



# ARTE GPS REFERENTES DE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS DIGITALES RELACIONADAS CON EL CONTROL

*GPS ART: REFERENCE POINTS IN DIGITAL ARTISTIC PRACTICES RELATED TO CONTROL*

**Paloma G. Díaz**

BAU. Centro de Diseño. (UCC-UVic)

.....  
Recibido: 09 05 2019

Aceptado: 11 07 2019

Publicado: 30 09 2019  
.....

<https://orcid.org/0000-0001-6718-3137>

## Cómo citar este artículo

G. Díaz, P. (2019). Arte GPS: referentes de las prácticas artísticas digitales relacionadas con el control.

*ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales* (17), 154-167

Recuperado a partir de <http://www.revistasasri.com/article/view/5389>

## Resumen

Los sistemas de control geográfico constituyen una de las herramientas más poderosa de nuestra sociedad. Los datos que proporcionan

ofrecen información importante sobre nuestros movimientos y nuestros hábitos cotidianos. El poder que proporciona a las entidades que consiguen controlarlos no ha pasado desapercibido en las prácticas artísticas digitales



contemporáneas. En nuestro texto analizamos las características y el contexto de algunas de las pioneras.

### Palabras clave

Media art, arte digital, control, data, arte GPS.

### Abstract

*Geographic control systems are one of the most powerful tools in our society. The data they provide*

*offers important information about our movements and our daily habits. The power provided to the entities that manage to control this data has not gone unnoticed in contemporary digital artistic practices. In our text, we analyze the characteristics and the context of some of the pioneers.*

### Keywords

*Media art, digital art, control, data, GPS art.*

## 1. Introducción

Vivimos en la era del dominio de los datos. Tal como apuntara Tim Berners Lee, creador hace tres décadas de la World Wide Web, se han convertido en la materia prima del siglo XXI. La recogida y el análisis de datos relacionados con nuestra ubicación geográfica y/o nuestros desplazamientos es uno de los aspectos más rentables de las empresas relacionadas con el control tecnológico. La observación de nuestra ubicación y movimientos en tiempo real se ha convertido en uno de los grandes negocios a escala mundial. Las empresas tecnológicas han sabido catalizar una información que, además, ofrece interesante información sobre los cambios sociales impulsados, entre otros, por el desarrollo de nuevas tecnologías de la información asociadas a los Sistemas de Información Geográfica (SIG) existentes. Los SIG registran y clasifican la información en diferentes capas temáticas, lo que permite trabajar con ellas de modo rápido y sencillo, detalle que no ha pasado desapercibido entre los creadores digitales durante las dos últimas décadas.

## 2. Medios locativos y creación de principios de siglo

A inicios del siglo XXI, el desarrollo y popularización medios de localización geográfica favoreció la obtención de manera rápida y precisa de cualquier vínculo o información relativa a un espacio físico concreto y a nuestra situación en el mismo. Su integración en diversos dispositivos como: GPS, teléfonos móviles, PDA, tablets, ordenadores portátiles o redes inalámbricas, cambió radicalmente la manera de entender nuestra posición en el planeta. Esas herramientas digitales abrieron paso a una interesante e innovadora línea creativa que generó numerosos proyectos de reflexión y, en ocasiones, crítica contundente sobre nuestra relación con el entorno. Es lo que Henry Jenkins definió como la cultura de la convergencia (Jenkins, 2008), resultado de toda una serie de procesos que confluyen creando intersecciones entre diferentes sistemas mediáticos. Todo ello supone un importante cambio de lógica y estrategia cultural que enfatiza el flujo de contenidos a través de los nuevos canales mediáticos existentes. De ese modo, considera que un medio es algo más que una simple tecnología, ya que origina un nuevo paradigma que implementa todas las prácticas sociales y culturales que surgen a su alrededor.



El uso e implicación de medios de geolocalización en proyectos artísticos aumenta a finales de la década, en gran medida, como consecuencia de la integración de diversas funcionalidades en ordenadores y en smartphones. Nosotros nos centraremos en repasar algunos de las más destacados por su estrecha vinculación con el control y la vigilancia tecnológicos. Todos ellos parten de filosofías bastante heterogéneas que tienen en común su profunda reflexión en torno a la noción de espacio. Cómo se establece, cómo se representa, de qué manera se gestiona o qué tipos de interacción social se desarrollan en él, motivo por el que resulta imprescindible asociar en su análisis estas prácticas con disciplinas aparentemente tan dispares como la geografía, la arquitectura, el urbanismo o la antropología para lograr contextualizar adecuadamente su efecto en ámbitos sociales y culturales (Cornelio 2008).

