

**Haz que tu consumo sea comercial:**

## **Surfing táctico / Estelas de Resistencia**

Llevar una teoría a la práctica no sólo sirve para explicar esta última; abre nuevos caminos para comprender la primera. Quiero aplicar aquí el imprescindible texto de Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, a la práctica contemporánea del "surfing artístico", con la esperanza de ampliar la comprensión de ambos. Lo que llamo "surfing artístico" (alias "surf clubbing", "espíritu surfero") toma su inspiración de los grupos de blogs, en concreto de grupos de fotoblogs anónimos como 4chan.org. Los "surf clubs" de Internet consisten fundamentalmente en grupos de fotoblogs que funcionan exclusivamente por invitación, donde los artistas surfean la red de forma intuitiva y oblicua, recopilan desechos (predominantemente de sitios comerciales y de redes sociales), los recontextualizan vía bricolaje, los titulan y remezclan con Photoshop, y los publican en blogs de surf clubs donde a menudo son de nuevo contextualizados y publicados.<sup>1</sup>

*The Practice of Everyday Life* ha resultado ser muy útil para el análisis de esta modalidad de surfing artístico. Surfear en Internet consiste básicamente en un híbrido entre leer y pasear, las dos prácticas que *The Practice of Everyday Life* examina al detalle. Con el fin de aplicar adecuadamente la

teoría de de Certeau al surfing artístico, tendré que recuperarla (o al menos tomarla prestada) del ámbito de artistas y teóricos de "medios tácticos" que, desde 1997, lo consideran su santo patrón.<sup>2</sup> En el transcurso de mi análisis, propondré una secuencia gradual entre producción y consumo, analizaré las diferencias entre net art "profundo" y net art "superficial", redefiniré de manera pragmática el término "resistencia", y exploraré algunas formas de intensificación del consumo táctico que deberían ponerse en práctica para modular eficazmente la red y el mundo.

## **Una secuencia producción / consumo**

En 1980, de Certeau observó que los académicos analizaban los medios bien por su contenido ("información"), bien por sus mecanismos de entrega ("televisión" en su época, "redes" en la nuestra). No tenían cómo expresar la "recepción/consumo/uso" creativos del consumidor al final de la cadena -- ¿cómo modulaban los "usuarios/consumidores" en la práctica el aporte institucional? No eran meros receptores pasivos. En palabras de de Certeau, "Asumir que [el público es moldeado por los productos que se le imponen] es malentender el acto del 'consumo.' Este malentendido asume que 'asimilar' significa necesariamente 'volverse parecido a' lo que uno absorbe, y no 'crear algo similar' a lo que uno es, haciéndolo de uno, apropiándose o reapropiándose." <sup>3</sup>

De Certeau describió la dicotomía implícita entre producción y consumo. Del lado de la producción se encontraban las instituciones estratégicas que tenían poder, recursos

financieros y una sólida base de operaciones física. En el lado del consumo estaban los usuarios/consumidores tácticos que carecían de poder pero tenían más movilidad que las instituciones. "Igual que la táctica está determinada por la *ausencia de poder*, la estrategia tiene como precondition el postulado de poder."<sup>4</sup>

En medio de esta dicotomía, la Web alberga una entidad problemática - la del usuario aficionado. El usuario aficionado (alias "prosumidor", surfer, "netidano" social interconectado) no tiene la capacidad productiva de una empresa institucional, pero si más capacidad productiva que el antiguo telespectador de de Certeau. No puede producir películas de Hollywood, pero sí colgar vídeos en YouTube.

Ya en el año 2000, Pierre Bourriaud escribió: "Se da una (fértil) interferencia en los límites entre consumo y producción que se percibe mucho más allá de las fronteras del arte."<sup>5</sup> Cuatro años después, Nato Thompson expuso: "La dependencia de estos dos términos [estrategia versus táctica] parece crear un árido pero necesario terreno intermedio. En lugar de una dicotomía polarizante, quizás podría ser más útil considerar estos términos como los dos polos de la estética de resistencia. Este proyecto, en su relación con el poder, oscila entre las tácticas y las estrategias. Mientras que apropiarse del sistema dominante puede parecer imposible, se siente menos patético que depender de la derrota del otro."<sup>6</sup>

Aceptando su desafío, planteo una somera secuencia, que recorre desde la producción estratégica hasta consumo

táctico.

**1. Productor** (ligado a una "ubicación espacial o institucional", producción de objetos físicos) [artista expresionista abstracto como héroe]

**2. Manifestante** (se opone a la producción corporativa, pero en el sentido de que produce su propia forma de espectáculo) [arte abiertamente "político" de los años 70]

**3. Artista de "Medios Tácticos "** (acciones efímeras, pero todavía acaba en galerías y libros de historia del arte) [Critical Art Ensemble]

**4. Artista de Remezcla** (remezcla permanentemente los medios como talismán contra su comercialización) [D.J. Spooky]

**5. Surfer artístico de la Web** (reconstituye material original encontrado, como el rastro de una ruta surfada a través de la Web) [surf clubs, remezcladores de vídeos en MySpace, usuarios de 4chan, lista de vínculos de comisarios "alimentadores de filtros"<sup>7</sup>]

**6. Teórico** (toma furtivamente material original del lenguaje y lo remezcla en forma de ideas, cita las fuentes con el fin de hacer proposiciones y dejar migas de pan) [Comentadores talmúdicos, eruditos investigadores, Deleuze creando nuevas "ideas" a partir de material original de Spinoza y Nietzsche]

**7. Merodeador anarquista** (merodea con determinación con el propósito de reorganizar el espacio, a menudo sólo para sí mismo) [la "Zona Temporalmente Autónoma" de Hakim Bey, la deriva de Debord, el *flaneur* de Baudelaire]

**8. Usuario/Consumidor de Certeauiano** (ve la televisión, lee libros, se pasea y reconstituye personalmente el significado de corrientes de medios transmitidos con relación uno a muchos) [todos los seres humanos que observan, leen,

pasean, cocinan, y viven; la mayoría de ellos *no* son artistas.]

