



#GONZÁLEZ DÍAZ, P. (2014). Reacciones en el New Media Art ante la vigilancia y el control de datos en la Red: nuevos paradigmas (2001-2010). *Revista Teknokultura*, 11(2), 349-382.

Recibido: 17-06-2014
Aceptado: 29-07-2014

Link open review:
<http://teknokultura.net/index.php/tk/pages/view/opr-232>

Reacciones en el *New Media Art* ante la vigilancia y el control de datos en la Red: nuevos paradigmas (2001–2010)

*Reactions in New Media Art
to surveillance and data control
on the Net: new paradigms (2001–2010)*

*Reações na New Media Art
ante a vigilância e controle de dados
na internet: novos paradigmas (2001–2010)*

Paloma González Díaz

Universidad Oberta de Catalunya
BAU (Universidad de Vic)
pglezd@yahoo.es

RESUMEN

La percepción de Internet como espacio de independencia y autonomía por el que apostaba el mundo de la creación de finales del siglo XX, parece haberse convertido durante la primera década de este siglo en un espacio hipervigilado sin apenas opción de encontrar en él reductos no controlados. Desde el media art, algunos artistas y colectivos comienzan entre

2001 y 2010 a experimentar con nuevas estrategias que rompen las fronteras tecnológicas en manos del poder, logrando comunicar su esencia directamente y con total transparencia a los ciudadanos. En este artículo se presentan algunos de los proyectos artísticos más destacados dentro del ámbito del New Media Art en dicho periodo.

PALABRAS CLAVE

Arte crítico, control tecnológico, interacción, transparencia, web 2.0.

ABSTRACT

The perception of Internet as a space of independence and empowerment wagered for by the creative world at the end of the 20th century seems to have become, during the first decade of this century, a space subjected to extreme surveillance in which it is almost impossible to find a bastion free from control. From media art, some artists and collectives started, between 2001 and 2010, to experiment with new strategies that would break through the technological boundaries in the hands of the establishment and managed to communicate their essence directly to the public with complete transparency. This article presents some of the most outstanding artistic projects from the field of the new media of the aforementioned period.

KEYWORDS

Critical art, technological control, interaction transparency, web 2.0.

RESUMO

A percepção da internet como espaço de independência e autonomia o qual apostava o mundo da criação do final do século XX, parece ter se convertido durante a primeira década desse século num espaço hipervigiado no qual é quase impossível encontrar neles espaços não controlados. Da media art, alguns artistas e coletivos começam entre 2001 e 2010 a experimentar novas estratégias que rompem as fronteiras tecnológicas que estão nas mãos do poder, conseguindo comunicar sua essência diretamente e com total transparência aos cidadãos.

Nesse artigo se apresentam alguns dos projetos artísticos mais destacados dentro do âmbito da New Media Art nesse período.

PALAVRAS-CHAVE

Crítico de arte, controle tecnológico, interação, transparência, web 2.0.

SUMARIO

Introducción

Nuevo siglo, nuevos paradigmas de acción y reacción

 Panóptico digital y la transparencia total

 Reclamación de transparencia en las élites

Crítica hacia los nuevos usos de la Red y sistemas de vigilancia concretos

Conclusiones

Referencias

SUMMARY

Introduction

New Century, new paradigms of action and reaction

 Digital panopticum and total transparency

 Asking for transparency for the elites

Critique of the new uses of the Web and surveillance systems

Conclusions

References

SUMÁRIO

Introdução

Novo século, novos paradigmas de ação e reação

 Panóptico digital e a transparência total

 Reivindicação de transparência nas elites

Crítica sobre os novos usos da internet e sistemas de vigilância concretos

Conclusões

Referências

Introducción

La percepción de Internet como espacio de independencia y autonomía por el que apostaba el mundo de la creación de finales del siglo XX, parece haberse convertido durante la primera década de este siglo en un espacio hipervigilado sin apenas opción a encontrar en él reductos sin censura. Nada hacía prever que aquel universo donde era posible desarrollar iniciativas independientes conectadas "entre sí a través de una estructura rizomática sin centros definidos ni jerarquías sociales" (Barlow, 1996) retomaría su esencia estratégica y de inspección.

Los creadores del siglo XXI retoman situaciones análogas a las vividas en el momento en el que surgió la "Guerrilla TV"¹ en los 70. Si el objetivo del "activismo del vídeo" era acabar con el poder de la televisión utilizando el mismo medio y metodología que habían estado su-peditadas a las normas establecidas por el sistema, el activismo en Internet parecía haber encontrado un espacio adaptado a sus esquemas de cambio e independencia.

Uno de los aspectos que más valoramos en la etapa de "popularización de Internet" como herramienta artística es su vinculación con aquel activismo político. Ese primer impulso se diluyó en menos de una década, aunque hemos de otorgarle el innegable mérito de iniciar su uso como una nueva herramienta de expresión y difusión artística.

Nuevo siglo, nuevos paradigmas de acción y reacción

Entre 2001 y 2010 los abanderados de determinadas actitudes críticas conocen mejor que sus antecesores los entresijos del control tecnológico y saben utilizar su misma metodología para desenmascararla y ponerla en evidencia. El discernimiento más profundo, experimentado y en ocasiones especializado, del medio digital por parte de ciertos artistas y colectivos permite ofrecer innovadores y sugestivos puntos de vista sobre la vigilancia tecnificada no explorados hasta el momento. Vivimos en una cultura de lo eterno y de lo efímero guiada por las imposiciones establecidas por los nuevos medios de comunicación, vinculadas con los sentidos de inmediatez y la eclosión de barreras espacio temporales que ofrecen la tecnología y los dispositivos (Castells, 1999, p. 541). La tecnología, tal como defienden Evgeny Morozov y Manuel

¹ Movimiento inspirado en el libro *Guerrilla Television* de Michael Shamberg y Raindance Corporation (1971).

Castells, está reforzando las estructuras e instituciones del poder: los estados autoritarios pueden endurecerse y los democráticos y participativos pueden encontrar en las nuevas tecnologías innovadores sistemas que permiten su apertura y representatividad. En cierto sentido, muchos han logrado controlar a sus habitantes mediante la distracción. Como sostiene Morozov, el Gran Hermano "ya no vigila a sus ciudadanos porque están viendo Gran Hermano en la televisión, lo cual no suele dar lugar a revoluciones democráticas"² (Morozov, 2012, p. 119).

En nuestra opinión, a medida que avanza la década resulta más evidente la importancia de generar nuevos y más eficaces sistemas de control que ofrezcan una mejor protección de los datos personales de los ciudadanos. Ese será uno de los puntos clave de las acciones activistas futuras: proteger y ofrecer transparencia sobre los intereses ocultos de la recopilación de datos informatizados. La mayoría se obtiene a través de respuestas voluntarias ofrecidas en formularios y cuestionarios. Las limitaciones en su uso y el modo de evitar abusos sigue constituyendo una importante reclamación ciudadana en nuestros días, hecho que se ha visto reforzado ante la proliferación de cláusulas abusivas por parte de entidades públicas y privadas. Éstas están interesadas en eliminar riesgos y conocer en mayor profundidad a cada ciudadano-cliente para obtener un mayor rendimiento monetario en una economía basada en el consumo. Como afirmaba David Lyon en *El ojo electrónico* (1995), el orden social del mercado del consumo instaurado en el siglo XX posee una base informática cuyas implicaciones van más allá que las propuestas orwellianas. La ampliación de la capacidad de vigilancia da lugar a una realidad no imaginada por el autor de *1984*, ya que el estado no es el único actor que tiene la potestad de establecer pautas de control.

