importancia histórica radica en haber transformado de manera teórico-práctica la dinámica de producción (y la producción misma) de conocimientos y nuevos bienes culturales, basada en la colaboración no restrictiva, en la construcción de relaciones horizontales y en la participación crítica enmarcada en la generosidad, el aprendizaje y la apertura al planteamiento de diversos problemas y sus posibles soluciones.

Es importante señalar que no todos los *hackers* adoptaron este modelo ético-laboral para desarrollar proyectos comunitarios durante los años los sesenta y en décadas posteriores. Algunos de ellos se valieron del intercambio abierto que ya se hacía en internet sobre diversas aplicaciones y programas (o *softwares*, en inglés) para privatizar sus resultados y venderlos, impidiendo con ello tanto el acceso al código base que contiene un *software* determinado como la posibilidad de modificarlo por personas ajenas a su construcción.

Este afán de lucro desmedido violentó inicialmente la dinámica que se había establecido en las comunidades *hackers*, pues permitió la entrada voraz de las grandes empresas que luego controlarían una gran parte de los programas que utilizamos hoy. No es casualidad que una serie de *hackers*, como Bill Gates, desarrollaran en poco tiempo monopolios informáticos, cuyas utilidades mercantiles los volvieran multibillonarios (en su caso, llegó a ser el hombre más rico del mundo por más de 13 años, según la revista Forbes).

Pero es gracias a los esfuerzos de la primera comunidad *hacker* que las estructuras que contenían el desarrollo informático, y por lo tanto internet, admitían simultáneamente tanto proyectos públicos como privados, lo que posibilitó el desarrollo de aplicaciones y *softwares* libres a la par de los privados.



2.2 Experiencias de participación abierta: *software libre y copyleft*

El proceso de creación de la red es tan complejo que no puede ser gobernado por la razón humana. La mente global es demasiado compleja para ser conocida y dominada por mentes locales subtotaes. No podemos conocer, no podemos controlar, no podemos gobernar toda la fuerza de la mente global. Pero podemos gobernar el proceso singular de producción de un mundo singular de vida social. Eso es hoy autonomía.

Franco Berardi Bifo

Desde la independencia conectiva que experimenta la red a partir de la incorporación del módem telefónico, surge una serie de intereses por adquirir el control y la propiedad de los programas o *softwares* que ampliaban las funciones de las computadoras personales. Las grandes empresas trasnacionales calcularon con rapidez los alcances que llegaría a tener la expansión informática gracias al desarrollo de la red, por lo que empezaron a contratar a los equipos de científicos que laboraban en las universidades, para apropiarse de los resultados de sus experimentos.

El problema ético que implicaba la privatización de los programas informáticos que sostendrían el sistema comunicativo en la red se convirtió en el centro de las acciones de las comunidades *hackers* durante la década de los setenta y principios de los ochenta. Los investigadores, académicos y estudiantes agrupados en estas comunidades organizaron una serie de estrategias para evitar el control monopólico de internet, pues justamente lo primero que propició la comunicación abierta en la red fue la colaboración de los expertos en todas partes del mundo, para mejorar las aplicaciones informáticas. Resultaba entonces fundamental mantener el carácter no restrictivo del acceso a la red y a su sistema de funcionamiento.

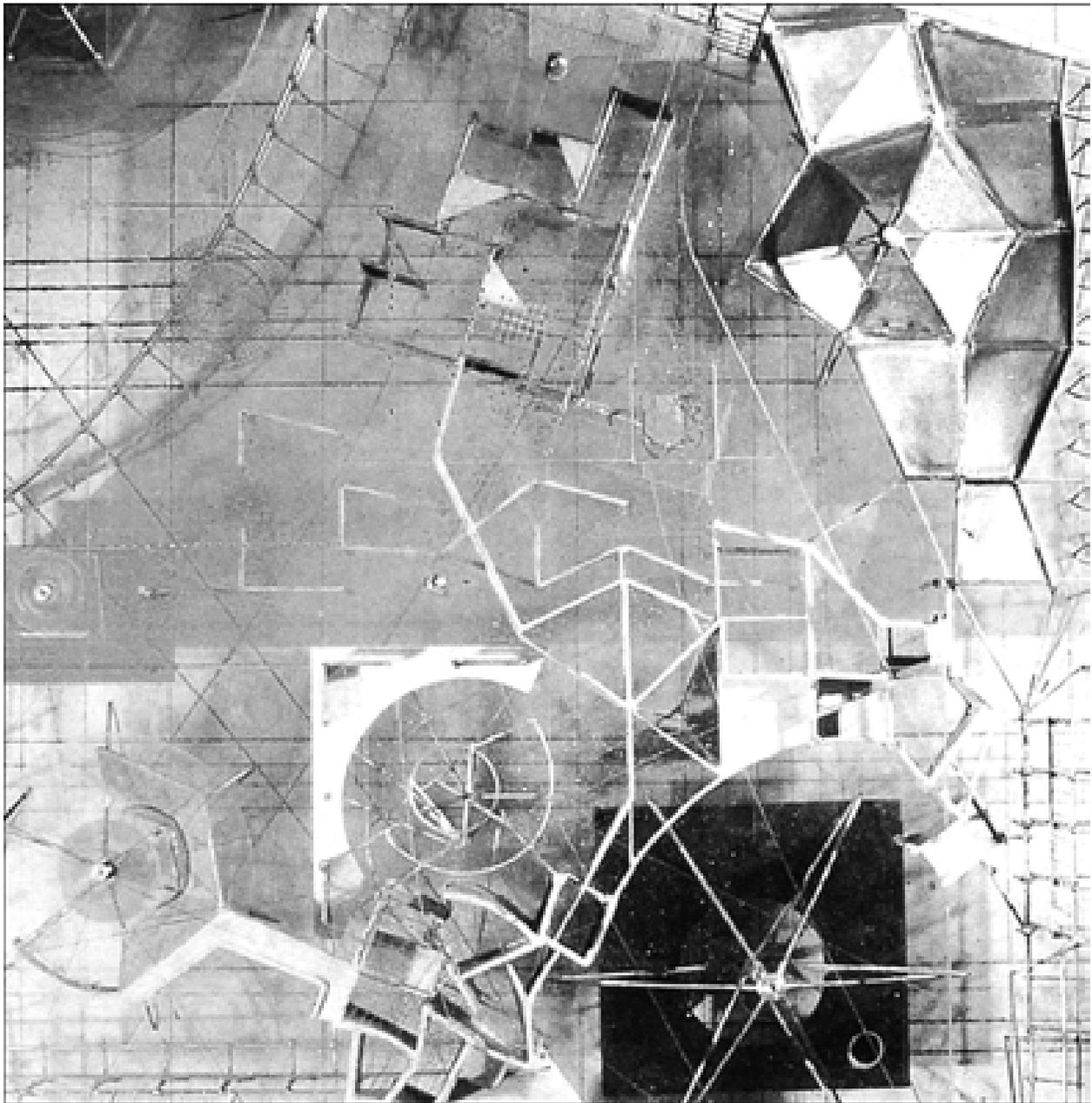
Pero resistir frente a los intereses de las grandes empresas dedicadas a desarrollo tecnológico no era una tarea fácil, pues la mayoría de las iniciativas para frenar su expansión se desvanecieron rápidamente ante la multiplicidad de sus recursos. Casi siempre terminaban por convencer a

