Ignacio ESTELLA NORIEGA

(Universidad Carlos III)

LA INFLUENCIA DEL PENSAMIENTO SITUACIONISTA EN EL *NET-ART*: LO URBANO Y LA RED

"Es una cuestión de producirnos a nosotros mismos, y no de producir objetos que nos esclavizan".
(G. Debord, Segunda tesis sobre la revolución cultural)

"The thinking and the doing do not end at the close of the event, but continue into everyday life, thus creating a never-ending theater of becoming".
(Critical Art Ensemble. Digital Resistance)

Uno de los problemas más importantes acerca de la actividad artística y política realizada a través de Internet reside en la posibilidad de caer en un nuevo espectáculo que se centre en la inseguridad del medio digital. Para evitar esto, el grupo Critical Art Ensemble proponía la presentación de una serie de modelos de acción que en ningún momento tratasen los casos ya realizados para, así, no atraer la atención de los medios de comunicación de masas, siempre interesados en la novedosa casuística. La cuestión, que recuerda al estilo cerrado y oscuro empleado por la Escuela de Frankfurt con la finalidad similar de dificultar el acceso a los no iniciados, no es baladí, puesto que con la exposición de una serie de casos en los que se hackeaban algunas páginas web o se impedía el acceso a otras, se mostraban los puntos débiles de la red provocando un reforzamiento de los sistemas de protección de dichas páginas y de la red en general. Frente a ello, el grupo C.A.E. proponía una serie de antecedentes históricos, dentro de

los cuales, obviamente, no podía faltar la Internacional Situacionista[1]. Sin embargo, una aplicación de las tesis Situacionistas al ámbito concreto de Internet presenta ciertas dificultades: la primera sería que Internet muchas veces ha sido entendido como un medio que posibilita la simulación, ampliación y sustitución del ámbito que, hoy ya difícilmente, podemos llamar real, lo cual no encaja con la crítica y denuncia del Espectáculo generalizado que se desarrolló desde las filas Situacionistas, especialmente con la ya manoseada "Sociedad del espectáculo" de G. Debord.

Efectivamente, Internet y los medios digitales en general, son muchas veces entendidos como formas de prolongación de nuestros cuerpos en donde podemos perfeccionarnos, provocando el olvido y pérdida[2] del ámbito público o del ágora dentro de la cual se desarrollaría la responsabilidad político-social. En este sentido la noción de pérdida, ausencia u olvido, esgrimida por muchos como una de las características de lo digital, es casi inevitable; una pérdida en la que nos proyectamos construyéndonos tal y como no somos, aunque algunas/os pretendan que, de hecho, somos cyborgs que nos construimos tanto *real*, como *virtualmente*. Lo dicho encaja totalmente con la definición del espectáculo como una "*relación social entre las personas mediatizada por las imágenes*"[3]. De hecho, según esta perspectiva, Internet no haría más que reincidir en el espectáculo generalizado que muchas veces fue el objeto de la crítica Situacionista. Sin embargo, frente a ello, encontramos en la "Introducción al net.art (1994-1999)" de Alexei Shulgin y Natalie Bookchin una sentencia que perfectamente podríamos haber encontrado en una publicación Situacionista: "*3. Práctica sobre Teoría: a. El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria*"[4]. Estando de acuerdo o no, con todos los problemas que de la

[1] Critical Art Ensemble: Digital Resistance, Autonomedia, 2000, (pp.26-27). Todos los libros de C.A.E. se pueden descargar en: *http://www.critical-art.net/*.

[2] En este sentido el artículo de Peter Weibel (La era de la ausencia. En GIANNETTI, Claudia (Ed.): El arte en la era electrónica: perspectivas de una nueva estética. Asociación Cultural L´Angelot- Goethe Institute. 1997, pp. 101-121) es paradigmático de este tipo de pensamiento realizando una generalizada visión de la pérdida o ausencia por todos los ámbitos de la cultura. También VIRILIO, Paul. *El cibermundo, la política de lo peor.* Cátedra (Colección Teorema), 1997.