Panóptico digital y la transparencia total

Si el objetivo del panóptico de Bentham era lograr la vigilancia total mediante la asimilación de todas las reglas establecidas, dando lugar a sujetos dóciles, en la actualidad nuestra situación de sumisión se basa en no ser excluidos y obtener ventajas y beneficios efectivos. En definitiva: el interés mayoritario reside en pertenecer-ser visible en determinadas bases de datos, ofreciendo voluntariamente nuestras referencias personales a través de tarjetas de crédito, cuentas en Internet, pertenencia a redes sociales, o a través de llamadas telefónicas. Ante

² La afirmación de Morozov acerca la metodología utilizada por las dictaduras a las propuestas de Aldous Huxley, alejándolas de las de Orwell.

esta kafkiana situación de “transparencia del ciudadano”, empiezan a contestar numerosos artistas digitales.

Los creadores de *SuPerVillainizer* (2002), por ejemplo, ironizan sobre sus actos con sentencias como “we've all become data nudists”. El proyecto, generado por el grupo de artistas suizo LAN (Local Area Network), consiste en una web interactiva basada en los escenarios de vigilancia de retención de datos, sobre todo tras los atentados del 11-S. A través de la generación de “villanos artificiales” se cuestiona la noción de amigo y enemigo creando y relacionando perfiles de pícaros, malos y chivos expiatorios. Equipándolos con cuentas de correo electrónico simuladas en un proveedor suizo, se les conecta aleatoriamente en conspiraciones ficticias de manera que comiencen a comunicarse entre sí. Los espectadores pueden “donar” cuentas de correo e integrarse en un juego conspiratorio que previsiblemente será detectado por los sistemas de vigilancia tecnológicos utilizados por el estado suizo. El colectivo – además de copiar la metodología de la aplicación espía – planifica y desarrolla acciones desinformativas a través del correo electrónico.

Los personajes seleccionados en la base de datos (entre los que se encuentran George Bush, Saddam Hussein, Bin Laden y Tony Blair) sirven de excusa para denunciar la férrea – y en muchas ocasiones absurda – legislación surgida como consecuencia del 11-S y los sistemas de interceptación. Onyx, el utilizado en el país helvético –lugar del que procede el colectivo artístico–, permite monitorear vía satélite la circulación de datos en la Red.

En su obra de Software Art anterior, *TraceNoizer* (2002), respondían a la necesidad de mantener la propia intimidad y el anonimato en la Red. Se ofrecía como un fiable sistema de defensa contra la vigilancia electrónica, protegiendo cualquier tipo de datos, falsificándolos y originando nuevos perfiles de usuarios inexistentes. Posteriormente, se vuelven a introducir en Internet mediante falsas páginas personales alojadas en servidores gratuitos en las que nada se deja al azar para ofrecer un simulacro perfecto de falsas identidades, cuestionando la veracidad de las que son consideradas reales.

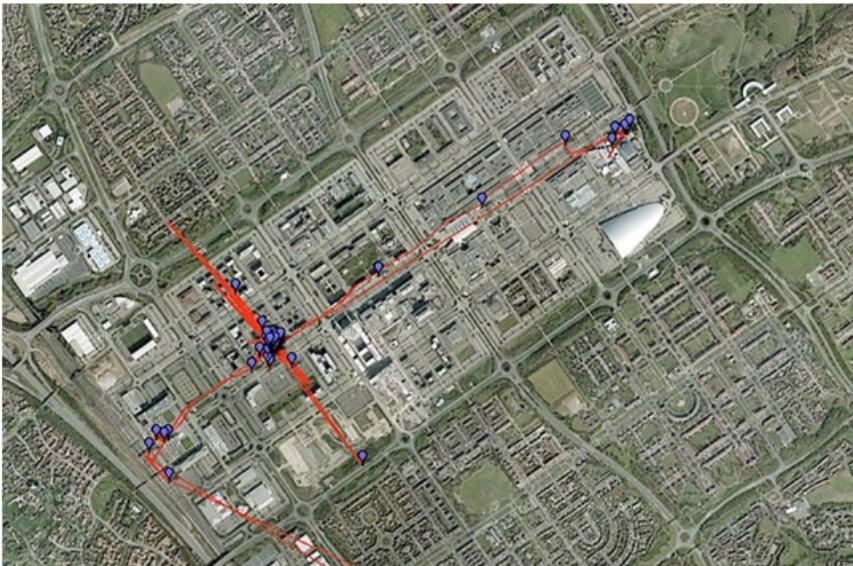
Una táctica singular, la de la transparencia total, es la utilizada por Eva y Franco Mattes – 0100101110101101.org – tanto en *Life-Sharing* (2000-2003) como en *Vopos* (2002). Al contrario de lo que sucede en las piezas de LAN, en la primera, cualquier internauta podía acceder al ordenador personal de la pareja artística. Todo su contenido era visible: textos, fotos, música, vídeos, *software*, sistema operativo, extractos bancarios e incluso el correo electrónico privado. Los usuarios podían consultar e incluso apropiarse del sistema gracias a la utilización del código libre. Si hasta el momento la base de algunas de sus piezas era reutilizar y mezclar el trabajo de otras personas, en *Life-Sharing* ellos se convertían en el objeto de es-

tudio: compartir sus archivos durante aquellos tres años realmente representaba “compartir la vida”, en una situación previa al estallido de las redes sociales que puso en jaque la necesidad de intimidad y de mantener espacios privados .

Durante el transcurso del proyecto *Vopos*, se pudo mantener permanentemente localizados durante un año a la pareja de creadores a través de una página web. Un sencillo GPS ofrecía los datos exactos de su posición: móvil, satélites e Internet posibilitaron el seguimiento de todos sus movimientos en Europa y Estados Unidos, registrados en un mapa digital que rememoraba los grandes mapas utilizados en estrategias militares.

La misma táctica ha sido compartida en proyectos de otros autores, como la iniciada – y amplificada – en el mismo año por Hassan M. Elahi en *Tracking Trascience* y Martin John Callanan en *Location of I* (2007-2009), trabajo locativo en el que se publicaba la información exacta sobre su localización física minuto a minuto durante el transcurso de los dos años de desarrollo del proyecto. Las tres piezas convierten a sus creadores en generadores de información continua sobre su posicionamiento en un momento en el que comenzaba a trascender política y socialmente la necesidad de evaluar globalmente la protección de datos personales como arma efectiva opuesta al control en la Red.

IMAGEN 1: POSICIONAMIENTO Y TRAYECTORIA DE MARTING JOHN CALLAGAN EN *LOCATION OF I* (2007-2009)



Fuente: <http://location.e-2.org/> (Licencia Creative Commons 3.0. by-nc-nd).

Hasan M. Elahi, artista y docente estadounidense de origen bengalí, dio un giro crucial en su trayectoria creativa tras ser detenido en 2002 por el FBI en el aeropuerto de Detroit al bajar de un vuelo procedente de los Países Bajos. Los agentes le confirmaron que habían recibido un soplo acusándole de almacenar explosivos en Florida. Tras ser interrogado e investigado en profundidad, se cercioraron de que no era la persona a la que buscaban. Evidentemente su traumática experiencia ha incidido de tal manera en su vida que sus proyectos se sustentan desde entonces en la irónica y contestataria idea que le obliga a hacer pública toda su vida cotidiana. Diariamente registra y sube a la Red imágenes de sus actividades cotidianas en las que nunca aparecen otras personas. Su macroproyecto en curso: *Trackind Transcience. The Orwell Project*. En él el espectador además de acceder a referencias sobre sus movimientos diarios, puede comprobar las coordenadas exactas del lugar en el que se encuentra. Esta peculiaridad ha convertido su proyecto vital en uno de los casos de estudio más conocidos de contravigilancia o *sousveillance*.³

El colectivo finés IC-98 (*Iconoclast Publications*), por su parte, se decanta por una propuesta totalmente opuesta a las anteriores, conectada directamente con el derecho a la privacidad y cercana a la corriente ciudadana que aboga por la implantación del derecho al olvido, concepto relacionado con las tecnologías de la información, aboga por permitir a los usuarios exigir a los indexadores de información digital web y a los editores que retiren referencias y el acceso a información de particulares.⁴ IC-98 ofrece una peculiar muestra de cómo evitar esta situación en un texto que forma parte de la instalación titulada *El sueño de Foucault*.⁵ En él se destaca el valor de la privacidad y se dan instrucciones, imposibles de llevar a cabo. Se titula *Cómo proceder con tu Proyecto de Identidad Open Source*:

Una regla general: Asegúrate de que los has revelado todo – en realidad, la protección de la privacidad que normalmente das por sentado, te convierte en un cómplice en la subordinación de ti mismo. Para deshacerte de identidad estable y burocráticamente definida, sólo tie-

³ *Sousveillance*, vocablo de origen francés, así como la vigilancia inversa son términos acuñados por Steve Mann (Toronto, Canadá) en 2002 para describir la grabación de una actividad desde la perspectiva de un participante. Si "vigilancia" denota el acto de mirar desde arriba, "sousveillance" implica trasladar la práctica de la observación hasta un ámbito plenamente cotidiano (gente *corriente* que realiza dicho acto, en lugar de autoridades superiores).