algún integrante de un grupo de programadores para que vendiera el *software* que habían hecho entre todos, lo que provocaba divisiones y enfrentamientos que los mantenía inmersos en una nueva dinámica de competencia lucrativa, con rasgos despiadados. Esto sucedía con más frecuencia en el entorno académico, gracias a la figura abiertamente tolerada del cazador de talentos (*headhunter*, en inglés): un agente dedicado a rastrear y convencer a individuos cuyas capacidades benefician a la empresa que representa.

A mediados de los años 80, Richard Stallman, un *hacker* integrante del laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT desde principios de los setenta, renunció a su trabajo después de que sus compañeros le pidieron firmar un *acuerdo de no divulgación* de los contenidos de un *software* privado que controlaría el sistema informático del propio laboratorio, para luego venderlo. Esta decisión, que en un principio aisló a Stallman de los circuitos académicos, terminó por encauzar su trabajo hacia la búsqueda de la *liberalización del software* en cuatro puntos esenciales: la libertad de usar el programa con cualquier propósito; la libertad de estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a las necesidades; la libertad de distribuir copias, con lo que se puede ayudar a otros; y la libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Con un trasfondo filosófico que rebasaba las cuestiones técnicas de la programación, Stallman lanzó en 1984 el *Proyecto GNU*²⁴ a través de un manifiesto en el que solicitaba la colaboración de todos los programadores del mundo para convertir en realidad la expansión potencial del *software libre*. Haciendo gala de su falta de ingenuidad, lo que además significaba una conciencia práctica de la voracidad de los grandes capitales respecto a la producción de *software*, Stallman acompañó al *Proyecto GNU* con un blindaje legal que impedía que la riqueza intelectual del *software libre* se convirtiera en una propiedad: la Licencia General Pública-GNU²⁵ (GLP-GNU por sus siglas en inglés). El uso de esta licencia es hoy un factor clave para la creación de *software libre* pues, al estar explícitamente permitido que los usuarios manipulen los contenidos

del *software* y lo distribuyan (cobrando incluso por ello), es prácticamente imposible que se restrinja la circulación de la información y la participación. Ejemplos exitosos de la aplicación del *Proyecto GNU* y la LGP en el campo de la informática son el sistema operativo *Linux*²⁶ y la aplicación para servidores *Apache*²⁷, junto a todos los programas que los integran, como procesadores de texto, hojas de cálculo, organizador de correos electrónicos, etc.



Sector amarillo. Constant, 1958

Casi al mismo tiempo que Stallman trabaja en la LGP-GNU surgen en su grupo de trabajo (constituido en la *Free Software Foundation* y en el *Proyecto GNU*) otras iniciativas legales para abarcar las creaciones más allá de la informática. Este conjunto de licencias alternativas incluye la *Licencia de Documentación Libre* (GFDL por sus siglas en inglés), que ha permitido la no restricción de textos, patentes, imágenes, grabaciones de sonido, etc.

Algunas iniciativas basadas en dicho estatuto legal son, por ejemplo, los *Recursos de Enseñanza Libre* como: *Wikipedia*, *GNUPedia*, *Biblioteca Pública de la Ciencia* (*PLoS Biology* y *PLoS Medicine*), *Proyecto Gutenberg*, entre otros. Es importante recalcar que los productos y las licencias del *Proyecto GNU* no promueven la piratería o “acción delictiva contra la propiedad, como hacer ediciones sin permiso del autor o propietario, contrabando, etc.”²⁸ En ningún caso invalidan los derechos de pertenencia, restricción o explotación que tienen los autores con sus obras, es decir el Copyright; lo que ofrecen es la posibilidad de compartir cualquier creación para su estudio, difusión, modificación o disfrute, reconociendo el mérito de el(los) autor(es) y protegiéndolo de apropiaciones mercantiles de terceros.

Englobando todos los proyectos antes mencionados, que se derivan del *GNU*, Stallman decide darle forma a lo que considera la base conceptual de una cultura alternativa-funcional, al redefinir las relaciones entre las personas/productores, las corporaciones y los usuarios/consumidores: el *copyleft*. Este término surge a manera de rúbrica (“Copyleft-Todos los derechos invertidos”) en una carta que un amigo cercano (Don Hopkins) le envía a Stallman a mediados de los años 80. Inmediatamente el creador del *GNU* dimensiona el neologismo para adaptarlo a todos sus proyectos afines, aprovechando que evidencia su carácter político: *left* (izquierda) se contrapone a *right* (derecha) en inglés. Además de las implicaciones semánticas, *copyleft* representa un *concepto condensador*, que agrupa tanto a los productos de software libre como a las licencias que los protegen y –muy importante– a todas aquellas iniciativas que se basen en la no restricción de contenidos, lo que convierte al *copyleft* en una herramienta política para la organización independiente de la producción, distribución y recepción del conocimiento.