[3] DEBORD, Guy*: La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre Textos. 1999, p. 38.

[4] SHULGIN, Alexei; BOOKCHIN, Natalie, *Introducción al net.art* (1994-1999), traducido en ALEPH. http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm.

aceptación o negación de dicha sentencia se derivarían, lo único en lo que no erraríamos sería en designar la influencia Situacionista, que al mismo tiempo recogía las intenciones de las primeras vanguardias. De igual modo, el reconocimiento de la influencia Situacionista se encuentra presente en gran cantidad de grupos de artistas y activistas que desarrollan principalmente su labor en la red.

De la misma manera, entonces, que podemos designar a Internet como el objetivo de las nuevas miradas críticas de la contemporaneidad, podemos decir que, cuando menos, facilita algunos presupuestos abanderados por los Situacionistas: así, la (tan esgrimida como característica propia del medio digital) participación, la comunicación directa entre individuos, la intervención en los procesos culturales.... y toda una serie de prácticas que se desarrollan de una forma más compleja y completa en la red. Incluso la *deriva*, práctica introducida por los Situacionistas y que consistía en largos paseos de una jornada de duración trabada de encuentros no esperados, de posibilidades de transformación de los entornos urbanísticos mediante una actitud lúdico-constructiva en la que interviene el deseo –por lo cual se diferencia de las *flaneires* vanguardistas–, tiene un ejemplar parecido con las sesiones de navegación, en las que buscando algo muy concreto nos podemos topar con otra cosa totalmente distinta, o incluso meternos en un chat y encontrar, a lo mejor, con una persona que, definitivamente cambiará nuestras vidas. De forma semejante, el *detourment* Situacionista, consistente en la variación, rectificación, apropiación....de los productos culturales dándoles un sentido nuevo y reivindicativo, es una práctica que queda potenciada por el corta-y-pega propio del medio digital. Aunque en gran cantidad de ocasiones este tipo de práctica ha sido desvirtuada de la intención que tuvo en el Situacionismo, sí que podemos decir que en la web existen gran cantidad de ejemplos en los que se intenta perturbar la *gramática cultural*[5] dominante, convirtiendo los mensajes publicitarios de amplia difusión en mensajes de alto nivel reivindicativo[6]. En

[5] "Llamamos gramática cultural al sistema de reglas que estructura las relaciones e interacciones sociales. Abarca la totalidad de los códigos estéticos y de las reglas de comportamiento que determinan la representación de los objetos y el transcurso normal de situaciones en un sentido que se percibe como socialmente conveniente." Grupo autónomo Á.f.r.i.c.a.; BLISSET, Luhter, BRUNZELS, Sonja, *Manual de guerrilla de la comunicación*. Virus editorial, 2000, p. 17.

[6] Un ejemplo paradigmático de este tipo de práctica sería el grupo de diseñadores llamado ADBUSTERS.

cualquier caso, el *detourment* no se refiere únicamente a una actividad propiamente digital ya que también ha tenido una fortísima repercusión en el ámbito urbano[7].

De manera similar, los propios Situacionistas intentando desarrollar una labor subversiva y subterránea desarrollada en el espacio urbano, eran conscientes de la posibilidad de caer en el espectáculo de la revuelta, tal y como indicó Raoul Vaneigem "no podemos evitar darnos a conocer, hasta cierto punto, de forma espectacular"[8], con lo cual la misma noción de espectáculo se aleja del característico espacio tecnológico para poder desarrollarse en un ámbito menos delimitado como es el de la determinación de las conductas sociales. A pesar de parecidos formales y semejanzas prácticas, la más importante de las herencias que el Situacionismo ha dejado en el marco digital consiste en la elaboración de una capacidad crítica llevada al extremo, desarrollada en la vida cotidiana y que se opone a todo lo previamente ofrecido.

SITUACIONES-TÁCTICAS–MEDIOS TÁCTICOS.