Los que fueron denominados medios locativos de la primera década del siglo, respondían a la digitalización y la interacción a través de la pantalla y se basaban en la experiencia desarrollada a través del net art, contribuyendo a dar a conocer el mundo más allá de la sala de exhibición o del monitor. El término fue utilizado por primera vez en 2002 como título de un taller organizado por RIXC, actual Centro de Cultura New Media de Riga (Letonia) durante el año 2002. Se deriva del vocablo locativo, sustantivo en la lengua letona que indica ubicación. En un informe redactado durante este encuentro se plantearon las posibilidades que podrían ofrecerlos medios locativos:

*Inexpensive receivers for global positioning satellites have given amateurs the means to produce their own cartographic information with military precision... As opposed to the World Wide Web the focus here is spatially localized, and centred on the individual user; a collaborative cartography of space and mind, places and the connections between them. (Tuters & Varnelis, 2006)*

En cierta manera, este planteamiento refuta las tesis que Ben Russell había anticipado en su *Manifiesto Headmap* publicado en 1999, en el que se logra catalizar conciencia civil y compromiso. Bastaba remitirse a los resultados de la convocatoria de RIXC, a los que se suma el éxito de las *Transcultural Mapping* (TCM) celebradas en toda Europa a lo largo de 2004 («TCM Locative Reader» 2006).

La combinación entre el GPS, las comunicaciones móviles y el procesamiento de datos permitió retomar viejas discusiones acerca de la relación entre la conciencia de lugar y la relación con otros individuos en un contexto en el que resultaba especialmente sencillo aunar la crítica y los avances tecnológicos con el objetivo de poder explorar todas las posibilidades reales que permitían crear comunidad e intercambio a través de los medios de comunicación. Los medios locativos respondían, por tanto, a una ambigua forma de vigilancia que aprovecha una experimentada infraestructura de control.

La tecnología y las innovadoras relaciones que comporta la sistematización de uso de tecnologías locativas implica la creación de nuevas formas de pensar, maneras de hacer y de ver. Es lo que Russell defiende como una manera de explorar nuevos paradigmas en las relaciones sociales, políticas y

económicas, que generarán implícitamente una interesante corriente de pensamiento a la que atañe dar a conocer el papel de nuestra existencia.

En 2004 se celebró el *7th International Art + Communication Festival, RIXC*, en Riga. El evento se postulaba como un espacio de intercambio para los nuevos profesionales de los medios y para activistas de base que incorporaban los nuevos conceptos locales opuestos a los procesos normalizadores desarrollados globalmente. Allí se establecieron una serie de principios que planteaban la posibilidad de una práctica de la cartografía de colaboración. Entre ellos destacamos:

- La necesidad de investigar sobre la relación entre el poder y la cartografía.
- Valorar la interdisciplinariedad, teniendo en cuenta la capacidad de movernos simultáneamente a través del espacio físico y el espacio electrónico.
- Creación de SIG (Sistemas de Información Geográfica) para favorecer la transición de aplicaciones militares, industriales y académicas, a favor de organizaciones alternativas (hackers, la apropiación de civiles y de consumo y aplicaciones)
- Cuestionar la información de los mapas tradicionales frente a los creados por los SIG, ya que son más objetivos por el tipo de tecnologías utilizadas.
- Explorar sobre los aspectos subjetivos de la cartografía.
- Estudiar el profundo abismo existente entre los datos de los mapas disponibles gratuitamente para los hackers en los Estados Unidos y los datos geoespaciales disponibles en Europa.
- Potenciar los medios locativos y su relación con la práctica del performance y el arte.
- Convivir con nuevos (e innovadores) mapas del territorio.
- Mantener una postura crítica ante la vigilancia y el control del Estado realizada a través de tecnologías de medios locativos.

*Urban Tapestries*<sup>1</sup> (2004-2008) de Proboscis (Proboscis, s. f.) constituye un buen ejemplo de cómo se puede convertir la estructura descentralizada de la Red en un sistema de distribución de la información que promueve la libre comunicación entre los usuarios ya que excluye la intermediación y facilita la acción de mecanismos ajenos al mercado (Yochai Coombs 2015). Es un proyecto de investigación y una plataforma de software experimental para la asignación e intercambio de conocimientos de modo público.

Cada edición de *Urban Tapestries* propone la investigación mediante la combinación de las tecnologías móviles y de Internet con los sistemas de información geográfica de modo que la ciudadanía se transforme en autora de su entorno actualizando digitalmente el paradigma de estudio del grupo

---

<sup>1</sup> La plataforma de software permitió a los participantes relacionar los espacios con historias asociadas, información, imágenes, sonidos y videos con ellos. Lo que sirvió de base para una serie de compromisos con las comunidades reales (en las viviendas sociales, las escuelas y con los usuarios de los espacios públicos) para jugar con las nuevas posibilidades de creación y motivación de públicos en el mundo real. La primera prueba de campo del prototipo de teléfono móvil creado para el proyecto se probó durante cuatro semanas en el centro de Londres (junio de 2002), y con público, en el barrio de Bloomsbury de Londres (diciembre de 2003).



británico *Mass Observation*<sup>2</sup> a los cánones del nuevo siglo. Tal como ocurriera con aquellos voluntarios, a los autores les interesaba ofrecer las herramientas que forjasen una auto-antropología sin censuras en la que el control de la información no estuviera mediatizado. Se trataba de crear, intercambiar conocimientos a través de la experiencia cotidiana. Con esa metodología se posibilita la construcción de memorias colectivas conectadas a través de los lugares, el tiempo y las comunidades.