A finales de los 90, la cultura del *copyleft* se expandía hacia otras áreas, aparte de las que ya se han mencionado antes, involucrándose de lleno en la creación artística. En el año 2000 tuvo lugar en París el congreso *Copyleft Attitude*, encuentro entre activistas del software libre y artistas, donde se consolidó la *Licencia de Arte Libre*, que básicamente establece la posibilidad de copiar, difundir y transformar la obra de arte que protege. Un año después surgió la iniciativa *Creative Commons*,²⁹ que determina también mediante licencias el espectro permisivo que puede tener una obra, entre restringir todos los derechos o liberarlos radicalmente. Dichas aplicaciones, junto a otras iniciativas, funcionan hoy de manera complementaria, con el objetivo de popularizar la filosofía del *copyleft* en el ámbito de la creación artística:

El saber y la creación son recursos que deben permanecer libres para seguir siendo lo que son: conocimientos y creación, una labor de investigación fundamental, que no está determinada por sus aplicaciones concretas. Crear es descubrir lo desconocido, un acto que crea la realidad sin pretensión realista. El fin del arte no se confunde con el objeto artístico ni en su finición, ni en su definición. En todo ello radica la razón de ser de la Licencia Arte Libre: promover y proteger prácticas artísticas liberadas de las reglas exclusivistas de la economía de mercado. La Licencia Arte Libre no ignora los derechos del autor, sino que los reconoce y protege. La reformulación de estos principios permite a los usuarios utilizar con creatividad la obra artística. El uso del derecho de propiedad literaria y artística tiende a imponer restricciones de acceso a los usuarios, que la Licencia Arte Libre pretende favorecer. Su finalidad es dar acceso abierto a la obra y autorizar el uso de sus recursos por una mayoría, multiplicar las posibilidades de disfrute para multiplicar sus frutos, y fomentar un nuevo marco de creación que posibilite una creación nueva. Todo ello, dentro del respeto, reconocimiento y defensa de los derechos morales de los autores.³⁰

Resulta evidente que las dinámicas que promueve la cultura del *copyleft*, incluyendo todas sus iniciativas derivadas, se encuentran en una estrecha relación con las propuestas teórico-prácticas que sustentaron las acciones situacionistas de principio de los años sesenta, coincidiendo en la expansión irrestricta de la creación artística, a través de la inclusión de diversos sectores sociales que garanticen el intercambio crítico para subvertir las imposiciones sistémico-espectaculares. Por ello se puede establecer una serie de conexiones dialécticas entre ambas operaciones.



Continued

2.3 Tendiendo puentes: estrategias situacionistas y creación colectiva en internet

Quienes desconfían de la máquina y quienes la glorifican muestran la misma incapacidad para utilizarla. El trabajo maquinista y la producción serial ofrecen posibilidades de creación inéditas, y quienes sepan poner estas posibilidades al servicio de una imaginación audaz serán los creadores de mañana.

Constant

A partir de la utilización de esta serie de recursos abiertos, internet se ha convertido en un espacio verdaderamente público, donde, igual que en el espacio físico, coexisten los intereses totalizadores del capitalismo multinacional, adoptando todas las formas del *espectáculo* descrito por Debord, junto a las iniciativas que promueven la participación social no-restrictiva, mediante la creación colectiva.

Al afirmar que internet es un espacio, además de un medio de comunicación, no sólo se hace referencia al acceso público, similar al de otros medios como la televisión, el cine, la prensa, etc.; la diferencia radica en la posibilidad de modificar su estructura y sus contenidos temáticos: *habitar* un espacio implica su transformación a través de la apropiación, que puede ser colectiva mientras existan intereses y objetivos comunes.³¹

Internet también es un espacio de almacenamiento de información, pero este gran archivo es dinámico y se mueve tan rápido como el número de personas que acceden a su entramado por minuto, demostrando casi de inmediato que la generación del conocimiento es cuestionable y susceptible de ser cambiada, precisamente para volver a generar conocimiento una y otra vez. Las posibilidades de interacción e incidencia son lo que ubica a internet en un eje paralelo a la existencia del espacio físico; sin que las experiencias en uno u otro puedan ser sustituidas, ambos contienen semejanzas en torno a las expresiones de la condición humana.



Fin de Copenhague (detalle). Asger Jorn, 1957

Por otro lado, gracias a este esquema dinámico de flujos informativos podemos saber con exactitud la cantidad de usuarios de internet que hay en el mundo en este momento, así como cuánta gente participa en los proyectos colectivos o utiliza el correo electrónico; sin embargo, son datos poco útiles para determinar el impacto real que tiene la red en las relaciones sociales. Como en muchos otros casos, por ejemplo, en la esfera de la producción artística no importa el número de personas que participan en un proyecto o que lo terminan conociendo; lo fundamental es el planteamiento de una idea que pueda ser aprehendida por alguien para generar otras ideas sucesivamente.

Si internet se convierte en un medio masivo y popular, o por el contrario se consolida como un medio elitista dominado por la clase económicamente privilegiada, no importa, mientras conserve la cualidad de espacio público donde se pueda interactuar e incidir en una parte, aunque sea muy pequeña, de sus contenidos.³²

Se puede apreciar con claridad que los fundamentos teórico-políticos que sostienen a los recursos como el *software libre*, el *copyleft* y las *licencias de arte libre*, son afines al planteamiento situacionista en torno a la apertura de las obras de arte, en el sentido de hacerlas extensivas al

público para su posterior transformación y pertenencia. Este aspecto incentiva la producción dinámica y convierte a las obras en materia dúctil y maleable, capaz de ser reapropiada: en esencia, las piezas no le pertenecen a nadie o le pertenecen a todos, tal y como nos lo demostraron las acciones situacionistas de principios de los 60, como la *pintura industrial* o los experimentos arquitectónicos de Constant para crear los cimientos flexibles y el espacio transformable de Nueva Babilonia.

Otro punto importante es la coincidencia entre ambas teorías respecto a la definición del autor-artista como *propositor* (o *constructor de situaciones*), pero no propietario exclusivo de una obra, lo que redimensiona el papel que juegan las personas para convertirse de agentes pasivos-contemplativos en coautores activos-propositivos.

La intención explícita de los recursos abiertos y especialmente de la *Licencia de Arte Libre* es disminuir poco a poco los modelos restrictivos que desde hace décadas dominan el sistema del arte, donde la copia y la reproducción de una obra se ven limitadas a la expedición de permisos que muchas veces tienen que ser otorgados por terceros, impidiendo de entrada que el o los autores conciban su trabajo como un producto colectivo, abierto, modificable y generador de nuevas obras.

El hecho de que estos modelos estén amparados por los intereses comerciales del capital desde antes de la época de los situacionistas, ha significado siempre la misma amenaza sobre los intentos de liberalizar la producción artística. Recordemos a Henri Lefebvre cuando definía el procedimiento de control que ejerce el sistema sobre la creación abierta: "Todas las condiciones se reúnen así para un dominio perfecto, para una refinada explotación de la gente, a la que se explota a un tiempo como productores, como consumidores de productos, como consumidores de espacio."³³

Esta *refinada explotación* que menciona Lefebvre es la clave para entender el sistema impositivo que también se extiende a la red, pues a diferencia de la explotación laboral que produce descontentos y provoca rebeliones, la forma de vida controlada por el *espectáculo* en los medios de comunicación anestesia el sentido crítico de manera no violenta, principalmente porque su eje de acción se establece a partir del deseo, pero *solamente como aspiración*, no como motivación para vivir o como el paso previo a la *realización*.