Observen que, según esta secuencia, los surfers artísticos se acercan más que muchos artistas de "medios tácticos" a lo que para de Certeau significaba inicialmente "uso táctico". Esto se debe a que los artistas de "medios tácticos" nunca han sido verdaderos "consumidores." Por lo general utilizan el análisis de de Certeau sobre la escritura y el paseo (y la cocina y la vida) como una especie de metáfora de formas de acción subversiva más manifiestas (rechazo de ataques de servicio contra hardware o mutaciones genéticas de wetware). Junto con las instituciones de arte que muestran dichos trabajos de "medios tácticos", estas acciones pueden considerarse (hay que admitir que son débiles) formas de producción estratégica institucional. Mientras que los surfers artísticos de la Web se dedican en realidad a leer y a merodear (abandonan sus dedos a la corriente, por así decirlo).

El análisis de la lectura de Certeau encaja naturalmente si se aplica a las prácticas de surfing artístico: "[Los consumidores son] productores desconocidos, poetas de sus asuntos, inventores de senderos en las junglas de la racionalidad funcionalista... Trazan 'trayectorias indeterminadas', aparentemente insensatas porque que no son coherentes respecto al espacio construido, escrito y prefabricado en el que se desplazan."<sup>8</sup> Si se reemplaza "consumidor" por "surfer artístico de la Web" se diría que la frase fue escrita en 2008.

La debilidad de esta posición táctica no es inherentemente mejor ni peor (es mejor en unos casos y peor en otros). En mi

opinión, la dicotomía entre producción estratégica y consumo táctico se entiende más provechosamente si se toma como una secuencia con un terreno intermedio.

## **Producción Institucional del "Sujeto Interactivo"**

El problema es que no todas las formas de "interactividad" de la Web 2.0 son inherentemente "tácticas". En otras palabras, el simple "uso" no implica automáticamente "resistencia".

¿Constituye la utilización de un software corporativo estándar para crear una página MySpace "única/personal" una forma de subvertir las instituciones de producción de medios de masas, o se trata simplemente de un ejemplo más de que estas instituciones utilizan el mito de la "originalidad" para integrar y acumular un mercado demográfico de individuos "únicos"? Los artistas que utilizan estas plantillas han de ser especialmente astutos si quieren evitar integrarse y volverse "tácticamente" impotentes.

¿Cómo hackear/resistirse a una plataforma que de entrada permite (de hecho, invita a) que la personalices? O hemos alcanzado una utopía de recursos abiertos y simplemente necesitamos seguir utilizando estas herramientas de interconexión social agradeciendo los medios que están al alcance, o la acción de nuestra "resistencia" radical se ha vuelto irrelevante porque las empresas han decidido permitir que la gente se reparta el pastel (siempre que se repartan concretamente el pastel interactivo de su propia marca).

La acción que el consumidor de de Certeau llevó a cabo en 1980 para volver a reunir tácticamente los medios transmitidos de uno a muchos se ve cada vez más usurpada por modos de comportamiento interactivo recomendados (e impuestos de forma protocolaria) por las instituciones. Desde el momento en que el consumidor confunde estas "sugerencias" institucionales con el ejercicio de su propia acción táctica, fracasa en el verdadero ejercicio de su acción. Con tantas "opciones de personalización" al alcance, ¿cómo puede éste "resistirse"?<sup>9</sup>

En un momento fugaz de perspicacia, Billy Joel canta, "Tengo mando a distancia y televisión en color / no cambio de canal así que tendrán ellos que cambiarme a mí." En realidad, se puede concluir todavía con más certeza.<sup>10</sup> Cuanto más cambio de canal, más me cambian los canales a mí. Sacrifico mi acción "resistente" ante el altar de la trivial diferencia. El peligro de MySpace y YouTube no radica en la amenaza de que pueden concluir archivando y poseyendo todo el "contenido" que produzco, o de que actualmente se están haciendo ricos a costa del contenido que produzco, sino que controlan los parámetros dentro de los cuales produzco "mi" contenido original.

"Producción" resulta ser un término amorfo. Sugiere la pregunta: "¿producción de qué?" Ahora que los "consumidores" se han convertido en "productores de contenido", habría que preguntarse: ¿Quiénes son los meta-productores? ¿Quién produce el contexto que rodea la producción del *prosumidor* "creativo"? ¿Quién produce las herramientas que indican de que "manera" deben producir

los aficionados? Estos meta-productores ya no producen "contenido." O más bien, su "contenido" es la producción de un sujeto humano "interactivo" -- un sujeto que se siente autónomo, está capacitado y es creativo; pero que puede tener dificultades para realizar cualquier acción pragmática. Esta transición desde el consumo sublimado hacia la producción sublimada es insidiosa.

El efecto placebo de la "capacitación" de la Web 2.0 es tanto o más problemático que el antiguo efecto de privación de representación en la televisión de la relación uno a muchos. Al menos en 1980 se sospechaba que era necesario resistirse a algo.

## **Net Art profundo y Net Art superficial**

Quiero proponer otra secuencia que tiene relación con la secuencia producción/consumo, aunque no es su reflejo exacto. El net art profundo es net art creado por los programadores/codificadores/hackers que intentan modular la red abriendo su cubierta y retorciéndola hacia su núcleo protocolario. El net art superficial es net art creado por surfers artísticos que intentan modular la red permaneciendo en su superficie y pellizcando entre las imágenes, animaciones, vídeos, lenguajes humanos, y otros medios prefabricados que viajan por su superficie.<sup>11</sup>

### **[figura 1.tif va aquí]**

Surfing the branded surface. En Bruce Mau, *Life Style*, Londres: Phaidon, 2000, 364-5.

En 1990, Gilles Deleuze escribió que las "sociedades de

control operan con... ordenadores cuyo peligro pasivo radica en la sobresaturación y el activo en la piratería o la introducción de virus."<sup>12</sup> Según este modelo, el net art superficial puede considerarse una especie entropía de cultura pasiva que tiene lugar en el nivel del lenguaje humano hablado, y el net art profundo puede entenderse como la piratería viral activa que tiene lugar en el nivel de códigos de una máquina.