La plataforma de software permitió a la gente construir relaciones entre los lugares y las historias asociadas añadiendo libremente información, imágenes, sonidos y vídeos. El sistema sirvió de base para crear compromisos con las comunidades reales (en las viviendas sociales, las escuelas y con los usuarios de los espacios públicos) e investigar en las nuevas posibilidades de generación de público en los entornos del mundo real. Contrariamente a lo que señalaba Bentham en su Panóptico (Bentham 1989), en aquellos años, se evitaba la separación por clases y grupos y se fomentaban las relaciones no vigiladas.

El flujo de información en la Red fue cuestionado en su momento por Galloway y Ward (2005). Ambos se centraron en describir los aspectos técnicos de la comunicación en red para exponer el estricto control que puede ejercerse a través de esta. En ese aspecto se acercan a la descripción de Deleuze sobre cómo el código funciona como barrera en la transformación desde una sociedad disciplinaria hacia una sociedad de control (Deleuze 2006). El código no es tan reconocible como la palabra escrita. Es menos transparente y concreto, por lo que se percibe como una amenaza oculta magnificada por los mecanismos ofrecidos por las nuevas tecnologías.

Pero no todas las opiniones defendían las posibilidades que ofrecían los medios locativos. La artista multidisciplinar Coco Fusco es una de las voces más críticas ante este tipo de proyectos (Fusco 2004). En su opinión, el pensamiento actual tiende a creer que vivimos dentro del mundo creado por William Gibson (2006) en su *Neuromante*, y considera que la salvación sólo es posible a través del desarrollo de conocimientos técnicos muy específicos que puedan desatarse contra el sistema utilizando métodos subversivos de dudosa procedencia. Se siente perpleja por la falta de memoria histórica cultural actual, que era tan habitual en los años 70<sup>3</sup> y destaca la incongruencia que se pueden llegar a producir en los mapas que son aceptados por el poder, vaticinando la deshumanización de los objetivos de este, tal como ha ocurrido en el contexto artístico en el que mapas han llegado al nivel más abstracto. Como consecuencia se ha silenciado cualquier testimonio individual y de grupo, por lo que defiende otro tipo de discursos y prácticas críticas de mayor repercusión y comprensión que no tengan relación con la fascinación de la media culture por el mapeo, ya que constituye, desde su punto de vista, una representación extrema de carácter panóptico típica de cualquier estrategia militar.

Fusco aboga por una nueva eclosión de artistas y activistas con conciencia social conectados con la realidad de su entorno, en lugar de abrazar tácticas que se basan en los sueños de omnisciencia. Invita a

<sup>2</sup> Grupo británico de investigación social, sin ánimo de lucro, fundado en 1937. Pretendía registrar los detalles de la vida cotidiana en Gran Bretaña a través de la observación realizada por unos 500 voluntarios. Su trabajo acabó a mediados de la década de 1960 y fue restablecido en 1981. Su archivo puede consultarse en la Universidad de Sussex.

<sup>3</sup> Defiende, entre otras cosas, que la amnesia histórica en la teoría de los nuevos medios puede llegar a ser peligrosa.

examinar la historia de la globalización, las redes, el disenso y las acciones colectivas con el fin de entender que tienen su origen en los márgenes geopolíticos y culturales.

Los proyectos locativos de inicios del siglo no fueron sólo medios para desarrollar y difundir la tecnología de vigilancia, ya que poseían la capacidad intrínseca de cuestionar protocolos y redes utilizando nuevos lenguajes que sugerían nuevos modos de concebir, entender y experimentar el espacio. En él los artistas desarrollaron el contexto apropiado para la interacción ofreciendo a los participantes en cada proyecto, la inmersión en una innovadora experiencia mediante la que se realizaba una crítica directa hacia el uso del espacio inculcado en nuestra sociedad a través de nuestros gobernantes.

## 2.1. Tres referentes críticos: geolocalización y control

De todas las obras analizadas, hemos seleccionado tres piezas que creemos que resumen parte de los objetivos mencionados anteriormente desde perspectivas peculiares: *i-See*, obra que crea una representación totalmente innovadora del control y la vigilancia desconocida hasta el momento por los habitantes de las zonas en las que se desarrolla; *Loca: Set To Discoverable*, pieza que origina mensajes de concienciación y participación en territorios acotados; y *Transborder Immigrant Tool*, compleja propuesta que ofrece cartografías -no oficiales y alternativas- para la supervivencia, desarrolladas desde la legalidad más absoluta.