Invertir la relación de influencia entre un entorno y el sujeto que en este se desarrolla parece ser una de la reflexiones más interesantes que surge de la capacidad de construir situaciones, tal y como se deduce de la Nota Editorial del tercer número de la Internacional Situacionista: "En la vida individual, el acto Situacionista no se basa en una idea racionalista [...] sino en una práctica de ordenación del medio que nos condiciona"[9]. En el Situacionismo la noción de participación se desarrolló de una forma más amplia o, en todo caso, más esperanzadora, que aquella que en gran cantidad de ocasiones se ha derivado de los medios digitales. En una conferencia sobre el arte digital realizada en ARCO 2002, Philipe Codognet, teórico de los medios digitales y comisario de diversas exposiciones de arte y tecnología, definía la participación como

[7] Para una introducción a las prácticas reivindicativas y antiespectaculares ver, Grupo Autónomo Á.f.r.i.c.a.; BLISSET, Luhter, BRUNZELS, Sonja, *Manual de guerrilla de la comunicación*. Virus editorial, 2000.

[8] "La vanguardia de la presencia", en *Internacional Situacionista*, nº8. Contenido en *Internacional Situacionista*, vol. 2 (p. 293.) Literatura Gris, 2000.

[9] "Notas Editoriales", *Internacional Situacionista*, 3. Contenido en *Internacional Situacionista*, vol. 1, Literatura Gris, 2000, p. 76.

una acción que el espectador ha de hacer para ver algo. Frente a ello la posición mantenida por otro de los allí ponentes era que el hecho mismo de percibir constituía una participación, con lo cual se retomaba una postura ya mantenida por los psicólogos de la percepción, especialmente la del funcionalismo transaccional de Dewey. Mantener este tipo posturas, a parte de reducir la posibilidad participatoria del espectador, implican una incapacidad de alteración de lo dado, lo cual era una de las críticas que el Situacionismo hacía de la cultura imperante. En Internet, esta participación se ha puesto habitualmente en práctica como un clic en el ratón que provoca una alteración de lo que vemos en el monitor y que previamente ha sido diseñado por alguien, con lo cual no hacemos más que responder a una de las posibilidades ya previstas por el diseñador. En completa oposición a esto, S. Best y D. Kellner han propuesto una cibersituación cuya construcción implique "la apropiación, uso y reconstrucción de las tecnologías en contra del espectáculo y otras formas de dominación, alineación y opresión"[10]. Un ejemplo, entonces, de estas construcciones en contra del espectáculo sería las obras de JODI, grupo de net.artistas formado por Joam Heemskerk y Dirk Paesmans, en las que se presentan páginas cuya navegación provoca continuos errores y nos llevan a páginas inesperadas, o a otras en las que las peculiaridades de los caracteres se nos ofrecen ilegibles. Es decir, que en definitiva no hacen más que ridiculizar el *dictum* digital por el que toda la información es accesible a través de Internet. Otro ejemplo de este tipo de obras sería 01000110010110.org en la que nada más entrar encontramos en la pantalla una pequeña leyenda que dice "now you are in my computer" y de la cual es imposible salir a menos que reiniciemos el ordenador o lo desconectemos de la red eléctrica.

Realmente existe una enorme cantidad de obras que satirizan el supuesto estado de información total que la red ha popularizado. En estos ejemplos, al no cumplir con el horizonte de expectativas desarrollado por el espectador se pone en práctica una de las más importantes reflexiones que tiene su germen en el Situacionismo y, que ha

[10] "Constructing cybersituations involves the apropiation, use and reconstruction of technologies against the spectacle and other forms of domination, alienation and oppresion" KELLENER, Douglas y BEST, Steve, *Debord, Cybersituations and the interactive spectacle*: http://www.uta.edu/huma/illuminations/best6.htm