En general, los primeros artistas de la red se preocupaban por los códigos más que los artistas de red contemporáneos (esto es una sobre simplificación).<sup>13</sup> Los artistas de red contemporáneos tienen muchas herramientas, plantillas y contenidos online previamente desarrollados para ellos, de modo que pueden permitirse tener menos en cuenta los códigos y la producción de contenidos. YouTube y MySpace no tienen una arquitectura subyacente radical; aunque si es radical su popularidad masiva y facilidad de uso.<sup>14</sup>

Comparemos una pieza de net art pionera como "Shredder"<sup>15</sup>, de Mark Napier con una obra de net art contemporánea como "50 50."<sup>16</sup>, de Oliver Laric. Ambas piezas "remezclan" medios online, pero la remezcla de Napier tiene lugar en un nivel profundo. Se encuentra bajo la cubierta del propio buscador (aunque no exactamente en el nivel de los enrutadores interconectados TCP/IP). La pieza de Laric se desarrolla en la superficie. En realidad, es una pieza de vídeo. No necesita ser visionada online. Se la considera net art simplemente porque toma su contenido de YouTube y examina conceptualmente la cultura de YouTube. Es arte "sobre" la cultura en red.

### **[Figura 2.tif va aquí]**

Fotograma de *Shredder*, 1998 (Mark Napier)

### **[Figuras 3.pct y 4.pct van aquí una al lado de la otra]**

Fotogramas de *50 50*, 2007 (Oliver Laric)

Cuando digo "profundo" y "superficial" no quiero decir que uno es mejor y otro peor. Sólo estoy describiendo un nivel de compromiso técnico. Las dos piezas anteriores son conceptuales, y ambas son formales. Al comprometerse a un nivel más profundo, la obra de Napier origina un problema conceptual en el mito de "forma versus contenido". Al comprometerse a un nivel superficial, la pieza de Laric origina un problema conceptual en el mito de "identidad única vía participación de subcultura." Los conceptos son diferentes, y la estética formal es diferente; pero esto no significa que una pieza sea conceptual y la otra completamente formal. Diferentes métodos de producción artística conducen a diferentes resultados conceptuales y estéticos.

\*

## **La estela: Consumo fuerte como producción débil**

*"Una vez analizadas las imágenes emitidas y el tiempo transcurrido ante el televisor, queda preguntarse que hace el consumidor con esas imágenes y durante esas horas."<sup>17</sup>*

*- Michel de Certeau*

A diferencia de cuando se ve la televisión, el surfing artístico *hace* literalmente algo con el tiempo que se emplea surfando (ya sea listas de vínculos, galerías de bricolaje de objetos encontrados, o medios modulados en la superficie). Después, estos rastros o "estelas"<sup>18</sup> son devueltos a la Web para que otros los vean. En este sentido, el surfing artístico en la Web es como leer los esteroides - se trata de un tipo de lectura que deja un rastro que a su vez puede leerse. Incluso antes del "surfing artístico", el historial del buscador conserva una estela de los movimientos del surfer a través la Web. Esta estela podría exportarse como documento HTML y ser devuelta a la Web.<sup>19</sup> Los marcadores Delicious facilitan sencillamente dicha exteriorización, la hacen taxonómica y permiten al usuario controlarla mejor. Los surf clubs como Spirit Surfers ejercen una forma de consumo aún más potente. Los surfers no sólo publican sus "estelas" (migas de pan y campos de notas de sus excursiones en forma de material original relacionado), sino también sus "sugerencias" (su "botín" remezclado y/ o recontextualizado -- objetos digitales encontrados, tropos conceptuales y valiosos datos 'bricolageados', que son el "producto" de estas excursiones de surfing). Esta forma de consumo fuerte (surfing artístico de la Web) resulta en formas de producción débil (un anuncio en surf club, una remezcla de YouTube, una lista de marcadores Delicious).

**[figura 5.tif va aquí]**

Fotograma de *Victory Wreath*, 2009, gif animado (INFOpruner).  
URL: <http://www.spiritsurfers.net/monastery/?p=903>

La exteriorización de la deriva privada y subjetiva del artista modula el dataspace Web existente. La Web (o al menos aquellas microscópicas secciones de la Web ubicadas en URLs de surf clubs y en delicious.com) es modulada desde un espacio comercial no asimilado, pre-surfeado hacia un espacio modulado nuevamente modificado, post-surfeado - un espacio habilitado para el "uso táctico". Técnicamente, el surfing artístico en la Web no es una práctica tan radical. Todo el que añade un vínculo desde su Web Log hace "técnicamente" casi lo mismo. El "arte" de esta práctica radica más en la calidad de modulación del meme y no en el nivel profundo de aptitudes técnicas. Como ocurre con la investigación académica, el éxito depende de la elección de fuentes concretas y de las formas que se escogen para su contextualización -- creación vía selección, recopilación y encuadre.

## **Representar una ruta, no producir un objeto**

Las conexiones asociativas que creamos entre las diferentes piezas de medios que recibimos cada día ejercen una especie de acción "intermedia". Al asimilarse, estas conexiones asociativas contextualizan y por tanto controlan gran parte de nuestra experiencia personal. Si se exteriorizan y se distribuyen (se comercializan), pueden comenzar a ejercer una acción liminar similar, menos 'co-optable' para las instituciones. Estas conexiones asociativas no son meramente autónomas, idiosincrásicas y subjetivas. A cambio, negocian un equilibrio continuo entre las formas de medios recibidos y la voluntad del consumidor. Como si

caminaran por la cuerda floja, estas conexiones asociativas establecen y mantienen un equilibrio de sentido negociado permanentemente dentro de un sistema que incluye al funambulista de la cuerda floja como parte de la ecuación.<sup>20</sup> Estas conexiones asociativas de pensamiento, lectura, surfing, caza furtiva, operan como las tácticas de Certeauianas.

En última instancia, los "productos" de surfing artístico no son simplemente piezas de medios diferenciadas. A cambio, todos estos resultados instantáneos se entienden mejor como rastros o estelas que produce el movimiento del artista a través de la superficie de la Web. Entonces es posible que estas representaciones de estelas comiencen a resonar en concordancia con otros surfers que se mueven de forma similar a través de la superficie de la Web. Estas conexiones asociativas exteriorizadas transmiten tácticas de transformación a aquellos que tienen oídos para oír, transmisiones que el radar empresarial descifra con dificultad. Estas estelas exteriorizadas no producen algo tan "resistente" pero sí simplemente ulterior. Personifican y celebran la dicha de surfear por sí mismas, de crear conexiones, de pensar en todo.