⁴ El Tribunal Europeo, lo ha respaldado recientemente ante una reclamación interpuesta por la Agencia Española de Protección de Datos contra Google.

⁵ Fue traducido del original al castellano para la exposición *Un nuevo y Bravo Mundo*, muestra comisariada por el colectivo *Democracia*. Se distribuyó gratuitamente en la sala.

nes que hacer públicos todos los detalles sobre ti mismo, relevantes e irrelevantes. Así cualquiera puede convertirse en ti – y tú puedes desaparecer en la multitud de tus copias.

(IC98, 2005)

La propuesta se corresponde con alternativas de acción y pensamiento íntimamente ligadas a la metodología de trabajo en la Red. Refleja una importante evolución desde la creación a la hora de ejecutar acciones encaminadas a crear nuevas relaciones con el poder o evidenciar las ya existentes. A continuación sintetizamos las principales características de las acciones de resistencia más utilizadas en *media art*:

- *El desarrollo de una identidad colectiva* que surge tras la creación y difusión de herramientas de coordinación y creación conjunta, consensuadas por todos los participantes.
- *Se favorece la multiplicidad de actores y la interconexión* entre proyectos, colectivos, desarrolladores y participantes. Se favorece la participación de aquellos que han sido impulsados por vías externas a la Red para intercambiar y/o añadir nuevas ideas y experiencias.
- *El perfeccionamiento de proyectos se mantiene en constante lucha y cambio*, precisando la actualización y confrontación constante tanto de principios como de herramientas.
- *La “apropiación de lo técnico” como arma de poder*. La aparición del ordenador y posteriormente la incursión del móvil como herramientas creativas presentan una estructura bicéfala que permite reproducir estructuras y procedimientos específicos del poder. El trabajo constante se convierte en un arma de doble filo: lucha y resistencia se debaten permanentemente contra la doctrina preestablecida.
- *La lucha contra el propio medio*. Aunque a medio plazo, es muy posible que la acción sea devorada por la misma tecnología que la sustenta. En muchas ocasiones la disputa contra este principio básico se convierte en un aspecto recurrente que imprime cierto carácter ácrata a las acciones que la respaldan. La rapidez de acción y la renovación constante son indispensables para conseguir el aprovechamiento máximo de cada trabajo.
- *Libertad y experimentación*. Los espacios reafirman su carácter abierto y público aprovechando las oportunidades que brinda tanto el *software* libre como las nuevas formas

de comunicación y participación en red, permaneciendo siempre abiertos a nuevas formas de interacción experimentales sin dar por definitiva ningún tipo de relación o consenso establecido.

- *Papel pionero-visionario*. El papel del activista ante la tecnología coloca al creador en una posición inigualable de pionero. Esta situación comporta la satisfacción de vivir una experiencia que le enfrenta ante el reto de adoptar un papel mesiánico: ha de prever y revelar los derroteros que depararán al mercado digital, adaptando nuevos usos y dispositivos.
- *Búsqueda incesante de espacios alternativos* no vigilados, ni por el aparato represivo ni por el comercial.

Dentro de este binomio entre arte y activismo (*artivismo*) destacamos la esencia – incluso el resurgir – de diferentes propuestas clásicas de trabajo en Internet ligados a los aspectos más básicos del control y la vigilancia tecnológicos actuales: la *Desobediencia Civil Electrónica* por la *Critical Art Ensemble* (CAE) y *The Electronic Disturbance Theater* (EDT). Sus propuestas evolucionan en cuanto a tecnología y dispositivos utilizados, pero siguen intentando desarrollar y ofrecer espacios alternativos de expresión y comunicación en un contexto donde la información es controlada mayoritariamente por organismos públicos y empresas.

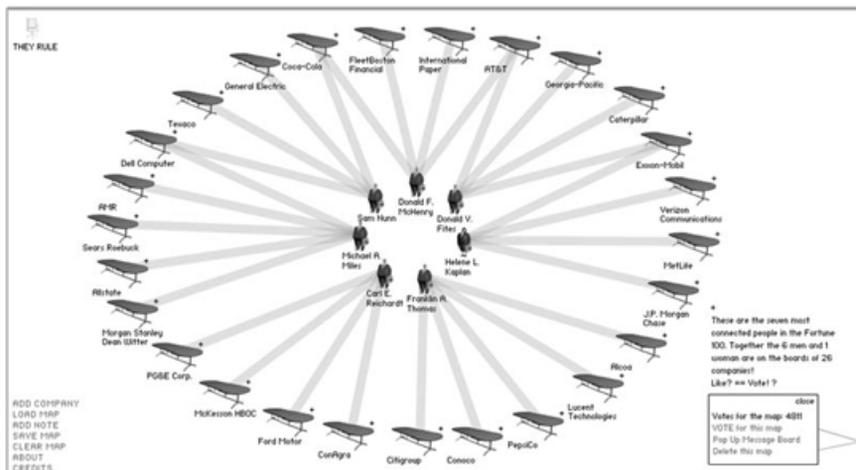
Reclamación de transparencia en las élites

Ante un panorama tan peculiar llama la atención la progresiva interdependencia legal y financiera de los medios de comunicación. A pesar de que autores como Castells vaticinaban que los avances tecnológicos ofrecían las herramientas adecuadas de control del poder en nombre de la sociedad o de grupos de interés específicos, los resultados de multitud de investigaciones siguen sin ofrecer los resultados esperados - en muchas ocasiones, a causa de conflictos de intereses de las empresas informativas. Por este motivo se propone desde el activismo la creación de un nuevo mapa global que muestre las fronteras de las empresas multinacionales, los vectores y las zonas de libre comercio. Esta es la idea que inspiraba el desarrollo de *They Rule* (2001) de Josh On, creador de piezas tan emblemáticas como *The Anti War Game* o *Communculture*. Tanto en *They Rule* como en *Exxon Secrets* (2005) crea dos sistemas interactivos de generación de mapas, articulados sobre bases de datos en línea. El primero, es un sistema de cartografía interactivo que permite visualizar las conexiones entre los miembros de

los consejos de las empresas más poderosas de los Estados Unidos. La crítica supera el papel de la estética mostrando los entresijos del control en multinacionales y oligopolios, basándose en los datos proporcionados por los voluntarios de LittleSis.org, página de bases de datos libres de derechos.

El mismo objetivo emerge en *Exxon Secret* (2005), proyecto encargado tras una intensa investigación desarrollada por Greenpeace. En él se evidencian las relaciones directas entre la compañía petrolera e influyentes *think tanks*, científicos e intelectuales supuestamente independientes, que deslegitimaban públicamente cualquier tesis sobre la degradación medioambiental planteada en 1997 en el Protocolo de Kioto sobre cambio climático.