El deseo de ser se transforma en el deseo de tener: el valor de cambio se sobrepone al valor de uso. Así, resulta más efectivo para cumplir con el orden del sistema que la gente destine su tiempo *libre* o de ocio en función de lo que *quisiera ser o tener*, antes de *hacer*.



Obra colectiva. Pinot Gallizio, Asger Jorn, Constant, 1957

La participación y la acción directa de las personas en el *espectáculo* están siempre restringidas y son rigurosamente controladas para que no se modifiquen sus estructuras unidireccionales de poder y para que se cumplan exitosamente sus fines. Igual que sucede en el espacio físico, en la red se pueden encontrar los mecanismos *espectaculares* de participación simulada, donde la interacción está basada en el intercambio de banalidades con un trasfondo dirigido hacia el consumo mercantil, en un hecho que fomenta la desaparición de la acción política, desde la falta de compromiso.³⁴

Pero es precisamente esta postura ética, la del compromiso político, el punto de quiebre que diferencia la participación en la red, poniendo de manifiesto que la iniciativa del software libre y sus proyectos derivados coinciden plenamente con el eje político del situacionismo orientado a la inclusión social a través de las acciones participativas que incidan sobre el sistema de manera crítica. La base operativa de las iniciativas derivadas de la apertura y liberalización del software parte de la colaboración no-restrictiva, en un hecho que se puede equiparar al funcionamiento de las acciones situacionistas, basadas en la creación colectiva.

A partir del desarrollo que en los últimos diez años han tenido las plataformas que sostienen la cultura del *copyleft*, diversos grupos de artistas aprovechan estas posibilidades técnicas y filosóficas para orientar sus proyectos hacia la exploración de los alcances que tiene la creación colectiva en la red. Sigue siendo muy pronto para establecer nítidamente las fronteras entre los proyectos artísticos hechos con las computadoras y los que se hospedan en internet, como por ejemplo los casos del arte digital y el *net-art*. En el primer caso, se trata de las obras producidas por medio de una máquina que sea capaz de digitalizar el contenido de las mismas.

Opuestas al sistema de creación análogo, las obras de arte digital van desde las imágenes creadas en una computadora, a partir del *pixel* como unidad básica, hasta los videos y filmes hechos en dicho formato, pasando por la creación de proyectos multimedia, que utilizan varias

herramientas digitales como audio, imágenes en movimiento o animaciones, hasta sofisticados aparatos que son programados desde el lenguaje digital.



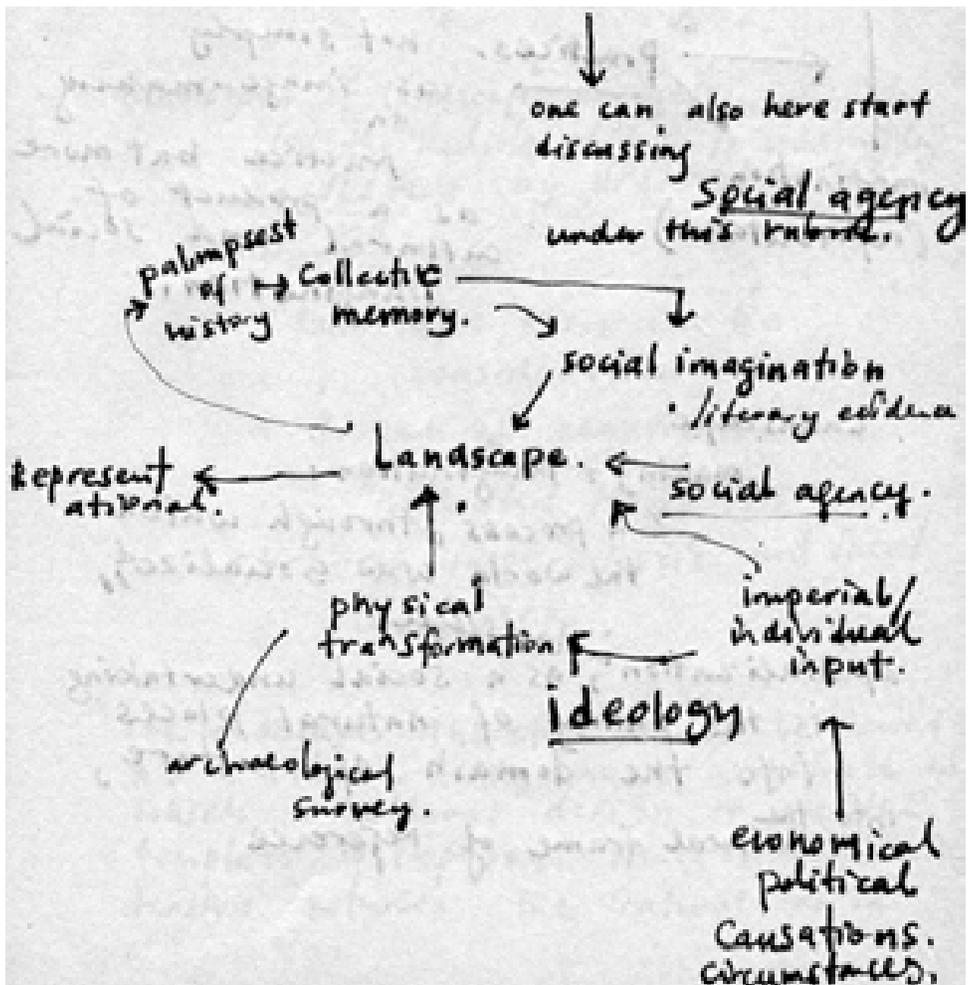
Pas de puissance-Imagination. Asger Jorn, 1968

Por otro lado, el *net-art* o arte-red es una plataforma de creación artística que parte de los elementos que componen el lenguaje de programación informática, para replantear el desarrollo del medio en sí mismo, a través de la deconstrucción de sus propias herramientas. En ambos casos, existen obras o acciones que contemplan la participación crítica y el compromiso político, además de plantear un diálogo entre los diversos usos de la tecnología y la creación artística. Es interesante comprobar que los proyectos de creación colectiva en la red, basados en las plataformas de intercambio abierto, condensan expresiones del arte digital y del *net-art*, por ejemplo, constituyendo un espacio incluyente que no se

contrapone al uso experimental de ningún producto artístico-digital. La clave está en la disponibilidad que tienen todos los elementos que componen un espacio de creación colectiva en la red, para ser compartidos y poderse modificar, a través de la apropiación, la intervención y la posterior proposición de nuevos elementos.