De nuevo, la descripción de de Certeau's del acto de leer es perfectamente aplicable al acto del surfing artístico. Según ésta, la lectura consiste en todo tipo de "rodeos, vueltas a través de la página, metamorfosis y anamorfosis del texto producidas por el ojo viajero, vuelos imaginarios o meditativos despegando desde unas pocas palabras, espacios traslapados sobre las superficies militarizadas del

texto, y danzas efímeras."<sup>21</sup>

En la misma línea, en 1945, el artículo "As We May Think," de Vannevar Bush predecía un ordenador personal capaz de construir "rutas memex".<sup>22</sup> Aquellas rutas eran rastros que un investigador cogía entre los datos, con conexiones asociativas concretas archivadas y clasificadas definitivamente por él. Su equivalente contemporáneo sería un wiki o ShiftSpace donde el investigador puede añadir sus propias asociaciones hipervinculadas entre diferentes piezas de datos, meta-etiquetar estas asociaciones, y después guardar el hilo/deriva/estela/ruta completo.<sup>23</sup> Bush vaticinó que el investigador podría entonces vincular estas rutas a otras relacionadas, y compartir estas meta-webs de micro-rutas con otros investigadores. Yo podría vincularme a tus rutas memex y tú podrías vincularte a las mías. Ted Nelson se lamenta de que hasta ahora la Web sólo ha visto realizada en una pequeña fracción aquella poderosa visión de Bush acerca de la funcionalidad de las rutas memex.

Bush es importante en el contexto del surfing artístico porque introduce el concepto de un tipo de transferencia de conocimiento de una persona a otra (o desde una persona a sí misma años después) no sólo agregando contenidos diversos, sino también exteriorizando las rutas que sigue una persona a través de los mismos. Las rutas memex que Bush propuso constituyen un tipo de saber vectorial, representado -- un saber modulado por y a través del "contenido", pero que carece de contenido en sí mismo y no es sinónimo de contenido. Piensen en los hilos de los surf clubs como en rutas memex dadaístas con absentia en baja resolución.

## Trapos & Huesos

*"¿No nos oyes chillar 'trapos y huesos'? / Saca tu basura y le daremos un hogar / Una trompeta rota o un teléfono / Venga, dámelo a mí"*

*- White Stripes*

Es imposible crear conexiones asociativas sin conectar a algún tipo de contenido original, y la mayor parte del contenido del surfing artístico es basura de la superficie de la Web. Esto no quiere decir que el surfing artístico es basura, sino que se representa *sobre/en/a través* de basura. Los surfers artísticos se inician con contenido visual (aparentemente) banal, de forma que cualquier juego o tropo visual ingenioso parece el más inteligente de todos, porque el tema en sí ya es (aparentemente) una porquería. Esto sitúa (seleccionando y modulando basura) las rutas de lectura por encima de lo que se está leyendo.

Al seleccionar los desechos corporativos (junto con los desechos banales del prosumidor/aficionado) los espacios que se encuentran entre el contenido pasan a primer plano, por encima del propio contenido, pero esto tiene también un efecto concreto, ya que toda materia (hasta un gif mal animado) es importante. Seguiré el ejemplo de Kevin Bewersdorf<sup>24</sup> y compararé los surf clubs con las cajas de Joseph Cornell, aunque para hallar diferencias más que similitudes. Las cajas de Cornell son a la vez melancólicas y maravillosas porque extraen los objetos de sus contextos habituales, inmanentes, materiales, históricos y los

suspenden como un éter idiosincrásico, museológico. Las cajas de Cornell revelan y atesoran la melancolía del fracasado proyecto histórico de la Ilustración. Los anuncios de los surf clubs representan una especie de amnesia cultural modernista -borrados y reseteos eternos donde constantemente se selecciona una cosa y otra y otra desde el revoltijo del pozo corporativo hasta un eterno aquí[ahora]. Sin embargo, las cajas, 'objetos bricolageados' en los anuncios de los surf clubs, son inmateriales, no se toman de la tienda de antigüedades de la esquina, sino del éter corporativo. Como resultado, encuentro mucho "trabajo" "patético" de surf club en lugar de rutas que me induzcan (y no hablo necesariamente en sentido despectivo). Parecen niños alegres haciendo absurdas esculturas con piezas desparramadas en un campo de minas que conocen de siempre, un campo heredado de una guerra que no recuerdan. Todo muy post-Dadá. Si la obra de Cornell representa los deslices de la memoria, el surfing artístico encarna el intento frenético y sentenciado de fabricar cualquier tipo de memoria bajo la luz fluorescente de un presente eternamente moderno.

La fascinación fetichista por la basura encierra aspectos prometedores pero también peligrosas trampas. Si está bien hecho, este tipo de surfing se sumerge en la corriente de desechos corporativos, ramificándolos y modulándolos desde dentro (representa y exterioriza tácticamente las rutas de conexión). Si no se hace bien, este tipo de surfing transcurre en una especie de revolcadero banal cuyas alertas no pueden ser transformadas fuera del desecho inicial en el que se mueven (se convierte simplemente en amor fetichista a la

basura). Como George Santayana apunta irónicamente, "Lo que me molesta no es el amor de los americanos por la basura, es el amor."<sup>25</sup>

El "valor de resistencia política" del surfing artístico bien hecho es que representa, exterioriza y propaga como un virus las formas "tácticas" para moverse a través de la cultura corporativa. Al leer estas lecturas exteriorizadas (hilos de surf clubs, remezclas de YouTube), No sólo leo "sobre" su contenido fuente, ni siquiera "sobre" cómo operan; Me veo obligado (o al menos invitado a) "re-personificar" su operación - a leerlos del mismo modo que ellos mismos han leído. Tomo prestadas las palabras de de Certeau, "[Estas prácticas] dicen exactamente lo que hacen. Constituyen el hecho que pretenden ser."<sup>26</sup>

## **Cosas que se dicen a los demás**

*"Una táctica yuxtapone audazmente diversos elementos para producir un flash repentino que emite una luz diferente en el lenguaje de un lugar, y golpea al oyente."*<sup>27</sup>

- Michel de Certeau

Tanto el surfing artístico como el arte conceptual y la comedia de micrófono, se basan en la colocación de los elementos adecuados, en el contexto adecuado, con la modulación adecuada y en el momento adecuado. Es un arte del ahorro. En este sentido, el gurú análogo del surfing artístico no sería Duchamp en su época *readymade* (en el contexto de la crítica institucional, él trabajaba con objetos individuales diferenciados), ni Joseph Cornell (ya que éste

trabajaba con la memoria y el archivo), sino Haim Steinbach y sus curiosos conjuntos de objetos.