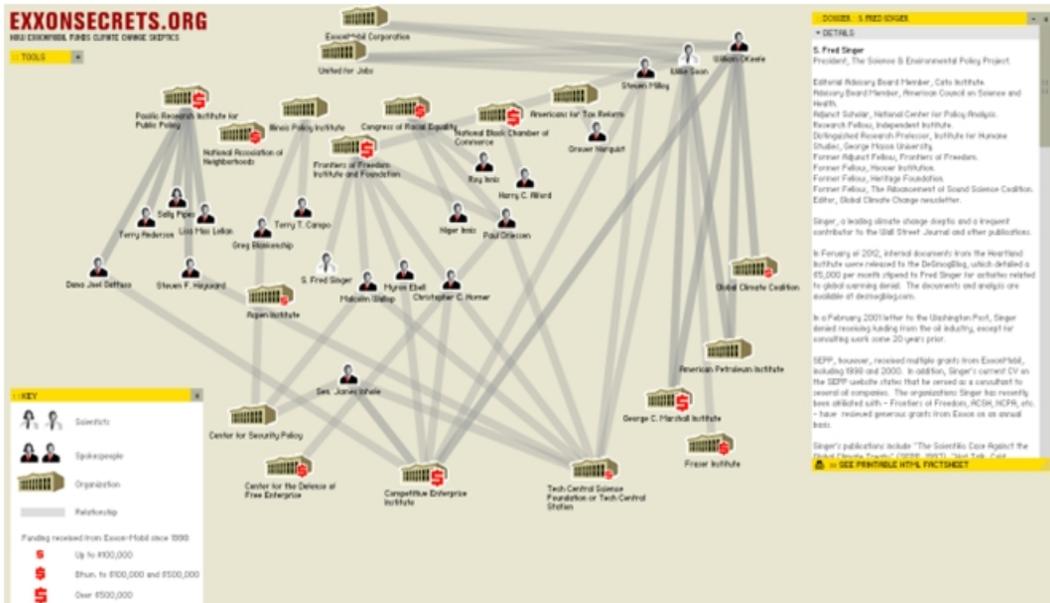
IMAGEN 2: JOSH ON, *THEY RULE* (2001)



Fuente: <http://www.theyrule.net>.

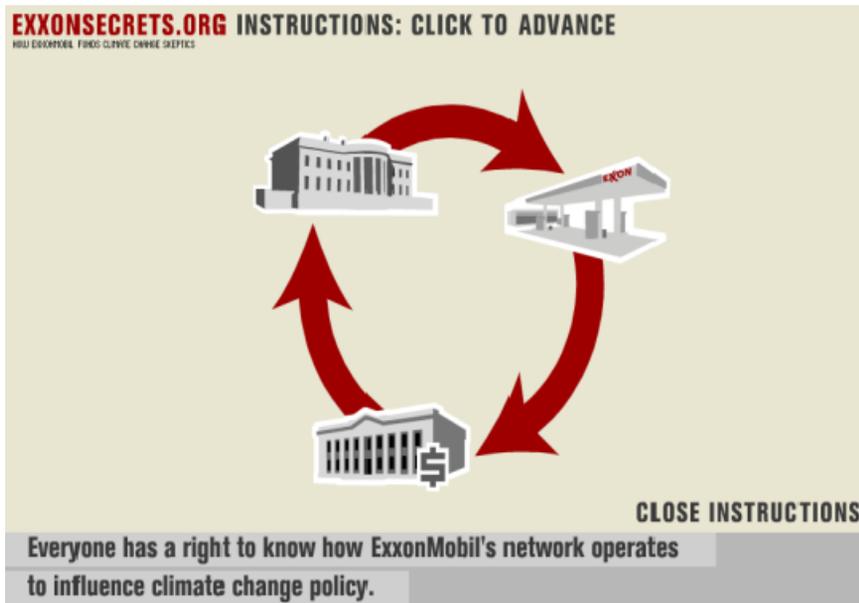
Josh On actualiza en ambos trabajos la esencia de *La élite del poder*, texto publicado en 1956 por Charles Wright Mills. Ensayo innovador y comprometido, analiza profundamente la estructura y configuración de los altos círculos norteamericanos, compuestos por una reducida élite política, militar y económica, en la que se asienta el verdadero control del orden mundial. La visualización de datos utilizada en ambos proyectos transforma el modo de representación ampliamente utilizado en la más reciente producción de prácticas de *new media*.

IMAGEN 3: JOSH ON, EXON SECRETS (2005)



Fuente: <http://www.exxonsecrets.org/maps.php> Campaña de Greenpeace.

IMAGEN 4: JOSH ON, EXXON SECRETS (2005)



Fuente: <http://www.exxonsecrets.org/maps.php> Campaña de Greenpeace.

No es casual, por tanto, que en la convocatoria de 2002 de la *Whitney Biennial* fueran seleccionadas además de las piezas de On, un mapeado del espacio de todas las direcciones IP existentes en Internet – *01:01* (1998-2002) creado por Lisa Jevbratt – y una representación navegable de la información sobre el planeta – *Earth* de John Klima. El *Neuromante* (1984) de William Gibson ya hacía referencia al mismo concepto: "una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable" (Gibson, 2002, p. 69).

El nuevo papel del creador, que Lev Manovich define como "diseñador de entornos de software", le ofrece la posibilidad de organizar los datos adoptando innovadores patrones visuales (Manovich, 2008, p.124). *Mapping the Web Informe* (2001) y *Carnivore Art Project* (2001) son dos ejemplos pioneros que muestran cómo trabajar con bases de datos y con herramientas que permiten capturarlos y visualizarlos. Para Pierre Lévy tiene implicaciones económicas, políticas y sociales que funciona como proyecto de inteligencia colectivo, a pesar de la reticencia de algunos críticos que temen que el ciberespacio pueda llegar a reemplazar el contacto humano directo (Lévy, 2007).

La artista multidisciplinar Lisa Jevbratt desarrolla para *Mapping the Web Informe* un sistema que permite al usuario configurar un rastreador web (o *crawler*). Gracias a él recoge información de las páginas web visitadas y/o de su cabecera, intentando descubrir sus códigos y su lenguaje. Tras crear una gran base de datos con ese material, Jevbratt invitó a otros creadores a utilizarlo y mostrar en la página del proyecto sus resultados.⁶

Carnivore Art Project del Radical Software Group (RSG), no constituye en sí misma una obra de arte. Realmente puede considerarse como un gran contenedor de materia prima susceptible de generar prácticas artísticas digitales de marcado carácter crítico, a causa del origen de los datos: el *software* de espionaje del mismo nombre utilizado por el FBI.

Tanto la pieza de Jevbratt, como las de On y la propuesta de RSG demuestran cómo las tecnologías pueden dar lugar a un doble uso: pueden ser utilizadas con fines legítimos contra los delitos informáticos o esgrimirse como terribles herramientas de censura y vigilancia como denuncian reputadas organizaciones como Reporteros sin Fronteras, Amnistía Internacional o Electronic Frontier Foundation. Todas ellas apuntan lo que ya se ha convertido en una evi-

⁶ Participaron Geri Wittig, Lev Manovich, Kevin & Jennifer McCoy, Giuseppe Prisco, Brett Stalbaum, Jan Ekenberg, Ron Goldin, Arijana Kajfes, Kazunori Takahashi y Marc Böhlen.

dencia: en la actualidad cada vez resulta más necesario aplicar ingenio y creatividad para acceder a espacios informativos que aboguen por la libertad de expresión.

Definitivamente, este tipo de prácticas creativas no pueden ser consideradas como meras infografías, sino como una estrategia de exploración y reminiscencia de evidencias. Su valor reside en lo que evocan, en los conceptos ocultos que retratan, más que en la representación de datos en sí.