El *Institute for Applied Autonomy* (IAA) es una organización de activistas anónimos fundada en 1998. Sus investigaciones para el crecimiento y desarrollo tecnológico intentan ofrecer respuestas contundentes a inquietudes de ámbito colectivo e individual. Su objetivo es analizar las fuerzas y estructuras que afectan a la libre determinación para poder proporcionar tecnologías que amplíen la autonomía de los activistas de derechos humanos. Según sus estudios, la tecnología represiva es poderosa pero poco sostenible, motivo que los llevó a identificar un mercado emergente de insurrección cultural (*The Institute for Applied Autonomy* (IAA) 2005).

Durante el periodo comprendido entre 1998 a 2002 el IAA desarrolló un proyecto pionero en cartografía táctica dado a conocer con un irónico título: *i-See* (IAA, s. f.). Consistía en una aplicación para la web –junto a plataformas inalámbricas asociadas- que utilizaba una base de datos gráfica que permitía a cualquier usuario potencial planificar rutas urbanas sorteando al máximo la incesante exposición a las cámaras de circuito cerrado de vigilancia por televisión (CCTV) de Nueva York. De este modo se podía evitar ser registrado en cintas de vídeo no reguladas. Toda esta información generó un mapa del desarrollo de la vigilancia del espacio público en diferentes áreas de Manhattan<sup>4</sup>. Se invitaba, de un modo peculiar para la época, a tomar conciencia ciudadana sobre el incremento de demanda e inversión en seguridad pública tras los ataques terroristas de 2001. *i-See* incitaba a la generación y divulgación de proyectos independientes en defensa de los derechos civiles en un

---

<sup>4</sup> Participaron en el registro de datos cinco colectivos: New York Civil Liberties Union, Surveillance Camera Project, Surveillance Camera Players, Institute for Applied Autonomy y Eyebeam Atelier Workshop Participants.

momento histórico crucial en el que su vulneración por parte del poder político y económico resultó desmedido e imparable.

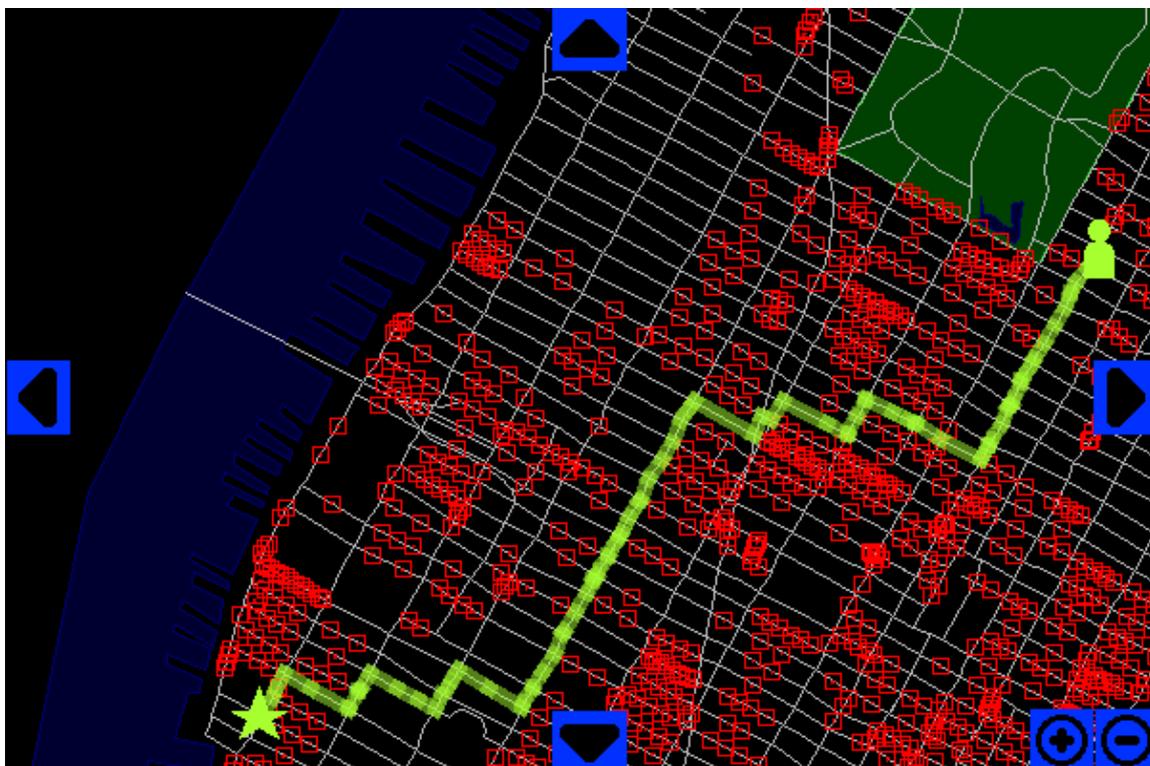


Figura 1. Mapa resultante del mapeo de Nueva York, I-See. 2004.