**[figura 6.jpg va aquí]**

*One Minute Managers V.2*, 1990, 2 estanterías de madera con plástico laminado, ollas con aleación de aluminio, balones medicinales de cuero (Haim Steinbach)

**[figura 7.jpg va aquí]**

*supremely black*, 1985, Madera de formica, jarras de cerámica, cajas de detergente de cartón (Haim Steinbach)

Steinbach afirma que los objetos "tienen funciones no tan distantes de las del lenguaje."<sup>28</sup> Los objetos de Steinbach, a diferencia de los conjuntos de objetos de Fred Wilson o Mark Dion, no son significantes que sustituyen a significados abstractos (colonialismo, consumo, la historia de Nueva Inglaterra, etc.). En cambio, debido a la extraña forma con que resueltamente Steinbach los selecciona, ordena, presenta, y etiqueta, sus objetos comienzan a resonar entre ellos (para "hablarse") originando una sintaxis disontológica de empatías incorporadas. Esta sintaxis tiene algo que ver con las características físicas de los objetos (color, superficie, material, peso, flexión) y con su historia cultural (para que se utilizan en realidad, a que época se asocian), pero no se trata únicamente de una combinación de estos dos componentes. En cierto modo, su sintaxis tiene lugar además de ellos. Esta sintaxis disontológica implícita también se rige por la forma en que los objetos están posicionados en el mundo y relacionados entre sí. Las estanterías que Steinbach construye con rigor, y coloca meticulosamente sobre la pared, son una parte tan importante de su obra como los propios objetos. Su compañera la escultora Lisa Lapinski

expone, "Las obras de las estanterías son fracciones: las cosas del mundo divididas por el objeto minimalista."<sup>29</sup>

Probablemente, todos los objetos del mundo se relacionan entre sí de forma similar, pero nosotros los humanos no estamos acostumbrados a percibir estas relaciones irreducibles (y en realidad los objetos no sienten la obligación de revelarlas a nuestras "mentes" ontológicas). Lo genial de las instalaciones de Steinbach es que dan una idea de la misteriosa sintaxis que podría existir entre todos los objetos. Hasta ahora no se ha podido demostrar que esta sintaxis de objetos exista realmente ni de qué forma lo hace, pero la mera insinuación de su existencia es disontológicamente emocionante. El crítico de arte Bruce Hainey resume de manera breve y poética el trabajo de Steinbach: "Wittgenstein comienza sus *Investigaciones filosóficas* citando las *Confesiones* agustinianas sobre el nombre de los objetos. Steinbach toma sus citas directamente del mundo; sus desquiciadas confesiones en 3-D rozan lo innombrable."<sup>30</sup>

Si bien los "objetos" "hallados" online son inmateriales, sus formas se pueden serializar y yuxtaponer hasta adquirir calidad escultórica. Como los objetos físicos de Steinbach, estas "cosas" inmateriales también empiezan a hablar entre ellas. No es de extrañar que dialoguen. El lenguaje puede ser "inmaterial", pero aún así es una fuerza inmanente en el mundo (como la electricidad o la gravedad).

**[figura 8.tif va aquí]**

*Magic Cards and Butterflies* [fotograma, rotado en sentido

contrario a las agujas del reloj], 1985, (INFOpruner). URL: <http://www.spiritsurfers.net/monastery/?p=887>

El bricolaje de los surf clubs, más que un simple conjunto de bromas privadas entre un grupo selecto de aficionados al net.junk, se acerca al conceptualismo mínimo (o minimalismo conceptual) de Steinbach.

El "arte" de estos conjuntos reside en gran parte de su encuadre. De Certeau también es aplicable en este caso: "Esta respuesta [táctica] es *singular*. Dentro del conjunto en el que tiene lugar, sólo es *un detalle más* -- una acción, una palabra - tan bien situada como para invertir la situación."<sup>31</sup> Las "cosas" individuales por sí mismas nunca llegarán a parecerse. Son, por definición, poco espectaculares. Por eso han de enmarcarse con especial habilidad e inteligencia.

\*

## **La resistencia es inútil (o Cómo aprendí a dejar de dar coces contra el aguijón)**

*"No hay que temer ni esperar, sólo buscar nuevas armas."*

- Gilles Deleuze<sup>32</sup>

En cuanto uno comienza a remezclar alegremente basura corporativa, surge la pregunta ética inevitable, "¿cómo es de *resistente* este trabajo?" la pregunta atribuye implícitamente el trabajo a uno o más pecados cardinales: impotencia pragmática, abandono "político", simpleza intelectual, formalismo regresivo, falta de autenticidad "personal", y

dejarse embaucar por las redes de estrategias institucionales a las que toda obra de arte se ve obligada a "resistir". (Jeffrey Nealon declara que la "resistencia implica o necesita una especie de enemigo totalizado, normativo, represivo y/o algún tipo de respuesta subversiva auténtica."<sup>33</sup>) La respuesta fácil a este reto es conocida: "Este no es un arte político". Pero (según Bruno Latour) si definimos la política como una cuestión de interés público que engloba todas las "cosas" (ríos, puentes, sistemas climáticos, equipos de laboratorio, edificios, comida, redes, imágenes, y sí, incluso píxeles), entonces toda obra de arte es inherentemente política.

En lugar de eludir simplemente la pregunta, "¿Cómo es de *resistente* el surfing artístico?", quiero cuestionar la asunción implícita de que la *resistencia* es siempre la mejor herramienta para esta tarea.