Crítica hacia los nuevos usos de la Red y sistemas de vigilancia concretos

Durante la primera década de siglo se intensifica el uso del teléfono móvil y se inicia el auge y expansión de las redes sociales (con todos los pros y contras que ello conlleva). Paul Virilio señala que como reflejo del nuevo cambio de paradigma que ofrecen todas esas herramientas aumenta la sensación de vivir en un constante retardo espacio-temporal. Esa peculiar percepción nos convierte en objetos/sujetos de un masoquismo cotidiano y una tensión voluntaria. Paralelamente se amplían y sofistican los sistemas de vigilancia que menoscaban nuestra libertad. Como declara Manuel Castells en *La Galaxia Internet*, las nuevas normas del ciberespacio propician una crisis de la soberanía, entendida ésta como la necesidad de los estados de actuar de una manera global propiciando el trabajo en un “Estado red” en el que resulta inevitable compartir información, tanto si se trata de lograr objetivos positivos (investigación, desarrollo), como negativos (espionaje, censura) (Castells, M., 2013, p. 204).

Es innegable que nuestra actividad económica, social e incluso política se ha convertido en un intercambio tanto físico como en línea. Ello implica que la mayoría de nuestras actividades son automáticamente controladas aunque no tengamos nada que esconder. Martín Prada acierta al describir cómo las plataformas de la web 2.0, en la primera década del siglo, se han convertido en gigantescos repositorios de contenidos en los que surgen deseos de transparencia y aparecen –tímidamente, en nuestra opinión – espacios autogestionados en los que se desarrolla un verdadero conocimiento cooperativo. El debate sobre cómo podría ser un alternativo Internet cívico ha sido defendido por autores tan dispares como Castells, Lanier o Morozov, tras analizar en profundidad la evolución de la Red y las posibilidades de poder establecerse y prosperar. Si Castells nos recuerda repetidamente en sus textos la gran ironía histórica que supone que la vigilancia en Internet haya sido monopolizada por la libre empresa – institución clave en la defensa de la libertad – reconstruyendo el viejo mundo del control y la represión, Lanier identifica directamente web 2.0 con “la libertad de las máquinas” (no con la de los

usuarios) (Lanier, 2011, p.15) y Morozov insiste en remarcar que para que esas ideas tengan su aceptación en la sociedad necesitan originarse en (e incorporar a) capas mucho más amplias de población. Los debates, asegura, no han de limitarse a discusiones sobre el *copyright* o el intercambio de archivos.

Nosotros añadiríamos un concepto que nos parece esencial: la falta de disociación generalizada entre tecnologías de la información e interacción en un nuevo modelo de comportamiento social no conocido hasta el momento. La innovación y la ampliación de las posibilidades en el análisis de datos será cada vez más barata, sofisticada y adoptará nuevas características al alcance de intereses divergentes. La clasificación y etiquetaje de los individuos se realiza de manera mucho más exhaustiva (que no perfecta) –y con menos personal– de la que pudiera haber llegado a imaginar nunca Bertillon o cualquiera de sus acólitos, situación que Barlow ya nos había advertido quince años atrás: "Os atemorizan vuestros propios hijos, ya que ellos son nativos en un mundo donde vosotros siempre seréis inmigrantes. Como les teméis, encomendáis a vuestra burocracia las responsabilidades paternales a las que cobardemente no podéis enfrentaros" (Barlow, 1996).

A pesar de que el entorno cooperativo ofrecido por las tecnologías digitales podría convertirse en un esclarecedor punto de denuncia y conexión entre diferentes creadores, el esfuerzo crítico también ha de expandirse y multiplicarse ante nuevos sistemas de control. Basta con repasar algunas de las tecnologías (GPS, RFID, etc.) para darse cuenta de la cantidad de focos a los que puede dirigir la atención la creación artística, corriendo el peligro de difuminar el alcance real de los mecanismos de vigilancia.

Es lógico, por tanto, que entre 2001 y 2010 se intensifique el número de prácticas artísticas asociadas a la creciente concienciación y preocupación sobre la incidencia que poseen ciertas aplicaciones y redes sociales sobre la privacidad. Sobre todo teniendo en cuenta que buena parte de los usuarios perciben el ámbito digital como una fiel imagen de la realidad social de manera alarmante. El ciberutopismo occidental tiende a minimizar los rasgos representativos de la tecnología moderna que asocia (e idolatra) a ciudadanos implicados en la Red, como si se tratara de fervientes defensores de la democracia (Morozov, 2011). Esta propensión se alza en 2011 culminando en la Primavera Árabe y vuelve a camuflarse ante el afianzamiento del posterior control tecnológico monitorizado en nombre de la seguridad nacional de los países implicados directa o indirectamente en estas movilizaciones sociales

Ante el sesgo de información ofrecida por los medios, llaman la atención las propuestas creativas que ayudan a contextualizar la verdadera posición (mercantilista y de vigilancia) de

Internet. Pocos creadores poseen los conocimientos y recursos necesarios para desenmascarar su cara oculta. Aram Bartholl, Evan Roth o Jon Rafman son ejemplos representativos de una nueva generación de jóvenes creadores y expertos artistas familiarizados con el manejo y desarrollo de herramientas digitales. Ello les permite experimentar a fondo con las mismas, ofreciendo una peculiar perspectiva crítica que da lugar a nuevos paradigmas artísticos y analíticos. En muchas ocasiones logran sus objetivos gracias al uso de *software* libre, factor que les permite idear y gestionar – sin potentes intermediarios tecnológicos de por medio – prácticas innovadoras y de alto nivel crítico.

El alemán Aram Bartholl, por ejemplo, se ha dado a conocer internacionalmente por sus acciones en las que investiga sobre la incierta relación entre los medios de comunicación y los individuos desde un punto de vista peculiar. Critica cómo los primeros embaucan y enamoran a los segundos transformando rápidamente la seducción en sometimiento. Si en 2004 proponía en *Silver Cell* la utilización de una peculiar jaula de Faraday para el móvil, en la instalación pública *Map* (2006-2010) transfiere el punto exacto dónde las marcas que Google Map señalan el centro de cada ciudad a un espacio físico, con el objetivo de vincular la relación entre el espacio de información digital al punto exacto en el que transcurre la vida cotidiana (pública).

IMAGEN 5: ARAM BARTHOLL, *MAP* (2006-2010)



Fuente: <http://datenform.de/mapeng.html> Courtesy of *DAM gallery & xpo gallery*.

IMAGEN 6: ARAM BARTHOLL, *DEAD DROPS* (2010)



Fuente: <http://deaddrops.com> Courtesy of *DAM gallery & xpo gallery*.

IMAGEN 7: ARAM BARTHOLL, *15 SECONDS OF FAME* (2010)



Fuente: <http://www.datenform.de/15-secs-of-fame-eng.html> Courtesy of *DAM gallery & xpo gallery*.

De ese modo, evidencia la percepción cada vez más influenciada por los servicios de geolocalización de nuestro entorno. Vuelve a trabajar sobre el poder de la multinacional estadounidense en *15 seconds of fame*, obra que, fruto de la casualidad, se inicia al ser inmortalizado por un coche de *Google Street View*. Expone y vende la impresión de las capturas de las imágenes de este servicio de Google en una galería de arte bajo la provocadora denominación de “autorretrato”. Trasformando información digital en un formato tangible muestra su rechazo hacia el dudoso sistema de recopilación de datos de la multinacional, hecho denunciado ante los tribunales de varios países.