Existe una gran cantidad de proyectos artísticos de creación colectiva en la red que contienen estructuras complejas de participación y una serie de obras experimentales que vale la pena analizar exhaustivamente.³⁵ Pero lo más importante para esta tesis es establecer que, basados en las iniciativas de software libre y en la cultura del *copyleft*, estos sitios contribuyen a la construcción del espacio público en internet, donde los distintos niveles de participación nos convierten en *habitantes* de ese espacio, sobrepasando la categoría de simples *visitantes*.

Una de las conclusiones del extenso estudio sobre las consecuencias sociales del uso de internet detalla: "En resumen, nuestros datos indican que existen modos mediante los cuales internet crea formas tradicionales de capital social, incluyendo nuevas relaciones, acceso a información práctica y cocreación de la misma y redes de amistades, comunidades con un fin común y organizaciones políticas. El apoyo social que se puede obtener en contrapartida, proporciona una mayor abundancia de enlaces con aquéllos que comparten intereses entre sí, así como de beneficiarse de los conocimientos y redes creados por los usuarios. Así internet proporciona más oportunidades para activar recursos y crear nuevos conocimientos para uno mismo y para los demás".³⁶



Estrategias situacionistas en papel, 1957

Conclusiones

Los planteamientos teóricos y las acciones situacionistas, que están inscritas en un momento histórico de transformación compleja, tanto en el ámbito político-social como en el artístico, se encuentran en franca sintonía con los principios filosóficos que contenía el código ético de los primeros *hackers* y que ahora sostienen la creación del *software libre* y la cultura del *copyleft*.

Estas manifestaciones se pueden entender como las guías de un camino en el que el arte se intenta redefinir como público, no-objetual (en el sentido del objeto artístico perenne), colectivo, participativo, inmerso en las experiencias de la vida cotidiana y sus afectaciones político-emotivo-poéticas; donde el pedestal del artista *clásico* se desmorona ante una actitud igualitaria que busca la inclusión cooperativa y la no restricción hacia todos los sentidos posibles. Los resultados de las acciones de creación colectiva se convierten en referentes centrales de la práctica artística contemporánea en la red, que opta por abrir este camino alternativo a la no restricción ni privatización de la producción intelectual, a través de la liberalización de las herramientas y plataformas que integran internet.

Como una alternativa a los efectos anestésicos que produce la expansión del sistema *espectacular* en todas las actividades y relaciones sociales, los situacionistas plantearon una transformación creativa, lúdica y comprometida del espacio, para redefinir las acciones participativas que tienen lugar en la cotidianidad, deconstruyendo al mismo tiempo la noción del arte como se había entendido hasta entonces.

Es gracias al análisis de estas estrategias que se puede tender un puente histórico para establecer que la similitud de las condiciones sociales, marcadas por el control sistémico, cuyo eje es la acumulación de la riqueza y la degradación de las capacidades humanas, sigue siendo el factor que detona, por un lado, todo tipo de acciones de resistencia subversiva, que se enmarcan dentro de los límites del propio sistema y, por otro lado, las confrontaciones directas, usualmente violentas, que buscan la aniquilación del mismo, desde un campo externo.

Los casos de estudio que se han analizado en estas páginas son ejemplos de la transformación parcial, pero efectiva, que se puede realizar subversivamente en la estructura funcional del sistema *espectacular*. Tanto en las estrategias situacionistas, como en las acciones liberalizadoras inscritas en la red, es posible detectar dos momentos históricos donde se invierte el esquema

operativo *tradicional* de la desobediencia civil pues, frente a la organización y movilización masiva en contra de la devastación capitalista, en los dos casos de estudio se constituyen microcélulas que actúan puntualmente para desarticular la inercia del sistema que impone la ausencia de participación abierta y crítica.

Del universo que contiene las estrategias situacionistas, se escogieron tres aspectos que demostraron la existencia de una conexión teórica con los preceptos que le han dado forma a la construcción del espacio público y la creación colectiva en internet: el trabajo conjunto basado en una dinámica lúdica y anti-mercantilista, cuya meta esencial es la subversión de las imposiciones sistémicas; el compromiso ético y las acciones políticas encaminadas a la inclusión social; y la producción abierta de experiencias generadoras de conocimientos irrestrictos.

A lo largo de esta investigación, resulta evidente que ni el situacionismo ni los proyectos liberalizadores en internet han modificado radicalmente el desarrollo social o los preceptos artísticos existentes; sin embargo, constituyen un referente significativo y necesario para demostrar que la participación crítica, el compromiso ético/político y la creación colectiva son las verdaderas herramientas para hacer realidad que un mundo mejor sea posible.

Bibliografía y material consultado

- ALONSO, Andoni. **La quinta columna digital. Antitratado comunal de hiperpolítica.** Ed. Gedisa. Barcelona, 2005.
- BADIOU, Alain. **La ética. Ensayo sobre la conciencia del mal.** Ed. Herder. México, 2004.
- BILBENY, Norbert. **La revolución en la ética.** Ed. Anagrama. Barcelona, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. **Cultura y simulacro.** Ed. Kairos. Barcelona, 1993.
- CASACUBERTA, David. **Creación colectiva. En internet el creador es el público.** Ed. Gedisa. Barcelona, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **La ciudad informacional: tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional.** Ed. Alianza. Madrid, 1995.
- CONTRERAS, Pau. **Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica.** Editorial Gedisa. Barcelona, 2003
- DE CERTAU, Michel. **La invención de lo cotidiano. Vol. I y II.** Edición de la Universidad Iberoamericana. México, DF, 2000.
- DEBORD, Guy. **La sociedad del espectáculo y otros textos situacionistas.** Ediciones de la Flor. Buenos Aires, 1974
- DEBORD, Guy. **El planeta enfermo.** Ed. Anagrama. Barcelona, 2006.
- DERY, Mark. **Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo.** Ed. Siruela. Madrid, 1998.
- DREYFUS, Hubert. **Acerca de internet.** Ed. UOC. Barcelona, 2003.
- DUQUE, Félix. **Arte público y espacio político.** Ed. Akal. Madrid, 2001.
- HINE, Christine. **Etnografía virtual.** Ed. UOC. Barcelona, 2004.
- HOME, Stewart. **El asalto a la cultura. Movimientos utópicos desde el Letrismo a la Class War.** Ed. Virus. Barcelona, 2002.
- KATZ, James. **Consecuencias sociales del uso de internet.** Ed. UOC. Barcelona, 2007.
- LASH, Scott. **Crítica de la información.** Ed. Amorroutu. Buenos Aires, 2005.
- MARCHAN, Simon. **Del arte objetual al arte de concepto. Las artes plásticas desde 1960.** Ed. Corazón. Madrid, 1972.
- MARCUS, Greil. **Rastros de carmín. Una historia secreta del siglo XX.** Ed. Anagrama. Barcelona, 1993.