*Loca: Set To Discoverable* (2006), proyecto colaborativo desarrollado por un grupo internacional multidisciplinar<sup>5</sup>, también posee un marcado carácter orwelliano. Conformaba una compleja instalación en la que se combinan aspectos tan complejos como el arte, la ingeniería del software, el activismo, el diseño, la piratería de hardware o los SMS. Su objetivo era concienciar sobre la vigilancia existente centrándose en el espionaje realizado a través de las comunicaciones móviles. En él su interfaz intangible constituida por una red de nodos, permitió que el grupo de artistas rastreara y se comunicara con los transeúntes a través de cualquier teléfono móvil sin su permiso o conocimiento, a través de Bluetooth. Cualquier ciudadano anónimo que caminara por el centro de la ciudad le llegaba un mensaje de aviso de su teléfono, forzándole a mirar a la pantalla y a comprobar el contenido de los mensajes recibidos. En lugar de una alerta se encontraba con un inquietante texto: *We are currently experiencing difficulties monitoring your position: please wave your network device in the air* (Loca Lab 2006).

Loca involucraba a las personas utilizando la semántica urbana y el significado social de los lugares concretos por los que transitaba: *You walked past a flower shop and spent 30 minutes in the park, are you in love?* (Loca Lab 2006).

<sup>5</sup> John Evans (Reino Unido/Finlandia), Drew Hemment (Reino Unido), Theo Humphries (Reino Unido), y Mike Raento (Finlandia).

La pieza incitaba a la ciudadanía a cuestionar el sentido de las redes en las que se desenvuelven, y a analizar sus posibilidades reales de uso, ya que se podían obtener datos específicos sobre sus identidades digitales tanto en un sentido positivo o negativo. En su intento de crear conciencia crítica entre los ciudadanos, ofreciéndoles una visión clara y global de lo que podría ocurrir en un momento



Figura 2. Logotipo e imágenes de la preparación de Loca: Set To Discoverable. 2006. [Imagen del proyecto]

en el que las tecnologías a nuestra disposición permitían rastrear los movimientos de cualquier persona aparentemente anónima, en ciudades post-orwellianas. El proyecto ofrecía a los participantes la posibilidad de convertirse en vigilantes de otras personas. Su objetivo era provocar el cuestionamiento sobre qué había pasado con nuestra intimidad. Con ese fin se colocaron pegatinas en lugares visibles proporcionando información suficiente a cualquier ciudadano sobre el peligro de utilizar en su teléfono el Bluetooth, Cualquiera que lo tuviese activado se convertía en objetivo de la instalación distópica local.

Todos los registros se imprimieron y quedaron a disposición del público en una oficina central desde la que se informaba sobre los orígenes y las claves del proyecto, y desde dónde se proporcionaba el Loca Pack: un CD que contenía todo el código y las herramientas utilizadas. La obra no creaba un nuevo sistema de vigilancia, sólo revelaba la potencia de los mecanismos ya existentes. El paquete era **útil** tanto para la vigilancia como la contra-vigilancia (*surveillance*). Si el miedo es utilizado por políticos y empresarios para crear sujetos dóciles, el proyecto mostraba a la ciudadanía como podía recuperar el



control en un espacio urbano de carácter panóptico diseñado y/o adaptado bajo las consignas de Bentham:

La construcción misma del panóptico da tantas seguridades contra las sublevaciones y conspiraciones entre los presos, que no debe temerse su reunión en pequeñas compañías, porque nada hay que pueda favorecer su evasión, y hay muchos medios combinados para hacerla posible, (Bentham 1989, 57)

Dejamos para el final uno de los proyectos que seguimos considerando hoy en día como más destacados respecto a la relación con la geolocalización, el control y la crítica. Liderado por Ricardo Domínguez, miembro del Critical Art Ensemble (CAE) (CAE, s. f.-a), en los 80, cofundador del grupo Electronic Disturbance Theater (EDT) y profesor asociado de Artes Visuales en la Universidad de California de San Diego (UCSD), desde dónde sigue promoviendo y desarrollando proyectos relacionados con la Desobediencia Civil Electrónica (DCE) (CAE, s. f.-b)<sup>6</sup>.

*Transborder Immigrant Tool* (Herramienta Transfronteriza para Inmigrantes) fue creado en colaboración con Brett Stabaum, Micha Cárdenas y Jason Najarro. En él se utilizaba el GPS como *herramienta artística con fines sociales*.