En *WoW* (2006-2009), *Friends* (2007) y *Follow me* (2008), se atreve a criticar el uso convencional, ilusorio e irracional de las plataformas de juegos y de las redes sociales en las que se etiquetan y clasifican todas las acciones realizadas por los participantes. En *Dead Drops*⁷ (2010) reprueba el nuevo concepto de moda: el *cloud computing* o nube que suele realizarse sin que el usuario tenga en cuenta la necesidad de una encriptación adecuada por parte del proveedor, aumentando la posibilidad de que se produzcan fallos de seguridad imprevistos. Bartholl propone con este trabajo un verdadero servicio físico alternativo *peer to peer* (usuario a usuario), que consiste en introducir una memoria USB en cualquier espacio público, de manera que otra persona pueda acceder a los datos liberados sin recurrir a terceros. La web del proyecto informa sobre dónde se encuentra cada tarjeta de memoria, en la que se incluye siempre un manifiesto que invita a compartir, de modo consciente y sin reglas político-económicas, nuestra información cotidiana (pública): "In an era of growing clouds and fancy new devices without access to local files we need to rethink the freedom and distribution of data. *The Dead Drops* movement is on its way for change!" (Bartholl, 2010, s/p).

El trabajo de Evan Roth,⁸ posee un cariz más disperso al incluir piezas aparentemente inconexas, cuyo denominador común es la crítica y el rechazo ante todo tipo de control y de injerencia política. Utiliza habitualmente herramientas gratuitas que le permiten concebir, realizar y publicar independientemente sus acciones subversivas en poco tiempo, provocando una respuesta rápida y amplia entre sus seguidores. Respecto a los aires que se respiran en cuanto a registro y vigilancia se refiere, nos parecen especialmente representativas y sintomáticas sus acciones: *#1 Bad Ass Mother Fucker* (2005) e *Intellectual Property Donor* (2008). En la pri-

⁷ El título, *Dead Drops*, hace referencia a una técnica de espionaje consistente en utilizar un lugar secreto para pasarse objetos. De ese modo no se requiere la presencia de dos sujetos en el mismo periodo de tiempo.

⁸ En 2005 junto a James Powderly, funda el Graffiti Research Lab (GRL), plataforma que reúne a grafiteros, artistas y activistas para desarrollar proyectos utilizando tecnologías de código abierto en el espacio urbano.

mera, invitaba a popularizar una página con un título absurdo (y ofensivo para algunos) con el objetivo de que alcanzara los primeros puestos de Google simplemente haciendo clic. De ese modo, consiguió manipular conscientemente las encuestas de seguimiento que realiza la compañía demostrando, al mismo tiempo, la poca fiabilidad de la mercadotecnia en línea. En *Intellectual Property Donor*, en protesta contra la Ley de Copyright estadounidense, invitaba a sus conciudadanos a pegar una simple etiqueta en la parte trasera del documento de identidad en la que cada portador muestra su intención de donar libremente su propiedad intelectual al dominio público.

Una de sus acciones más conocidas, *TSA Communication* (2008), surge como protesta a las medidas de seguridad extremas, algunas de ellas secretas, adoptadas en los aeropuertos por la *Transportation Security Administration* (TSA), un organismo creado “para reforzar la seguridad de los sistemas de transporte de la nación y asegurar la libre circulación de personas y el comercio” (TSA Press, 2013, s/p), para hacer frente a las posibles amenazas, desarrolla y utiliza las más modernas herramientas y métodos para combatirlas (desde escáneres biométricos de líquidos o de explosivos a innovadoras tecnologías de verificación de documentos). Roth diseña sus acciones pormenorizadamente. En el transcurso de cada puesta en escena introduce mensajes grabados en una plancha de acero inoxidable que protegen de los escáneres objetos supuestamente aceptados en la normativa. Al ser revisados por los rayos X, los vigilantes que las escanean pueden leer con claridad sus contenidos: "NOTHING TO SEE HERE", "INNOVATION, INTEGRITY, INTENSITY, IMAGINATION", "MIND YOUR OWN BUSINESS",

Las placas se cambian en cada vuelo. Su objetivo es observar y registrar siempre la reacción del vigilante, que sin ser consciente de ello ha transformado un sistema de vigilancia en un lector de textos (inquietantes). Consciente del potencial del trabajo colaborativo, en 2007 crea junto a James Powderly *The Free Art and Technology Lab* (F.A.T. Lab), una red de creadores multidisciplinares, ingenieros, científicos y abogados afincados en Norte América, Europa y Asia. Todos ellos se proponen enriquecer conjuntamente el dominio público con obras tecnológicas creativas orientadas a la investigación y al desarrollo, en un cruce entre cultura pop y tecnología abierta. Entre otros, han creado una serie de proyectos con el lema *Fuck Google!!!*, liderados por Aram Bartholl. Con ellos pretenden denunciar el riesgo que supone la acumulación de datos privados sobre cualquier aspecto de nuestra intimidad con el objetivo de ser utilizados – previo pago – con fines comerciales. Destacamos por su repercusión el trabajo realizado en el taller *How to build a fake Google Street View car* (2010) desarrollado en la *Transmediale* (2010). Tras intensos debates, se mostraron alternativas de *software* libre y se

construyó un falso vehículo de Google StreetView que conquistó la ciudad de Berlín. Durante su paseo registró las reacciones de los viandantes en uno de los países más concienciados sobre los usos reales de la aplicación. Su trabajo hace referencia a una cuestión que se ha convertido en un importante eje central del debate sobre el control tecnológico ejercido sobre los datos privados a través de las redes informáticas, tanto por los estados como por empresas privadas, ya que afecta a todos los ciudadanos ciberconectados a través de ordenadores, *tablets* o móviles. La convergencia digital produce efectos más poderosos: todos "somos lo social", nos hemos convertido en la noticia, en la fuente de la información, eclipsando cualquier debate panoptista clásico en buena medida debido a la disuasión generada por simulacros que limitan lo real a la existencia registrada (y visualizada) a través de cualquier pantalla.

IMAGEN 8: EVAN ROTH, *TSA COMMUNICATION* (2008)



Fuente: <http://evan-roth.com/work/tsa-communication>

IMAGEN 9: EVAN ROTH, *TSA COMMUNICATION* (2008)



Fuente: <http://evan-roth.com/work/tsa-communication>

IMAGEN 10: FATLAB, MONTAJE DE UN FALSO VEHÍCULO DE GOOGLE STREET VIEW (2010)



Fuente: <http://ffff.at/google-street-view-car/>

IMAGEN 11: FATLAB, ASPECTO DEFINITIVO DE UN FALSO VEHÍCULO DE GOOGLE STREET VIEW (2010)



Fuente: <http://ffff.at/google-street-view-car/>

Si Bartholl y Roth desarrollan acciones críticas sobre las plataformas más actuales de la Red, Jon Rafman personaliza los nuevos paradigmas de creación de finales de la primera década del siglo XXI. Su paradigmático *9 Eyes of Google Street View*, proyecto al que dedica innumerables horas explorando el mundo a través de la aplicación. Durante ese visionado busca permanentemente imágenes impactantes, extrañas e imprevisibles que captura y muestra como si de un reportaje fotográfico de viajes se tratara. Su colección digital contiene representaciones tan peculiares como una casa en llamas en una calle despoblada de Arkansas, ante la que el vehículo Google parece circular con total despreocupación; un joven que sale del maletero de un vehículo; la inquietante y cinematográfica toma de una mujer solitaria y espectralmente blanca en una playa desierta; accidentes de tráfico; caballos desbocados; detenciones policiales; escenas de prostitución callejera; un hombre saliendo de la ventana del primer piso de una casa; personajes anónimos en el interior de sus viviendas y militares patrullando o desfilando. Rafman compara su trabajo de búsqueda en Google con la obra de foto reporteros clásicos como Cartier-Bresson, siempre alerta en su búsqueda del instante decisivo.

En ocasiones se confiesa fascinado por la sensación de nostalgia, añoranza y la pérdida reflejadas en estas imágenes, cualidades que evocan las antiguas instantáneas familiares. Sin embargo, a nosotros nos fascina su capacidad de archivo, fruto de una aguda “vigilancia de salón”, que nos produce sensaciones ambiguas, y a veces encontradas, ya que pasan de la curiosidad al recelo asociado a la intimidad de sus protagonistas. Su huella digital puede causar cualquier tipo de interpretaciones sobre individuos y espacios concretos al ser inmortalizados y descontextualizados, por ello, Rafman indica siempre el lugar de origen de la imagen. Los nueve objetivos de cada cámara recrean un momento concreto. Según el resultado es fácil acabar confundiendo un hecho único con las vivencias desarrolladas habitualmente en un espacio determinado.