- McLuhan, Marshall. **La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI.** Ed. Gedisa. México, 1991.
- MOUNIER, Pierre. **Los dueños de la red. Una historia política de internet.** Ed. Popular. Madrid, 2002.
- RHEINGOLD, Howard. **Multitudes inteligentes. La próxima revolución social.** Ed. Gedisa. Barcelona, 2002.
- ROMANO, Eduardo. **La cultura digital: navegantes de internet, personalidades interactivas y agrupamientos virtuales.** Ed. Lugar. Buenos Aires, 2000.
- SÁEZ, Víctor. **La red es de todos. Cuando los movimientos sociales se apropian de la red.** Ed. Popular. Madrid, 2004.
- WOLLEN, Peter. **El asalto a la nevera. Reflexiones sobre la cultura del siglo XX.** Ed. Akal. Madrid, 2006.

Sitios de internet

- Archivo situacionista Hispano. <http://www.sindominio.net/ash/>
- Situacionist internacional online. <http://www.cddc.vt.edu/sionline/index.html>
- Bureau of public secrets. <http://www.bopsecrets.org/>
- Not bored! <http://www.notbored.org/index1.html>
- Textos sobre el desarrollo colectivo en la red. <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/>
- Textos de Hakim Bey. <http://www.hermetic.com/bey/>
- Textos de Slavoj Žižek. <http://es.geocities.com/zizekencastellano/>
- Textos de Henri Lefebvre. <http://http-server.carleton.ca/~rshields/lefebvre.htm>
- Textos de José Luis Brea. <http://www.joseluisbrea.net/>
- Textos de Antonio Negri. <http://caosmosis.acracia.net/?cat=20>
- Arte-conocimiento libre. <http://www.libre.org/>
- Fundación de software libre. <http://www.fsf.org/>
- Arte y política en la red. <http://www.rizoma.net>
- Catalogación de arte y teoría en la red. <http://www.interzona.org/transmisor.htm>
- Artivismo. <http://www.nothingness.org/>
- Arte y tecnología. <http://www.rhizome.org/>
- Arte, crítica y política. <http://www.critical-art.net/>
- Arte, tecnología, filosofía. <http://www.metamute.com/>
- Archivo artístico-multimedia en la red. <http://www.ubu.com/>
- Información general. <http://wikipedia.org>
- Diccionario de la lengua española online. <http://rae.es/>

Notas y referencias

¹ *Potlach* es la denominación de un sistema social de intercambio de la tribu norteamericana Kwakiutl, donde, a través de una ceremonia ritual, un grupo regala todos sus bienes a otro para demostrar su grandeza. Esta referencia simbólica es central en los manifiestos presituacionistas y posteriormente, ya que resignifica la idea de un sistema de intercambio no comercial y, por lo tanto, no mercantil. La revista *Potlach*, que se distribuyó gratuitamente, llegó a tener doce números regulares hasta 1957, cuando fue sustituida por la revista *Internacional Situacionista*.

² Algunas estrategias que planteaban los letristas para transformar las relaciones sociales en el espacio público fueron publicadas en la revista *Potlach* de 1955, por ejemplo: abrir el Metro y los parques públicos de noche, habilitar con escaleras eléctricas los tejados de las casas como zonas transitables, intervenir el alumbrado de las calles con interruptores para modular la intensidad de la luz a gusto de la gente, que las calles no tuvieran nombres de santos ni de personajes ilustres, transformar o demoler las iglesias para eliminar toda huella de las religiones, así como los museos, y trasladar las obras de arte a los bares y cafés.

³ Escribía Chtcheglov: "Hemos apuntado ya la necesidad de construir situaciones como uno de los deseos básicos en los que se fundaría la próxima civilización. Esta necesidad de creación absoluta siempre ha estado estrechamente asociada a la necesidad de jugar con la arquitectura, el tiempo y el espacio". **Fórmula para un nuevo urbanismo** en *Archivo Situacionista Hispano*: <http://sindominio.net/ash/is0109.htm>

⁴ Cuyo objetivo principal era la renovación de la experiencia surrealista afirmando su independencia y su necesidad para la acción cotidiana. Dotremont reivindica la pertinencia de realizar operaciones colectivas en la cotidianidad, tomando como referencia directa el texto de Henry Lefebvre *Crítica de la vida cotidiana*, el cual funcionará como piedra angular también para los situacionistas.

⁵ **Definiciones sobre la Internacional Situacionista.** Artículo colectivo publicado en el No. 1 de la revista *Internationale Situationniste* (1-VI-58). En: <http://sindominio.net/ash/is0108.htm>

⁶ Tal y como afirmaba Debord un año después de la fundación de la IS: "Los situacionistas consideran la actividad cultural, desde el punto de vista de la totalidad, como un método de construcción experimental de la vida cotidiana que puede desarrollarse permanentemente con la ampliación del ocio y la desaparición de la división del trabajo (empezando por la del trabajo artístico). El arte puede dejar de ser una relación de las sensaciones para convertirse en una organización directa de sensaciones superiores: se trata de producirnos a nosotros mismos, y no cosas que no nos sirvan." **Tesis sobre la Revolución Cultural**, publicado en el No. 1 de la revista *Internationale Situationniste* (1-VI-58). En: <http://sindominio.net/ash/is0110.htm>

⁷ DEBORD, Guy. **Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional. Documento Fundacional (1957).** En: <http://sindominio.net/ash/informe.htm>

⁸ A diferencia de las acciones artísticas contemporáneas a los 60, como los *happenings*, *environnements* o *performances*, la *construcción de situaciones*, que también incidía en un espacio y tiempo determinados, no pretendía tener un carácter efímero, ni se llevaba a cabo de forma individual o aislada; era parte de un plan colectivo para transformar todos los aspectos de la vida social y, por lo tanto, estaba más ligada a un modo de vida revolucionario que a una acción artística determinada. En una

especie de rechazo por encuadrar o señalar los acontecimientos artísticos, separándolos de la vida cotidiana, los situacionistas no documentaron la mayoría de las acciones que llevaron a cabo, hecho que a la larga puede ser considerado una victoria del grupo sobre la clasificación que hace la historia del arte abocada a la narrativa basada en las obras.