El proyecto *Transborder Immigrant Tool* se presentó en 2009 tras dos años de intensa investigación. Explora los límites de la geolocalización con fines políticos y sociales para facilitar que los emigrantes ilegales se orientaran de forma independiente y segura a través de teléfonos móviles de segunda mano -los Motorola i455, que incorporaban un servicio de GPS gratuito- y un software que les ayudaba a cruzar la peligrosa y codiciada frontera desde México a Estados Unidos. En este punto morían cientos de ellos anualmente según los datos recabados por organismos no oficiales de la época. Con el dispositivo no podían ser detectados y se les proporcionaban datos sobre las poblaciones más cercanas o la posición de la policía transfronteriza. En uno de los botones se implementaba una función que activaba un protocolo de emergencia e información sobre puntos clave en los que se situaban bidones de agua para evitar su deshidratación.

Las dificultades de atravesar el desierto se atenuaban ofreciendo una cartografía segura mediante un móvil que les daba apoyo logístico para cruzar la frontera, transformando el sistema en una brújula digital de supervivencia.

---

<sup>6</sup> El colectivo multidisciplinar *Critical Art Ensemble* (CAE), acuña en 1994 los principios de la Desobediencia Civil Electrónica (DCE). Propone, entre otras cosas, el uso de la táctica de la amenaza simbólica a partir del bloqueo o la sentada virtual. La acción más representativa de esta modalidad de ciber-sabotaje descubre en la Red el vehículo perfecto que facilita una postura global prodemocrática. Basa sus tácticas en una peculiar concepción de los principios de desobediencia civil desarrollados en el siglo XIX por Henry David Thoreau: en un intento de generar un amplio llamamiento contra el adormecimiento de las conciencias y denuncia la falta de responsabilidad individual imperante. El CAE sugiere la idea de un flujo descentralizado de micro-organizaciones diferenciadas -a las que denomina *células*-, destinadas a producir diversas corrientes y trayectorias para obtener un cambio político social.

*Transborder Immigrant Tool (TIT)* logró mejorar los servicios comerciales y de geolocalización ofrecidos por el fabricante. Sobrepasaba el potencial aplicado en su uso cotidiano, y cuestionaba la incorporación de métodos ilegales para navegar desde una cartografía precisa e inequívoca. Transgredía el control creado con fines militares para apoyar a personas ilegales y sin recursos, luchando contra las tecnologías de la localización fronterizas. Paradójicamente, todo el sistema fue desarrollado en un centro universitario estadounidense de ámbito estatal.

El TIT añade un algoritmo inteligente que permitía analizar y encontrar las mejores rutas y senderos reales durante el día y la hora en el que los inmigrantes intentaban cruzar un paisaje vertiginoso con la mayor seguridad posible, originando nuevos mapas virtuales. También integraba poemas experimentales bilingües, además de palabras de aliento y de bienvenida, en lo que Laura Borràs y Juan B. Gutiérrez definieron como un sistema poético global destinado a combatir la soledad y la ansiedad de la travesía.



Figura 3. Imagen de *Transborder Immigrant Tool* [Imagen: EDT]

Los trayectos propuestos se solapaban y fusionaban con la práctica histórica, única e irrepetible, experimentada por cada individuo desplazado. Información y contrainformación en tiempo real desafiaba cualquier intento de control externo de la cartografía de la supervivencia, ya que el dispositivo ignoraba los conceptos de *frontera nacional* y territorio, globalmente admitidos como parte



de la identidad sociopolítica colectiva. Este posicionamiento se aproxima a los preceptos postulados a finales del siglo XX por Derrick de Kerchove en los que estudiaba los efectos de la tecnología sobre los seres humanos (de Kerckhove 1999, 242).

Tal como recalca Efraín Foglia “Redes paralelas y cartografías detectoras: prácticas sociales y artísticas con medios locativos” (Foglia 2008), este proyecto está relacionado intrínsecamente con el diseño como disciplina, ya que el sistema implementado al móvil debe funcionar con gran exactitud. No puede dar lugar a cualquier tipo de interpretación personal o ambigüedad en su utilización al tratarse de un proyecto vivo, desarrollado para ser utilizado por personas que buscan respuestas esenciales y compromisos reales. Sobre todo, por parte de artistas y colectivos que continúan investigando en espacios conflictivos, para encontrar fisuras en los sistemas de vigilancia en áreas aún no sometidas por los poderes del control global. Su postura se acerca a la expuesta por Coco Fusco: es necesario un análisis de los entornos reales que permitan comprender y ofrecer soluciones a través de los ámbitos digitales.