Si en *9-eyes* se bucea entre un maremágnum de recorridos, el italiano Carlo Zanni realiza un ejercicio autorreferencial en *Self Portrait With Dog* (2008): "is a self portrait of myself walking with my dog. It uses Google Maps Street View, or better, Google Maps Street View is 'using' me" (Zanni, 2008)

En el resultado de la auto-búsqueda se trabajan conceptos contemporáneos como la privacidad y la seguridad, fusionándose con otros que evocan nociones del arte más tradicional – como representación de la fidelidad – y las innovadoras aportaciones de las vanguardias en una propuesta transformadora de la representación del movimiento plasmada en *Dinamismo di un cane al guinzaglio* (1912), óleo del futurista italiano Giacomo Balla. La esencia de buena parte de las piezas que hace referencia explícita a Google o a cualquier otro navegador o plataforma, inciden en un aspecto crucial definido en *La Sociedad del Espectáculo* de Guy Debord: "el mundo sensible es sustituido por una selección de imágenes que existen por encima de él, y que aparecen al mismo tiempo como lo sensible por excelencia" (Debord, 2002 p.52).

IMAGEN 12: JON RAFMAN, 9-EYES (2010-)



Fuente: <http://9-eyes.com>

IMAGEN 13: JON RAFMAN, 9-EYES (2010-)



Fuente: <http://9-eyes.com>

IMAGEN 14: CARLO ZANNI, SELF PORTRAIT WITH A DOG (2008)



Fuente: <http://www.selfportraitwithdog.com/spwd/>

Las innegables capacidades de los buscadores y de las redes sociales deben ser apropiadas y reinterpretadas como herramientas o fuentes de material creativo, pero es necesario ampliar el conocimiento de los procesos ocultos que implica adoptar el papel de un pequeño David en lucha contra un poderoso y acaparador Goliat digital. Corriendo el peligro de que la lucha – en el caso de ser individual – se difumine y sea absorbida por el poder de las élites cuya amplia experiencia en fabricar informaciones o manipularlas puede inclinar a la opinión pública a su favor.

Desde el activismo, convertirse en un *influencer* cuyo mensaje sea visible y amplificado por el resto de los usuarios a través de la Red no parecía estar tan definido en 2010 como puede serlo en la actualidad. Ser *trending topic* o tener miles de seguidores sigue asociándose a “la espiral del silencio” desarrollada por la socióloga alemana Elisabeth Noelle-Neumann. Su teoría describe cómo los miembros de la sociedad tienen el don de percibir sutilmente el desarrollo de las opiniones ejercidas en su ambiente. Ese mecanismo provoca que los individuos adopten posturas que se asimilan con las mayorías al sentirse más seguros u optar por el silencio al sentirse parte de una minoría. Esta situación se ha trasladado a la Red: los usuarios asimilan ciertos comentarios como mayoritarios o como si de la verdadera opinión pública se tratara, produciendo una autocensura o inactividad ante el rechazo de no ser aceptado por el resto.

En pocos años hemos pasado de analizar la repercusión social que tendría la implantación de dispositivos que han resultado ser poco o nada eficaces contra la delincuencia en el espacio público, a sufrir sus consecuencias. Tal como Evgeny Morozov ha descrito en *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom* (2011), además de explorar el impacto de Internet en los estados autoritarios, el libro investiga los orígenes intelectuales de la cuestionada creencia sobre el potencial liberador de Internet en lo que ha definido como “ciberutopía” o incapacidad de ver el lado más oscuro de Internet. También alude al “Internet-centrismo”: propensión cada vez mayor para analizar todos los cambios políticos y sociales a través del prisma de la Red, sin estudiar a fondo el contexto político, económico y social que realmente inicia su uso. Por ese motivo, se obvia que ciertas noticias e ideas publicitadas o propagadas no son novedosas: fueron esgrimidas en la segunda década del siglo XX por diversos movimientos sociales. Es lo que John Arquilla y David Ronfeldt denominaron *noopolitik*, estrategia basada en la manipulación de la información, a la que se suman los usos de Internet para la práctica de la política informacional y la guerra cibernética en la escena geopolítica.

Conclusiones

El férreo decorado disciplinario descrito por Bentham ha derivado en un control absoluto sobre cualquier individuo en espacios públicos o privados. En pleno siglo XXI, las teorías paranoícas forman parte de una extraña concepción de la vida real, donde los entornos digitales relacionados con el control y la vigilancia se han postulado como eje de la relación entre poder y ciudadanía. Si la década 2001-2010 se iniciaba, a causa de los atentados del 11 de septiembre, con un giro radical proclive al recorte de derechos y libertades, ésta termina con un revelador acto de contestación y reproche hacia el poder coercitivo geopolítico de la diplomacia estadounidense, gracias a las revelaciones realizadas por *WikiLeaks* el 28 de noviembre de 2010, publicadas simultáneamente en cinco diarios de prestigio internacional, que paulatinamente irán desentendiéndose o intentando olvidar el caso. La información publicada provocará la detención de su fundador, Julian Assange, y del analista militar que filtró los cables, Bradley E. Manning.⁹ La fuerza y el dominio actual reside fundamentalmente en el control que se ejerce sobre los flujos de la información, más que en el mensaje en sí mismo.

⁹ Bradley Manning fue condenado en 2013 por un tribunal militar a 35 años de prisión. Julian Assange sigue refugiado en la embajada de Ecuador de Londres para evitar su extradición a Suecia.

La Red amplifica ciertos contenidos, pero las tácticas aplicadas respecto a la desinformación y la propaganda no distan mucho en su esencia de las aplicadas antes de la implantación de Internet. Si bien es cierto que su proliferación ha servido para ampliar la desconfianza ante las instituciones y para exigir un mayor grado de transparencia ante la ciudadanía, tal vez pueda reconducirse la situación si se extiende la necesidad de exigir un compromiso ético a nuestros gobernantes (políticos y económicos).

Como hemos visto por los trabajos seleccionados, los creadores optaron por desenmascarar o poner en duda las estrategias de la tecnología y control tecnológicos a través de sus obras, ayudando a concienciar a los espectadores sensibles sobre una realidad tecnológica de claros matices autoritarios. Pero no podemos pecar de ingenuos: es difícil que esas creaciones sean apoyadas o difundidas a través de los grandes medios de comunicación, colecciones críticas o galeristas, ya que sus estrategias metodológicas se centraban en promover nuevos paradigmas de trabajo en libertad, incompatibles con los principios del sistema político y económico.

La mayoría de las propuestas más actuales se centran en su mayoría en esclarecer y/o ironizar sobre aspectos que evidencian la inconsistencia de la noción tradicional de intimidad. Creadores y activistas siguen coincidiendo a la hora de criticar tanto el uso mercantilista de nuestros datos personales, las metodologías que se utilizan para ese fin, como la pasividad (y colaboración sumisa) de la mayoría de los ciudadanos. Ante la aceleración de un sistemático y paradójico intercambio entre usos de la Red – aparentemente gratuitos – a cambio de información íntima y privada, el *new media art* no permanece impasible: opta por observar y denunciar la vigilancia global.

Los creadores digitales de la primera década del siglo que se posicionaron contra las actividades de registro a través de las tecnologías de vigilancia, abrieron paso a una nueva generación de artistas más familiarizados con el medio. Sin embargo han de enfrentarse a una dura realidad: cada vez es más difícil mostrar (y destacar) desarrollando piezas que se centran en la disensión contra el medio hipervigilado en el que se forjan. La cooperación y la autogestión de proyectos autónomos que evidencian el control empieza a tomar fuerza y a ofrecer resultados de interés, pero sólo suelen ser conocidos y respetados por una minoría de espectadores preocupados por la merma de libertades relacionadas con el uso de “tecnologías amigables”.