⁹ DEBORD, Guy. *Op.Cit.*

¹⁰ Continuaba Debord: "El adjetivo psicogeográfico, que conserva una vaguedad bastante agradable, puede entonces aplicarse a los hallazgos establecidos por este tipo de investigación, a los resultados de su influencia sobre los sentimientos humanos, e incluso de manera general a toda situación o conducta que parezca revelar el mismo espíritu de descubrimiento." DEBORD, Guy. **Introducción a una crítica de la geografía urbana.** (1955). Documento pre-situacionista. En: <http://sindominio.net/ash/presit03.htm>

¹¹ **Definiciones sobre la Internacional Situacionista.** Artículo colectivo publicado en el No. 1 de la revista *Internationale Situationniste* (1-VI-58). En: <http://sindominio.net/ash/is0108.htm>

¹² HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** Ed. Alianza. Madrid, 2000.

¹³ Decía Constant antes de visualizar Nueva Babilonia: "La ciudad futura ha de concebirse como una construcción continua sobre pilares o como un sistema ampliado de construcciones diferentes en las que estarían suspendidos locales de alojamiento, de recreo, etc. y otros destinados a la producción y a la distribución, liberando el suelo para la circulación y las reuniones públicas. La aplicación de materiales ultraligeros y aislantes como los que se experimentan actualmente permitirá una construcción ligera y soportes muy espaciados. De forma que se podrá construir una ciudad de varias capas: sótano, planta baja, pisos, terrazas, de una extensión que puede variar desde la de un barrio actual a la de una metrópoli. Hay que destacar que en tal ciudad la superficie construida será del 100% y la libre del 200% (parterre y terraza) mientras que en las ciudades tradicionales los porcentajes son del 80% y del 20% y en la ciudad verde esta relación puede, como máximo, invertirse. Las terrazas conforman un territorio al aire libre que se extiende por toda la superficie de la ciudad, y que puede dedicarse al deporte, al aterrizaje de aviones y de helicópteros, y al mantenimiento de vegetación. Serán accesibles por todas partes mediante escaleras y ascensores. Los diferentes pisos estarán divididos en espacios vecinos y comunicantes, acondicionados artificialmente, que ofrecerán la posibilidad de crear una diversidad infinita de ambientes, facilitando la deriva de los habitantes y sus frecuentes encuentros fortuitos. Los ambientes serán cambiados regular y conscientemente con ayuda de todos los medios técnicos, mediante equipos de creadores especializados que serán, por tanto, situacionistas de profesión (...) Aunque el proyecto que acabamos de trazar a grandes líneas corre el riesgo de ser considerado como un sueño fantástico, insistimos en el hecho de que es realizable desde el punto de vista técnico, deseable desde el punto de vista humano, y que será indispensable desde el punto de vista social. La creciente insatisfacción que domina a la humanidad alcanzará un punto en el que nos veremos empujados a ejecutar proyectos para los que poseeremos los medios y que podrán contribuir a la realización de una vida más rica y completa." CONSTANT. **Otra ciudad para otra vida.** Artículo publicado en el No. 3 de la revista *Internationale Situationniste* (1959). En: <http://sindominio.net/ash/is0314.htm>

¹⁴ **El desvío como negación y como preludeo.** Artículo colectivo publicado en el No. 3 de la revista *Internationale Situationniste* (1959). En: <http://sindominio.net/ash/is0303.htm>

¹⁵ "El desvío se revela así en primer lugar como negación del valor de la organización anterior de la expresión. Surge y se refuerza cada vez más en el período histórico de descomposición de la expresión artística. Pero, al mismo tiempo, los intentos

de un nuevo empleo del “bloque a desviar” como material para otro conjunto expresan la búsqueda de una construcción más vasta en un nivel de referencia superior, una nueva unidad monetaria de la creación.” **El desvío como negación y como prelude.** Op. Cit.

¹⁶ DEBORD, Guy. **La sociedad del espectáculo.** (1967). Capítulo 1: La separación consumada.

En: <http://sindominio.net/ash/espect1.htm>

¹⁷ Debord actualiza y resignifica en esta obra el concepto de Walter Benjamin sobre las *fantasmagorías* o construcciones sistémicas de la modernidad, que en nombre del progreso dominaban todos los ángulos de la vida cotidiana con el fin de fetichizar la mercancía, a través de la búsqueda irreal de la consumación del deseo. El concepto de *espectáculo* se puede empatar también con el de *simulación*, acuñado por Jean Baudrillard casi diez años después, en su libro *Cultura y simulacro* (1978), donde señalaba vertiginosamente que “al contrario que la utopía, la simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia. Mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como falsa representación, la simulación envuelve todo el edificio de la representación tomándolo como simulacro.” Pero también existe una diferencia sustancial entre los planteamientos de Baudrillard y Debord, pues mientras éste contempla la posibilidad de dismantelar el *espectáculo* en la sociedad, Baudrillard afirma, lapidariamente, que es imposible anular en cualquier campo la *simulación* y el *simulacro*.

¹⁸ DEBORD, Guy. *Op.Cit.*

¹⁹ Definición del término en el Diccionario de la Real Academia en línea: <http://rae.es>

²⁰ La figura del *hacker* se ha hecho muy popular en el ámbito informático, desde la época referida hasta hoy, pero es importante distinguir las motivaciones que propiciaron la dinámica de participación abierta en los primeros grupos de *hackers*, entre los que se encontraban Stephen Minsky (jefe del Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT) y sus alumnos Peter Samson, Alan Kotok, Bob Saunders, Peter Deutsch (quien con doce años ingresó al grupo, gracias a su extraordinaria habilidad informática), Richard Greenblatt, Bill Gosper y Richard Stallman. La Universidad de Stanford agrupaba simultáneamente a otros *hackers* cuyas labores fuerondecisivaspara la construcción de sistemas abiertos, como: Ed Fredkin, Brian Reid, Jim Gosling, Brian Kernighan y Dennis Ritchie. Más información en **Breve historia de la cultura hacker**, de Eric S. Raymond. En <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/historia-cultura-hacker.html>. También en **Hackers: heroes of the computer revolution**, de Steven Levy. En: <http://mitya.pp.ru/chamberlen/hackers/cover.html>

²¹ Recordemos que el objetivo de esta ceremonia ritual consiste en el intercambio de bienes materiales e inmateriales (conocimientos, experiencias) para expresar grandeza. A diferencia de lo que sucede en las dinámicas del reparto, el trueque o la permuta, en el *Potlach* no se espera nada a cambio después de ofrecer los bienes; se trata de derrochar exclusivamente para propiciar el disfrute.