Tras la presentación pública de *Transborder Immigrant Tool*, Ricardo Domínguez y su equipo fueron sometidos a diferentes investigaciones oficiales («Uncovering Ctrl», 2011). Una de ellas llegó a desestabilizar el país. Una árida y engañosa campaña en la cadena conservadora Fox puso en entredicho el proyecto, aunque provocó un efecto contrario al deseado: logró darle mayor publicidad y generó respuestas positivas no alcanzadas hasta el momento. Manifestaciones, cartas de apoyo de artistas internacionales no hicieron más que evidenciar los problemas reales en la frontera entre México y Estados Unidos. La difusión mediática propició que el proyecto fuera seleccionado por diversos museos y festivales para ser exhibido.

En la misma época que el TIT, un buen número de asociaciones y organizaciones independientes comenzaron a utilizar geodatos disponibles para ofrecer información directa sobre temas escondido o mal documentados por el poder: catástrofes naturales, estudios relacionados con el consumo, el reparto de recursos, las migraciones forzadas o la sanidad, pudieron tratarse desde puntos de vista novedosos gracias al open data. Plataformas como OpenStreetMap (OSM) (University College London 2019), abrieron un nuevo camino para conocer localmente, y de manera paralela a la oficial, algunos de los acontecimientos más importantes de la primera década del siglo. Sin embargo, esa incipiente apertura al conocimiento no ha hecho más que encontrarse con numerosas trabas políticas y legales desde entonces hasta nuestros días.

## 2. Conclusiones

Las prácticas artísticas digitales del nuevo siglo surgen marcadas por importantes acontecimientos tanto en el ámbito tecnológico, como en el social y el político. Algunos de ellos –como la Guerra del Golfo o los atentados del 11 de septiembre– imprimirán carácter a nuevas expresiones creativas que cuestionan los efectos negativos de la seguridad colectiva sobre las libertades individuales.



La creación se apropia de mecanismos y metodologías que caracterizan una época de expansión de dispositivos ambivalentes a través de los cuales se potencia la intercomunicación, pero se oculta su posibilidad de seguimiento y estudio por parte de empresas y estamentos oficiales. Como consecuencia de ese interés ante las posibilidades de las nuevas herramientas surgen nuevas prácticas tan interesantes y sugestivas como el *Locative Media Art*. Dentro de esa línea de trabajo se producen importantes reflexiones acerca del valor de la privacidad, la concienciación respecto a la pertenencia a un colectivo o la alerta ante las reglas del poder imperante.

La proliferación de las prácticas artísticas relacionadas con vigilancia y control tecnológico en la primera década del siglo, culminan con el inicio de lo que se convertirá en una gran expansión de dispositivos tecnológicos de convergencia: smartphones y/o tablets. Así como por acontecimientos tan decisivos e impactantes en lo político y económico como las filtraciones de documentos por parte de WikiLeaks o los primeros intentos conocidos públicamente de control de la Red por parte de diferentes gobiernos, poniendo como excusa un grave problema que nos afecta a todos: los derechos de autor. De ese modo se evita afrontar globalmente una solución a las posibilidades reales que la tecnología puede ofrecer para favorecer la labor y reconocimiento de cualquier creador en concreto (y/o ciudadano por extensión).

Tras años de lucha por parte de diversos colectivos que intentan defender nuestra intimidad frente a las grandes empresas relacionadas con *Big data* parece que esa lucha haya llegado a su fin: nos hemos convertido en ciudadanos-esclavos digitales. Somos conscientes de que jugamos un doble y peligroso papel: somos objetos de estudio y ofrecemos datos asiduamente, en una rueda destinada a que consumamos constantemente. ¿Se puede invertir esta situación?, o al menos ¿es posible que esa gestión y recopilación de datos sea transparente? Resulta francamente complicado, ya que se han convertido en productos que se gestionan de manera industrial o se transforman en servicios que generan conocimiento (Gersón 2016), así que apostamos por que uno de los papeles más interesantes que pueden aportar los artistas digitales actuales es el poder reflexionar, apostar y crear nuevos paradigmas que permitan a la ciudadanía transformar esa información obtenida así como los métodos utilizados, en piezas que ayuden a romper la alienación social existente.

Estamos convencidos de que los datos relacionados con la geolocalización, los nuevos sistemas de recogida y análisis de estos pueden ofrecernos nuevos relatos sobre realidades ocultas, o de aquellas transformadas a favor de intereses político-económicos tan en boga en nuestros días. Por ese motivo, es importante promover y apoyar el trabajo de equipos interdisciplinarios que ofrezcan nuevos puntos de vista en un contexto como el actual, en el que la incertidumbre general se ha apoderado de la ciudadanía. Creadores o no, todos tenemos el deber moral de propiciar y hacer extensivo el espíritu crítico. Es la única opción que nos queda contra los continuados recortes en derechos y libertades, propiciados tanto desde el poder político como del económico, que además se enmascaran como si se tratasen de beneficios para nuestra seguridad.