### **La resistencia es reaccionaria**

Por definición, uno de los problemas de la resistencia es que es reaccionaria. Como las estrategias institucionales se mueven desde la producción de objetos hacia la producción de "sujetos interactivos", la resistencia se ve obligada a moverse a la inversa. Finalmente, las instituciones comienzan a prever estas reacciones de resistencia y las incorporan a sus estrategias pro-activas. En lugar de jugar incesantemente al ratón y el gato con las empresas, ¿porqué no escoger un objetivo político "pro activo" no definido por la negación?

### **La resistencia ya está en todas partes**

"El poder no es más que lo que hace."<sup>34</sup>

- Jeffrey Nealon

"La resistencia a la vida no es otra cosa que el acto de vivir."<sup>35</sup>

- Alex Galloway y Eugene Thacker

Otro problema de la idea de "resistencia" en y de sí misma como movimiento de arte radical es que la resistencia ya está en todas partes. Tanto la dominación como la resistencia son formas de poder, y el poder siempre es omnipresente.<sup>36</sup> Jeffrey Nealon pregunta, "Resistencia ¿a qué...? Difícilmente podemos posicionarnos de forma radical en 'contra' del poder, el bienestar, y la verdad mientras no exista algún tipo de crítica efectiva que trabaje para volver a hacer uso de aquellas fuentes de poder, verdad y/ o bienestar originales."<sup>37</sup> Asimismo, Geert Lovink pregunta, "¿Es posible que los creadores, activistas y artistas de medios... adopten una posición amoral y vean el control como un entorno a través del cual uno puede navegar en lugar de condenarlo a ser únicamente una herramienta en manos de las autoridades?"<sup>38</sup>

Por definición, todo el que surfea la Web (o lea, pasea, cocina, vive) ya se está "resistiendo" (de algún modo, aunque sea débilmente) a las estrategias de producción impuestas por las instituciones. En *The Practice of Everyday Life*, de Certeau no exige radicalmente que se inventen desde cero formas resistentes de consumo táctico. Sin embargo, explica radicalmente que las formas de consumo táctico han existido siempre.

## **La resistencia ha muerto. Larga vida a lo virtual emergente.**

El concepto de "lo virtual" de Henri Bergson sigue desbancando al concepto de "resistencia política" como objetivo ético contemporáneo de producción artística (al menos en aquellos círculos en los que los artistas todavía sienten la necesidad de mantener una especie de meta ética). Si la meta de la "resistencia política" es limitarse al hombre, entonces la meta de "lo virtual emergente" debería ser modular y conjugar tanto a nosotros mismos como al "hombre" hasta que estas dicotomías binarias se transformen en algo desconocido hasta el momento (más allá de la mera determinación dialéctica o la hibridación sintética, puesto que estas dos cosas ya se conocen). Esto "desconocido hasta el momento" es lo que Bergson llama "lo virtual." ¿Será lo virtual mejor o peor que el lugar en el que estamos ahora? Desde aquí no podemos saberlo, ya que, por definición, lo virtual, hasta ahora, es desconocido. Por tanto, la búsqueda de lo virtual implica un riesgo y un reto (como todo buen arte debería ser).

McKenzie Wark explica, "La historia es lo virtual... hecho realidad... Lo virtual no es sólo el potencial latente en la materia, es el potencial del potencial."<sup>39</sup> Galloway y Thacker comentan, "El no ser del momento actual es con mucho lo más duro que uno pueda imaginarse... ¿Qué es esto... que no ha ocurrido, y de que modo podría lograrse?"<sup>40</sup>

\*

## **Tocar como un instrumento toda la superficie de la red**

*"La red como un todo [es] más interesante que cualquier proyecto de arte individual."<sup>41</sup>*

Quiero volver a la práctica del surfing artístico (ahora imaginado en líneas más generales) y explorar una táctica más que podría suponer una actualización de lo virtual. En lugar de surfear la red entera y publicar los resultados en sesiones de surfing sobre una plataforma única, diferenciada, compartimentada (si bien "socialmente interconectada"), propongo la dispersión resuelta y sistemática de las estelas a través de multitud de nodos de red, vía multitud de cuentas en multitud de plataformas de redes sociales (múltiples URLs privadas, grupos de fotoblogs, Delicious, Flickr, Twitter, Facebook, MySpace, YouTube, Tumblr, etc). El objetivo es ampliar el alcance de nuestra estela más allá del alcance de nuestras excursiones de surf personales.

Empieza simplemente "tocando" Google Image Search (<http://images.google.com/>) como un instrumento de improvisación. Construye búsquedas de cuestionarios con lenguaje Boolean que "auto-bricolagean" resultados reveladores. Añade estas búsquedas Boolean como vínculos a través de toda la red y titúlalas como si fueran obras de arte. Cada vez que alguien haga un clic en tu vínculo, automáticamente realizará una búsqueda en Google que tú has "dirigido." Los resultados irán variando cada semana dependiendo de los algoritmos de clasificación de imágenes

de Google y del resto de actividad en la red. Esta táctica produce una estela muy poco profunda, pero como estas "piezas" de búsqueda de imágenes en Google tienen una amplitud de banda tan limitada (no son más que vínculos de texto), se dispersan con facilidad. Se podrían incluso escribir en pedazos de papel y distribuir en un centro comercial. Este tipo de trabajo se parece a las instrucciones de las performances de Cagean o Fluxus. Tiene tanto que ver con el lenguaje y la expresión como con los "objetos digitales encontrados".

**[figura 9.tif va aquí]**

Fotograma de *My Favorite Things*, 1959/2009, Oscar Hammerstein + Google (Una serie de búsquedas de imágenes en Google construida a partir de la letra de la canción "My Favorite Things". Este fotograma en concreto resulta de la búsqueda de "paquetes de papel marrón atados con cuerdas"). Meta-URL: <http://rhizome.org/discuss/view/41769>

Si vas a tocar toda la red como si fuera un instrumento, al final querrás controlar los resultados de la búsqueda que la gente ve cuando teclea las palabras clave que has elegido apropiarte. Selecciona una palabra que te quieras apropiarte en la búsqueda de imágenes en Google y comienza a propagar a través de la red las imágenes que tu mismo has seleccionado, asociándolas ordenadamente con la palabra que has elegido (vía etiquetas XML, meta-etiquetas, URLs, cuerpos de texto descriptivos, nombres de archivos y carpetas, vínculos asociativos, etc.) Inicialmente, necesitarás un pequeño ejército de colaboradores que te ayude a arrancar esta dispersión. También tendrías que llevar a cabo performances sin conexión, instalaciones en galerías y maniobras de publicidad promocional para generar más

prensa para tu meme. Los artículos sobre estos hechos históricos se volcarán de nuevo en Google, propagando más aún tu meme. Una vez que tu meme de imagen/palabra alcance una carga viral crítica, no podrás evitar que la gente propague y module tus imágenes.