analizado Michel de Certeau en su ya célebre "La invención de lo cotidiano"[11]. La distinción que de Certeau realiza entre estrategias y tácticas es una reflexión que pretende analizar los tipos de acciones que se pueden desarrollar en los espacios; así, según esta oposición, en la que las estrategias corresponderían a la práctica que el poder realiza para delimitar las funciones de un espacio, y las tácticas serían las prácticas desarrolladas por los usuarios de ese espacio con la intención de perturbarlo, surgiría un "arte de hacer" táctico mediante el cual se perturbaría el interior del esquema dado. A pesar de que el ensayo de de Certeau tiene como principal punto de aplicación el espacio urbano, este ha tenido una fortísima reflexión en la labor y crítica de la red, tal y como refleja la aparición del término "medios tácticos"[12] que han sido definidos como "lo que ocurre cuando los baratos medios del `do it yourself´ [...] son explotados por grupos o individuos agraviados o excluidos de la cultura general". Según lo indicado, el trabajador táctico se caracteriza por introducirse en espacios dados, por colaborar con diferentes entidades y, en definitiva, dar una cualidad móvil a su labor, lo cual también se puede observar en la diversidad de medios que para ello emplea (de hecho se habla de Gessamkunstwerk digital) con la intención de desarrollar redes de comunicación e información, grupos de intereses comunes o, incluso, con la pretensión de dar acceso a la cultura contemporánea. Con la introducción de los medios tácticos como una posibilidad multifome de desarrollar una nueva actividad crítica, estética y política, no centrada únicamente en la red, encontramos quizás la emergencia de un lugar común en el que tanto la esfera de lo urbano como la de la red se encuentren dentro de unos mismos criterios de actuación, posibilitando la confluencia de ambas, más como lugares donde desarrollar prácticas y acciones críticas similares, que como lugares absolutamente contiguos. Esto contrasta con lo indicado por el ya citado grupo Critical Art Ensemble, que en 1995 no encontraba en el medio urbano más que un absoluto vacío en el que la actitud crítica no tenía ningún eco. Frente a ello observaron

[11] De CERTEAU, Michel, *La invención de lo cotidiano*. Universidad Iberoamericana, 1986.
También se puede encontrar una traducción en BLANCO, Paloma; CARRILLO, Jesús; CLARAMONTE, Jordi.; EXPÓSITO, Marcelo, *Modos de hacer; arte crítico, esfera pública y acción directa*. Universidad de Salamanca, 2001, pp. 317-425.

[12] Tactical Media fue el título de una serie de conferencias dentro de la organización "The Next Five Minutes" (n5m). GARCÍA ANDÚJAR, Daniel: LOVINK, Gert, *The abc of tactical media*. http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html. También se pueden encontrar alusiones a los medios tácticos en *Critical Art Ensemble: Digital resistance*. Autonomedia, 2000.

cómo el asalto digital tenía un mayor grado de repercusión legal y mediática de lo que tenían las acciones en la calle, lo cual les llevó a pensar que los lugares donde se desarrollaba el poder habían dejado de tener importancia en favor de su representación digital en la red: "si medimos lo valioso para el poder en el grado en que las acciones son perseguidos y los lugares defendidos, se nos hace evidente que el ciberespacio se encuentra en un lugar elevado de la escala"[13]. De ahí que llegasen a pensar que el espacio físico, los edificios y lugares donde se ejerce el poder, no le resultaba esencial para el propio poder, puesto que simplemente eran su representación. Así, desarrollaron formas de oposición que tenían como modelo las prácticas tradicionales, como son impedir el acceso a edificios públicos o poner pancartas en los edificios que albergan las instituciones a criticar. Una de las actividades que en este sentido han tenido más repercusión (tanto mediática como crítica) ha sido la acción Swarm realizada por el grupo Electronic Distrubance Theater en 1998, desarrollando para ello un software llamado Floodnet que provocaba, mediante un continuo proceso de recargue de la página accedida, la saturación de esta, con lo que se eliminaba la posibilidad de acceso a otros. Esta acción se inició como una forma de protesta contra la matanza de Acteal en México, alineándose con el Grupo Zapatista. Swarm se llevó a cabo el 9 de septiembre a las 11 horas y con una duración de 24 horas se pretendía impedir el acceso a las páginas del por aquel entonces presidente mexicano, Ernesto Zedillo, a la bolsa de Franckfurt y al Pentágono. Como forma de impedir que el programa tuviera un eficaz resultado las instituciones atacadas desarrollaron otro software (Hostile Applet) que no sólo anulaba el efecto del Floodnet sino que provocaba daños en la memoria de quien lo utilizaba, y que, hasta cierto punto, tuvo efecto sólo después de seis horas. Si este caso demuestra cómo las formas de crítica desarrolladas en la calle pueden influir a las desarrolladas por la red, también podemos encontrar otros casos en los que la red sirve para realizar tácticas que subviertan el orden dado como es el ejemplo de RTMark, grupo que utiliza la red para establecer contactos entre gente que propone proyectos y otros que, o los quieran realizar o quieran apoyarlos económicamente. Uno de los casos