## Referencias bibliográficas

- Bentham, B. (1989) El panóptico. *El ojo del poder. Bentham en España*. (2ª). La Piqueta.  
CAE. (s. f.-a). Critical Art Ensemble. Recuperado de <http://www.critical-art.net>
- CAE. (s. f.-b). Promesas Utópicas - Net Realidades. Recuperado de Promesas Utópicas- Net Realidades website: [http://aleph-arts.org/pens/net\\_realidades.html](http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html)
- Coombs, B., Yochai (2015). *Debates for the Digital Age: The Good, the Bad, and the Ugly of our Online World [2 volumes]. The Good, the Bad, and the Ugly of Our Online World*. ABC-CLIO.
- Cornelio (coord.), G. S. (2008). Nodo «Locative media y práctica artística: Exploraciones sobre el terreno». *Artnodes*. <https://doi.org/10.7238/a.v0i8.768>
- de Kerckhove, D. (1999) *La piel de la cultura: Investigando la nueva realidad electrónica*. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=QyqgAAAACAAJ>
- Deleuze, G. (2006) *Post-scriptum sobre las sociedades de control*. Recuperado de <http://journals.openedition.org/polis/5509>
- Digital Manifesto Archive. (s. f.) Recuperado 30 de julio de 2019, de <https://www.digitalmanifesto.net/manifestos/51/>
- Foglia, E. (2008) Redes paralelas y cartografías detectoras: Prácticas sociales y artísticas con medios locativos. *Artnodes*. Recuperado de <http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/foglia.pdf>
- Fusco, C. (2004, diciembre 16). Questioning the Frame. *In These Times*. Recuperado de [http://inthesetimes.com/article/questioning\\_the\\_frame](http://inthesetimes.com/article/questioning_the_frame)
- Galloway, A. & Ward, M. (2005) Locative media as socializing and spatializing practices: Learning from archaeology. *New York University Press*, (2005). Recuperado de [http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway\\_ward\\_draft.pdf](http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf)
- Gersón, B. L. (2016) *Geolocalización online: La importancia del dónde*. Editorial UOC.
- Gibson, W. (2006) *Neuromante*. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=Vxu6GQAACAAJ>
- IAA. (s. f.). I-See. Recuperado de <http://www.appliedautonomy.com/isee.html>
- Jenkins, H. (2008) *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Grupo Planeta (GBS).
- Loca Lab. (2006) *Loca: Set To Discoverable*. Recuperado de <http://www.loca-lab.org>
- Proboscis. (s. f.). *Urban tapestries*. Recuperado 30 de julio de 2019, de <http://urbantapestries.net/>
- RIXC. (2004). *ART + COMMUNICATION 2004*. Recuperado 30 de julio de 2019, de *Art+Communication: TRANS CULTURAL MAPPING* website: <http://rixc.lv/04/en/info/index.html>
- TCM Locative Reader. (2006, julio 25) Recuperado 30 de julio de 2019, de *Dérive* website: <https://parth.wordpress.com/2006/07/25/tcm-locative-reader/>
- The Institute for Applied Autonomy (IAA). (2005). *Engaging Ambivalence: Interventions in Engineering Culture*. En *The Institute for Applied Autonomy (IAA)*. (Vol. 02, pp. 95-105). Brooklyn (New York): Autonomedia.
- Tuters, M., & Varnelis, K. (2006) "Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things." *Leonardo*, 39 (4), 357-363. Recuperado de JSTOR.



Uncovering Ctrl: Activismo: GPS para cruzar fronteras indemnes. (2011, octubre 10). Recuperado 31 de julio de 2019. De *Uncovering Ctrl website*: <http://uncovering-ctrl.blogspot.com/2011/04/gps-para-cruzar-fronteras-indemne.html>

University College London. (2019) *OpenStreetMap*. Recuperado 31 de julio de 2019, de OpenStreetMap website: <https://www.openstreetmap.org/>

## BIO



**Paloma G. Díaz** es doctora en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona con la Tesis: *Prácticas artísticas digitales y tecnologías del control y vigilancia (2001-2010)* y Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid. Ha desarrollado toda su carrera profesional en la investigación y el desarrollo de creaciones multimedia y audiovisuales en diferentes ámbitos. Colabora con diversos estudios de Diseño, Multimedia y Consultoría.

Trabaja como docente especializada en Nuevas Tecnologías y New Media Art. Es profesora asociada de Fundamentos y Evolución de la Multimedia del Grado de Multimèdia de la UOC (Universitat Oberta de Catalunya) y profesora agregada de la asignatura "Cultura Audiovisual II" en BAU (Centro Universitario de Diseño de Barcelona). Colabora en la Escola Massana, y ha desarrollado sesiones magistrales en diversos centros. Ha asistido y participado como ponente en diversos Congresos y encuentros relacionados con la tecnología, la creación y la privacidad. Colabora con diferentes publicaciones *online* y desarrolla desde 2008 el blog *Uncovering Ctrl* ([www.uncoveringctrl.com](http://www.uncoveringctrl.com)).