²² HIMANEN, Pekka. **La ética del hacker y el espíritu de la era de la información.**

En: <http://diseno.puj.edu.co/nuevosmedios/pdf/hack.pdf>

²³ CONTRERAS, Pau. **Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica.** Editorial Gedisa. Barcelona, 2003. p.33 y 34.

²⁴ En aquella época, la mayoría de los servidores de internet funcionaban gracias al sistema UNIX, presente también en nuestros días; el problema es que para utilizarlo se requería la compra de una licencia que autorizara su aplicación. Stallman crea el sistema operativo GNU (jugando con las palabras Gnu No es Unix) que prácticamente tenía las mismas capacidades que UNIX, pero se podía utilizar gratuitamente y era susceptible de ser modificado por quien quisiera, para incorporar optimizaciones y elementos nuevos. Decía Stallman: “Considero que la regla de oro me obliga a que si me gusta un programa lo deba compartir con otra gente a quien le guste. Los vendedores de software quieren dividir a los usuarios y conquistarlos, haciendo que cada usuario acuerde no compartir su software con otros. Yo rehúso a romper mi solidaridad con otros usuarios de esta manera. No puedo en buena conciencia firmar un acuerdo de no revelación [nondisclosure agreement] o un acuerdo de licencia de software. Durante años trabajé dentro del Laboratorio de Inteligencia Artificial para impugnar estas tendencias y otras descortesías, pero al final ellos fueron demasiado lejos: no podía permanecer en una institución donde estas cosas se hicieran por mí en contra de mi voluntad. De manera que para poder continuar usando computadoras sin deshonra he decidido agrupar un cuerpo suficiente de software libre de tal manera que pueda proseguir sin software que no es libre. He renunciado al laboratorio de IA para denegar a MIT de cualquier excusa legal que me prohíba distribuir software GNU”.

En: <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.es.html>

²⁵ Los términos operativos de la licencia se pueden consultar en: <http://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html#GPL>

²⁶ El sistema *Linux* es un sistema operativo muy similar al sistema *Windows*, con la diferencia de que su uso es gratuito y es susceptible de ser modificado para mejorarlo. Varios gobiernos del mundo están *migrando* sus sistemas tecnológicos hacia esta plataforma, no sólo porque en términos económicos significa un gran ahorro, también porque representa un espacio colectivo de desarrollo en las comunidades científicas y en los usuarios en general. Es importante subrayar que *Linux* y sus aplicaciones constituyen una alternativa real para acabar con el monopolio informático-comercial de la empresa de Bill Gates: *Windows*.

Más información en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Linux> -y- <http://www.linux.org>

²⁷ Hoy más del 70% de los servidores para internet del mundo funcionan con el sistema *Apache*, que ha demostrado una mayor estabilidad y mejor desempeño respecto al mismo sistema que desarrolló *Windows*.

Más información en: http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_HTTP_Apache

²⁸ Diccionario de la Lengua Española en línea: <http://www.rae.es/>

²⁹ *Creative Commons* es un proyecto creado por Lawrence Lessig, un abogado-hacker que también ha publicado una serie de textos sobre las leyes restrictivas y la creación relacionada con a la propiedad intelectual. *Cultura libre o cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad* es uno de sus textos capitales para el desarrollo del *copyleft*. Más información del libro en español en: <http://www.elastico.net/archives/001222.html>

³⁰ Fragmento del manifiesto sobre las Licencias de Arte Libre. En <http://artlibre.org/licence/lal/es/>

³¹ Dice Michel de Certeau: “Hay *espacio* en cuanto que se toman en consideración los vectores de dirección, las cantidades de velocidad y la variable del tiempo. El espacio es un cruzamiento de movi­lidades. Está de alguna manera animado por el conjunto de movimientos que ahí se despliegan. Espacio es el efecto producido por las operaciones que lo orientan, lo circunstancian, lo temporalizan y lo llevan a funcionar como una unidad polivalente de programas conflictuales o de proximidades contractuales (...) En suma, *el espacio es un lugar practicado*. De esta forma, la calle geoméricamente definida por el urbanismo se transforma en espacio por intervención de los caminantes.” En: DE CERTEAU, Michel. **La invención de lo cotidiano. Tomo I. Artes de hacer**. Ed. Universidad Iberoamericana. México, 2000. p. 129.

³² Si pensamos que internet es un espacio abierto para la generación del conocimiento, sus resultados se pueden equiparar a la producción de las industrias editoriales, cinematográficas, artísticas, periodísticas, etc., sin que para ello importe cuántos libros se leen al año por habitante, cuántas películas produce el país o cuánta gente va a los museos, para evaluar si transforman o no las relaciones sociales. La exclusión de un amplio sector de la población mundial en cuanto al acceso y consumo de los productos culturales, no determina la cancelación de los esfuerzos para seguir produciéndolos; al contrario, en muchos casos éste es el mayor estímulo para lograr su masificación.

³³ LEFEBVRE, Henri. **El derecho a la ciudad**. Ediciones Península. Barcelona, 1969. p.43

³⁴ “Con él se expresa la determinación moral del individuo humano, consciente de hallarse en una determinada situación social y política concreta imposible de eludir, de tomar partido por aquéllos con quienes se comparte una situación vital o una misma época. En filosofía, supone el abandono de una perspectiva meramente individualista para adherirse a otra en la que domina la condición común de «ser-en-el-mundo». En sus repercusiones sociopolíticas, es una manera de negar el subjetivismo y el aislacionismo, tomando partido por una causa común.” Tomado del *Diccionario de Filosofía Herder* en CD-ROM.

³⁵ Se encuentra en línea el magnífico proyecto *Transmisor*, de Laura Baigorri, académica especializada en los estudios de internet, el arte y las nuevas tecnologías. Es un esfuerzo de años que clasifica y explica las distintas variantes del arte colectivo-político-participativo en la red, a través de un directorio, que también es una guía concreta, para explorar minuciosamente los proyectos que ejemplifican las diversas aplicaciones de la cultura del *copyleft* en los espacios de creación artística colectiva. Más información en: <http://www.interzona.org/transmisor.htm>

³⁶ KATZ, James. **Consecuencias sociales del uso de internet**. Editorial UOC, Barcelona, 2005. p. 330.