[13] C.A.E.: Electronic civil desobedience and other unpopular ideas. Autonomedia, 1995(p. 14). (: "In measuring power-value by the extent to wich actions are punished and sites are defended it is really apparent hat cyberspace ranks high on the scale"). Todos los libros de C.A.E se pueden encontrara en http://www.critical-art.net

más interesantes es el que desarrollaron en la fábrica de juguetes Mattel, donde pagaron a unos trabajadores de la misma para que cambiaran lo que decía el muñeco G.I. Joe por lo que decía la famosa muñeca Barbie y viceversa. También encontramos gran cantidad de grupos que realizan acciones callejeras y que las exhiben en la red para informar de la situación que ocurre en ciertos barrios o ciudades. Este tipo de actividades, que J.L. Brea[14], recogiendo la categorización de S. Wray[15], denomina "empleo instrumental de la red", han tenido una fuerte repercusión en España tanto con la Fiambrera Obrera como con Las Agencias, o incluso Sindominio, a través de las cuales podemos conocer las actividades realizadas por estos grupos y, con ello recibir información de la situación de ciertas personas en ciertos lugares, estado que no suele interesar a los medios de comunicación masivos.

Podemos llegar a suponer que, desde el Situacionismo hasta los proyectos de RTMark, se ha producido un cambio en el objetivo de la acción político-estética que pasa de la calle a lo cibernético para terminar en una extraña convivencia entre ambas esferas. Ciertamente, la red procura una convivencia en el tiempo peculiar cuyas características jamás se han dado en otro medio, pero ello no implica la anulación de esferas que han tenido un protagonismo esencial a lo largo de la historia, sino más bien una mutua incardinación evidente, en este caso, en el tipo de prácticas y tácticas desarrolladas.

En un reciente artículo de Natalie Brockman[16] se analiza una acción realizada de Alexei Shulgin llamada "cyberknowledge for real people" consistente en la distribución en la calle[17] de copias que informaban sobre los contenidos de Nettime; es decir, lo que se produjo en esta acción fue una salida a la calle para facilitar la entrada en la red. Efectivamente, las prácticas artístico-políticas desarrolladas en la red, o el Web del que

---

[14] BREA, José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas postarísticas y dispositivos neomediales.* Centro de Arte Salamanca. 2002, pp. 72-74.

[15] WRAY, Stephen, *Electronic Civil Disobedience and the world wide web of hacktivism: a mapping of extraparlamentarian direct action net politics*. http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/stefan/

[16] BROCKMAN, Natalie: *Las calles están vivas*. En *http://www.mecad.org/e-journal/numero6/marco.htm*.

[17] Brockman al analizar esta obra utiliza una metáfora peligrosa aunque también elocuente: "Utilizando su propio cuerpo como MODEM /interfaz ( )".Ibíd.

habla Hakim Bey[18], no deberían entenderse como una forma autónoma sino como un entramado en el que se combinan espacios diversos. En este sentido los situacionistas presentaron una línea a seguir que otros podían desarrollar; tal y como desearon: "No organizar más que el detonador: la explosión debe escapársenos para siempre y escaparse a cualquier control sea el que sea"[19].

[18] BEY, Hakim: Zona temporalmente autónoma. En *http://www.abaforum.es/merzmail/zona.htm*.

[19] "La operación contrasituacionista en varios paises", *en Internacional Situacionista*, nº 8.Vol 2, Literatura Girs, 2000, p. 299.