En 1996, el "Digital Hijack" de eToy consiguió algo similar apropiándose de búsquedas de palabras populares en motores de búsqueda, obteniendo un ranking muy alto para aquellas palabras y conectando a personas que buscaban esas palabras para sus propios sitios Web "Digital Hijack". Pero esto se llevó a cabo con *bots* y otros códigos en un nivel profundo. Lleva a cabo tu apropiación con ayuda de la participación humana. Cuando hayas ejecutado el hijack de las palabras que quieres, tu "hack" de software no tendrá lugar en un nivel profundo, sino en el superficial, será "hack" de lenguaje natural. Los resultados de las imágenes que has escogido no aparecerán gracias a tus aptitudes como codificador, sino por tu capacidad de interconexión social (alias "marketing Web 2.0 "). Google se limitará a reflejar la popularidad de la imagen/ palabra meme que tú hayas elegido distribuir. El objetivo a largo plazo es "hackear" el lenguaje, la historia, y el pensamiento humanos para forzar a Google Imágenes a "auto-bricolagear" por ti. Tu "obra" se representará permanentemente cada vez que alguien realice una búsqueda de imágenes de la palabra clave de la que te hayas apropiado. En lugar de surfear artísticamente a través del terreno sembrado por las empresas, estarás sembrando tu propio terreno emergente a través del cual los demás podrán surfear artísticamente. Estas dos prácticas (surfing artístico y sembrado de estelas distribuidas de forma masiva)

no se excluyen mutuamente.

## **Parábolas para lo hipertrófico**

*"Decir que la política es un acto de 'resistencia' nunca ha sido cierto, excepto en el caso de la interpretación literal de conservadurismo. Debemos buscar-y-reemplazar todas las incidencias de 'resistencia' con 'impulsión' o tal vez con 'ataque'. Por tanto el concepto de resistencia en política sería desbancado por el concepto de hipertrofia."*<sup>42</sup>

- Alex Galloway y Eugene Thacker

La hipertrofia es la prolongación enfermiza de un órgano más allá de su capacidad funcional normal. Es una forma de modulación y ruptura que puede causar la emergencia de nuevos usos. Es famosa la comparación que Paul Virilio hace entre Internet y el Titanic: "Es un instrumento que representa extraordinariamente bien pero que alberga su propia catástrofe."<sup>43</sup> Postulo que esta catástrofe no sólo se encuentra en el nivel tecnológico profundo de códigos de ordenadores y hardware, sino también en el nivel superficial del lenguaje hablado, memes, y en animaciones cutres en baja resolución.

Parece inoportuno e innecesario segregar las prometedoras tácticas y medidas de juegos relacionadas con la práctica del surfing artístico contemporáneo en el nivel superficial de las aspiraciones éticas de antiguas prácticas de net.art en el nivel profundo. Y por supuesto, es un desperdicio aplicar las visiones críticas de Certeau *únicamente* a las obras de arte que se autodefinen como "medios tácticos". El surfing

artístico esta hecho a medida del análisis crítico de Certeuniano. Este artículo da un paso hacia la provechosa aplicación de *The Practice of Everyday Life* en la práctica del surfing artístico.

Curt Cloninger  
Black Mountain, Carolina del Norte, EE.UU.  
Febrero, 2009

## NOTAS

<sup>1</sup> Algunos clubes de surf activos a partir de febrero de 2009:

<http://www.spiritsurfers.net>

<http://www.loshadka.org/wp/>

<http://doublehappiness.ilikenicethings.com/>

<http://www.supercentral.org/>

<sup>2</sup> David García y Geert Lovink popularizaron el término "medios tácticos" en su artículo de 1997 "El ABC de los medios tácticos" (URL: [http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors2/garcia-lovinktext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html)), donde "cocinan" su interpretación de las "tácticas" de de Certeau.

<sup>3</sup> Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, Berkeley: Prensa Universidad de California, 1984, 66.

<sup>4</sup> *Ibíd.*, 38.

<sup>5</sup> Nicolas Bourriaud, *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo*, Nueva York: Lukas y Sternberg, 2000, 4.

<sup>6</sup> Nato Thompson, "Contribuciones a un glosario de cultura visual resistente", *Revista de Estética y Protesta* 1, no. 3, 2004. URL: <http://journalofaestheticsandprotest.org/3/thompson.htm>

<sup>7</sup> Ver Anne-Marie Schleiner, "Incertidumbre y oposiciones entre comisarios, alimentadores de filtros y futuros artistas", *Agente Inteligente* 3, no. 1, Invierno/Primavera 2003. URL: [http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3\\_No1\\_curation\\_schleiner.html](http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_schleiner.html)

<sup>8</sup> de Certeau, *Everyday Life*, 34.

<sup>9</sup> Julian Stallabras comentó cínicamente esta postura: "Difícilmente cabe esperar que la gente, privada de otras opciones de vida por la trivialización de los medios de masas y la instrumentalidad del trabajo, sea capaz de librarse de estas influencias arraigadas y mantenga un discurso racional online". *Arte en Internet: El conflicto Online entre Cultura y Comercio*. Londres: Tate Pub., 2003, 67. No estoy seguro de que el "discurso racional online" sea el objetivo idóneo, pero su fuerza es evidente. Iain Kerr, co-fundador de Spurse dice que cada vez que entra en una deriva, siempre acaba en una librería. Su epifanía revolucionaria: se ha visto obligado a comprar libros.