El compromiso, la contestación y las nuevas ideas creativas contra el control tecnológico en nuestros días sigue luchando contra estrategias empresariales y gubernamentales cada vez

más sofisticadas y difíciles de sortear, tal como se hiciera en los ejemplos presentados y desarrollados durante la pasada década. Sorprende, eso sí, que muchos ciudadanos sigan sin ser conscientes de la existencia de esta ciberguerra en la que se lucha por el control, empaquetado y venta selectiva de sus datos personales a gran escala. Su desarrollo y crecimiento en cualquier entorno de la vida cotidiana comienza a reforzarse con iniciativas legislativas que posibilitan una mayor intervención y margen de maniobra por parte de los poderes fácticos. Ante tal injerencia sólo se nos ocurre utilizar una herramienta: la información. Promover y extender la conciencia crítica en todos los ámbitos que afectan al registro de datos en nuestra vida cotidiana es por ahora la única arma que puede llegar a ser efectiva contra el abuso y la falta de ética de éstas prácticas.

Referencias

- BAIGORRI, L. (sin fecha). EL FUTURO YA NO ES LO QUE ERA. De la Guerrilla Television a la Resistencia en la red. *Aleph*, Pensamiento. Disponible en:
<<http://aleph-arts.org/pens/baigorri.html>>
- BARLOW, J. P. (1996, 8 de febrero). Declaración de independencia del ciberespacio. *BiblioWeb de sinDominio*. Disponible en:
<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/manif_barlow.html>
- IC-98 (2005). *El sueño de Foucault*. FTurku: Finepress.
- CASTELLS, M. (2001). *La era de la información. Vol I: la sociedad red* (2ª ed.) Madrid: Alianza Editorial.
- CASTELLS, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Barcelona: Plaza y Janés.
- DEBORD, G (2002). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- GIBSON, W. (2002). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- LANIER, J. (2011). *Contra el rebaño digital. Un manifiesto*. Barcelona: Debate, p. 15.
- LÉVY, P.(2007) *Cibercultura: informe del Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos.
- MANOVICH, L. (2008, enero). La visualización de datos como nueva abstracción y antisublime. *Estudios Visuales*, (5), 124-136.
- MOROZOV, E. (2012). *El desengaño de internet. Los mitos de la libertad en la red*. Barcelona: Ediciones Destino.
- ____ (2011) *The net delusion : the dark side of Internet freedom*. New York, NY : PublicAffairs.
- MOROZOV, E. (2011, 27 de noviembre). El anonimato en la Red. *El País*. Opinión, 27/11/2011. Disponible en:
<http://elpais.com/diario/2011/11/27/opinion/1322348411_850215.html>
- NOELLE-NEUMANN, E. (2003). *La espiral del silencio. Opinión pública nuestra piel social*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- REQUEIJO REY, P. y DE HARO DE SAN MATEO, M. V. (2011). *Estudio, innovación y desarrollo de proyectos en comunicación social en el EEES*. Madrid: Vision Libros, p. 120-127.

TSA PRESS OFFICE (2013). *TSA Announces Testing of Document Verification Technologies*. TSA Press Room, Disponible en:
<<http://www.tsa.gov/press/releases/2012/04/13/tsa-announces-testing-document-verification-technologies>>

WHITAKER, R. (1999) *El fin de la privacidad: cómo la vigilancia total se está convirtiendo en realidad*. Barcelona: Paidós.

Eventos

TRANSMEDIALE.10 (2010). *Futurity now*: 2-7 febrero de 2010. Berlin, 2010. Disponible en:
<<http://www.transmediale.de/>>

WHITNEY BIENNIAL (2002). 7 de marzo -26 de mayo de 2002. New York: Whitney Museum of
American Art [en línea]. Disponible en:
<<http://whitney.org/www/2002biennial/>> [2014, 20 de marzo]

Proyectos

BARTHOLL, A. (2006-2009). *Wow*. Disponible en:

<<http://datenform.de/woweng.html>>

BARTHOLL, A. (2006-2010). *Map*. Disponible en:

<<http://datenform.de/mapeng.html>>

BARTHOLL, A. (2007). *Friends*. Disponible en:

<<http://datenform.de/friends.html>>

BARTHOLL, A. (2008). *Follow me*. Disponible en:

<<http://datenform.de/followme.html>>

BARTHOLL, A. (2010). *15 seconds of fame*. Disponible en:

<<http://www.datenform.de/15-secs-of-fame-eng.html>>

BARTHOLL, A. (2010). *Dead Drops*. Disponible en: <http://deaddrops.com/>>

CALLANAN, M.J. (2007-2009). *Location of I*. Disponible en:

<<http://location.e-2.org/>>

ELAHI, H.M. (2002). *Trackind Transcience. The Orwell Project*. Disponible en:

<<http://www.trackingtranscience.net>>

F.A.T.LAB (2010). *Fuck Google!!!*. Disponible en:

<<http://ffff.at/fuck-google/>>

F.A.T.LAB (2010). *How to build a fake Google Street View car*. Disponible en:

<<http://ffff.at/google-street-view-car/>>

GRAFFITI RESEARCH LAB (GRL) (2005-2009). Disponible en:

<<http://www.graffitiresearchlab.com/blog/>>

JEVBRATT, L. (1998-2002). *01:01*. Disponible en:

<http://jevbratt.com/home_projects.html>

JEVBRATT, L. (2001). *Mapping the Web Informe*. Disponible en:

<<http://128.111.69.4/~jevbratt/lifelike/>>

KLIMA, J. (2001). *Earth*. Disponible en:

<<http://www.cityarts.com/earth/>>

LITTLE SIS.ORG. (sin fecha). Disponible en:

<<http://littlesis.org>>

- L.A.N. (2002). *SuPerVillainizer*. Disponible en:
<<http://www.anninaruest.com/supervillainizer/>>
- L.A.N. (2002). *TrazeNoizer*. Disponible en:
<<http://www.tracenoizer.org/>>
- MATTES, E. y MATTES, F.. (2002). *Vopos*. Disponible en:
<<http://evaandfrancomattes.blogspot.com.es/2010/09/ftpermutations-infamous-korean-online.html>>
- MATTES, E. y MATTES, F. (2000-2003). *Life Sharing*. Disponible en:
<<http://0100101110101101.org/home/lifesharing/>>
- ON, J. (sin fecha). *Communiculture*. Disponible en:
<<http://www.communiculture.org>>
- ON, J. (sin fecha). *The Anti War Game*. Disponible en:
<<http://www.antiwargame.org>>
- ON, J. (2001). *They Rule*. Disponible en:
<<http://www.theyrule.net>>
- ON, J. (2005). *Exxon Secrets*. Disponible en:
<<http://www.exxonsecrets.org/maps.php>>
- RAFMAN, J. (2010-). *9 eyes*. Disponible en:
<<http://9-eyes.com>>
- ROTH, E. (2005). *#1 Bad Ass Mother Fucker*. Disponible en:
<<http://www.evan-roth.com/work/bad-ass-mother-fucker/>>
- ROTH, E. (2008). *Intellectual Property Donor*. Disponible en:
<<http://evan-roth.com/work/ip-donor/>>
- ROTH, E. (2008). *TSA Communication*. Disponible en:
<<http://evan-roth.com/work/tsa-communication/>>
- RSG (2001). *Casnivore Arte Project*. Disponible en:
<http://r-s-g.org/carnivore/>
- WIKILEAKS. (sin fecha). Disponible en:
<<http://wikileaks.org/>>
- ZANNI, C. (2008). *Self Portrait With Dog*. Disponible en:
<<http://www.selfportraitwithdog.com/spwd/>>