<sup>10</sup> "La [interacción] corresponde un modelo de control interconectado... Hoy en día, muchos mantienen que las nuevas tecnologías de medios están marcando el comienzo de una nueva era de mayor libertad y que las tecnologías de control están decayendo. Nosotros, sin embargo, pensamos que *duplicar la comunicación conduce a duplicar el control*." Alexander R. Galloway y Eugene Thacker, *The Exploit: A Theory of Networks*, Minneapolis: Prensa Universidad de Minnesota, 2007, 124. Siendo más mordaz: "Ya que la democracia significa más libertad de elección para el consumidor, y la tecnología de la información aumentará infinitamente el poder de nuestros zapeadores, ¡pues venga! ¡Más democracia!". Thomas Frank, "The New Gilded Age," *Commodify Your Dissent: Salvos from The Baffler*, Nueva York, Norton, 1997, 28.

<sup>11</sup> "En esta era ya no es necesario crear más imaginaria porque todo se puede encontrar online."

Petra Cortright citando a Oliver Laric. URL de mp3: [http://rhizome.org/events/net\\_aesthetics/](http://rhizome.org/events/net_aesthetics/)

<sup>12</sup> Gilles Deleuze, "Postscript on the Societies of Control," *OCTOBER* 59, invierno, 1992, 3-7.

URL: <http://www.n5m.org/n5m2/media/texts/deleuze.htm>

<sup>13</sup> Muchos de los artistas pioneros de net.art han trabajado siempre en un nivel superficial. "Own, Be Owned, or Remain Invisible" de Heath Bunting ([http://www.iration.org/heath/\\_readme.html](http://www.iration.org/heath/_readme.html)) es un ejemplo clásico de net art superficial pionero.

<sup>14</sup> Aunque las herramientas "Web 2.0" facilitan las actuales prácticas de surfing artístico, me resisto a la etiqueta "net art 2.0" porque sugiere una especie de obsolescencia planificada, como si hubiera llegado la hora a una "nueva tendencia refrescante" en net art. Es un modo práctico de vender nuevos artistas a antiguas galerías, pero históricamente no es muy acertado. Si el net.art contemporáneo tiene que gestionar el sobrenombre "x.0", a estas alturas deberíamos estar por lo menos en la 3.0.

<sup>15</sup> <http://potatoland.org/shredder/>

<sup>16</sup> <http://oliverlaric.com/5050.htm>

<sup>17</sup> *Everyday Life*, 31.

<sup>18</sup> Admito que estoy secuestrando y exprimiendo la rigurosa definición de "estela" de Kevin Bewersdorf. Según él, es poco probable que una simple lista de vínculos sea calificada como estela, y un gif animado publicado por un grupo de fotoblog será más bien una combinación de "ayudas" y "marcos". Ver Bewersdorf, "Spirit Surfing," 2008. URL: <http://www.maximumsorrow.com/writing/spiritsurfing.html>

<sup>19</sup> Ver el proyecto "traffic\_report" de Curt Cloninger, 2002 (<http://www.lab404.com/data>) que presenta las historias del buscador y los logs derivados de artistas, diseñadores y escritores participantes, durante un periodo de veinticuatro horas.

<sup>20</sup> Esta observación es una ligera modulación de la modulación de de Certeau de la analogía del funambulista de la cuerda floja de Kant. Ver *Everyday Life*, 73, 79.

<sup>21</sup> *Ibíd.*, 170.

<sup>22</sup> Vannevar Bush, "As We May Think," *The Atlantic*, Julio, 1945. URL: <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>

<sup>23</sup> Ver <http://www.shiftspace.org>

<sup>24</sup> Ver Bewersdorf, "Spirit Surfing."

<sup>25</sup> Citado por Gary Groth en "A Dream of Perfect Reception: The Movies of Quentin Tarantino," *Commodify Your Dissent*, 183.

<sup>26</sup> En el contexto original de de Certeau, "estas prácticas" son "cuentos, historias, poemas y tratado", *Everyday Life*, 80.

<sup>27</sup> *Ibíd.*, 37-8.

<sup>28</sup> Joshua Decker, "Haim Steinbach (entrevista, pt. 1), *Journal of Contemporary Art* 5, no. 2, 1992, 115. Citado en Peter Schwenger, *The Tears of Things: Melancholy and Physical Objects*, Minneapolis: Prensa Universidad de Minnesota, 2006, 135.

<sup>29</sup> Citado en Bruce Hailey, "Haim Steinbach: Sonnabend Gallery, New York," *Artforum* 46, no. 4, diciembre, 2007, 339.

<sup>30</sup> *Ibíd.*

<sup>31</sup> de Certeau, *Everyday Life*, 88.

<sup>32</sup> Deleuze, *Societies of Control*.

<sup>33</sup> Jeffrey T. Nealon, *Foucault Beyond Foucault: Power and Its Intensifications Since 1984* (Stanford, Calif: Prensa Universidad de Stanford, 2008, 110.

<sup>34</sup> *Ibíd.*, 98.

<sup>35</sup> Alexander R. Galloway y Eugene Thacker, *The Exploit: A Theory of Networks* (Minneapolis: Prensa Universidad de Minnesota, 2007, 80.

<sup>36</sup> Al menos es como Jeffrey Nealon interpreta a Foucault. Ver Nealon, *Foucault Beyond Foucault*, 105.

<sup>37</sup> *Ibíd.*

<sup>38</sup> Geert Lovink, "Isubmit, Youprofile, WeRank: Deconstructing the Web 2.0 Hype," *New Art Dynamics in Web 2 Mode: First Inclusiva-net Meeting*, Madrid, Julio, 2007, 29. URL: [http://medialab-prado.es/article/documentacion\\_-\\_1\\_encuentro\\_inclusiva-net](http://medialab-prado.es/article/documentacion_-_1_encuentro_inclusiva-net)

<sup>39</sup> McKenzie Wark, *A Hacker Manifesto*, Cambridge, MA: Prensa Universidad de Harvard, 2004, [009, 014].

<sup>40</sup> Galloway, *Exploit*, 133-4.

<sup>41</sup> Eddo Stern parafraseado por Steve Dietz, "Why Have Their Been No Great Net Artists", 1999. URL: <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/dietzwhyhavether.html>

<sup>42</sup> Galloway, *Exploit*, 98.

<sup>43</sup> Paul Virilio, "Infowar," *Ars Electronica*, ed. Timothy Druckery, Cambridge: MIT Press, 1999, 334.