

POTENCIAL DE LA WEB Y SUS REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE EXPRESIÓN COMUNICACIÓN EN LA CONTEMPORANEIDAD

Clarissa Rodrigues González

Doctora en Artes

Universidad Complutense de Madrid. Ciudad Universitaria, 28040 Madrid (España) – Email: gonzalezclariss@gmail.com

Resumen

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías de la información, desarrolladas para soportar las demandas que emergen con la geopolítica actual, que acompaña y sostiene esta nueva orden, globalizada y “globalizante”, se perciben cambios que alteran la comunicación a grande y pequeña escala, afectando, de manera directa, las relaciones laborales e interpersonales. Y también las de carácter asociativo.

La Web, en especial, viene cambiando de manera radical la producción y difusión de mensajes. Su rápida evolución – la red dejó

Palabras clave

Difusión, redes sociales, era virtual, asociaciones, “democratización” de los medios de producción, políticas de género

Key Words

Broadcasting, social networks, virtual age, associations, “democratization” of production medias, gender politics

Abstract

The advent of new information technologies, developed to support the demands that emerge from the geopolitics' current situation, accompany and bear this new order, globalized and universalizing, highlighting the changes that alters the communication system at a large and short scale, directly affecting work and interpersonal relations of all kinds, and also those of associative character.

The Web has been changing significantly the production and diffusion of information and messages. Its fast evolution – the net is not anymore a huge container, a virtual database or an efficient postal service, but a more and more potent communication tool – demonstrates that interactivity and social networks, besides an even more personal approach to a target audience, enounces the constant revolution of a media which potential has just been discovered and explored.

Many women, considering the case analyzed in this article, have already been seduced by the possibilities brought by these new technologies.

de ser un gran contenedor, una base de datos virtual y un servicio postal electrónico eficiente para convertirse en una cada vez más potente herramienta de comunicación – demuestra que la interactividad y las redes sociales, así como un tratamiento más “cercano” del público objetivo, anuncian la constante revolución de un medio, cuyo potencial apenas empieza a ser explorado.

Muchas mujeres, considerando el caso que nos ocupa, ya se han dejado seducir por las posibilidades que nos brindan esas nuevas tecnologías. Si por un lado, éstas excluyen a los que no logran acompañar su naturaleza cambiante, y nos esclavizan, puesto que hacen con que uno siempre esté localizable y posea los medios para dar continuidad a su trabajo – extendiendo así el horario de oficina –, por otro, permiten el acceso virtual e inmediato a la información, además de su producción, difusión e intercambio. No por casualidad, somos testigos del *boom* de las redes sociales. Muchos colectivos “de” y “para” mujeres ya idean sus estrategias teniéndolo en cuenta. Combinan, por ejemplo, actividades *in loco* con otras virtuales, haciendo de una extensión de la otra.

If it may exclude those who are not able to follow its always changing nature and enslave the worker that needs to be all the time available and have at hand the instruments to give continuation to her/his work – even when the working day has finished –, on the other hand, it offers them virtual and immediate access to the information and also to its production, diffusion and interchange. Not by chance, we notice the boom of social networks. Many associations made by women and for women are taking advantage on it. They combine, for instance, virtual and *in loco* activities, making one the extension of the other.

Introducción

El propósito primero de este artículo es el de hacer un breve análisis narrativo acerca del impacto de las nuevas tecnologías de la información a partir de la exposición de casos, como el de la Eskalera Karakola, casa *okupada* por mujeres en Madrid. Éste, como muchos otros colectivos, promueven actividades (re)creativas, generalmente de carácter sociocultural, muchas de las cuales benefician, directa o indirectamente, la comunidad del entorno más inmediato, generando así un ambiente de integración.

Muchas de las actividades quedan registradas en una base de datos virtual disponible para miembros de la comunidad y demás interesados, abriendo espacio para complementaciones posteriores, para la edificación de obras abiertas. Este tráfico de información, creciente y convergente, demuestra la fuerza que ganan las asociaciones con la “democratización” de los medios de producción y difusión de la información.

Objetivos

- Diseñar un análisis narrativo que permita señalar la manera cómo ciertas mujeres están asimilando y utilizando las nuevas tecnologías de la información, especialmente en lo que respecta a su faceta asociativa.
- Determinar las situaciones que indican la necesidad de compaginar el espacio virtual con el real, así como la expansión de los límites de uno y de otro.
- Comentar el “boom” de las redes sociales y destacar las posibilidades que surgen a nivel comunicacional con la transición de la Web 1.0 para la 2.0, puntuando, históricamente, sus momentos clave.
- Hacer un breve análisis descriptivo acerca del efecto de la incorporación de la interactividad y del “do it by yourself” a la Web, percibiendo la revolución que esto supone, ya que promueve un cambio significativo en la producción y en el consumo tanto de información como de bienes y servicios.

Metodología

Elección de la metodología a ser empleada – tipo de análisis

El desarrollo del tema propuesto en este artículo basa su metodología en un diseño de investigación cualitativa, valiéndose, básicamente, del análisis narrativo como principal herramienta metodológica.

La elección del análisis narrativo como instrumento metodológico se debe a la necesidad descriptiva de exponer los hechos seleccionados con la finalidad de ilustrar el impacto de las nuevas tecnologías de la información, especialmente en lo que concierne a la producción y difusión de la información, así como los usos que se están dando a las redes sociales en la Web. Sólo después de descritos, tales hechos pueden ser analizados, aunque la descripción en sí,

por el recorte de realidad hecho y la subjetividad argumentativa que lo caracteriza, ya presentan un análisis en su propia estructura.

Proceso de documentación

Previamente a la realización del análisis narrativo propiamente dicho, sin embargo, esta investigación abarcó tres estrategias dedicadas a la búsqueda de información sobre el tema en cuestión:

- referencias bibliográficas (elección de puntos y autores para la fundamentación teórica y revisión histórica de los principales acontecimientos relacionados con la ascensión de la Web como medio de expresión y comunicación, así como aportaciones de iniciativas artísti-

cas – caso de Brandon.org – o asociativas – como la Eskalera Karakola – que evocan cuestiones como las estrategias de control sostenidas por el sistema de clasificación de género y el compromiso de la mujer con su colectivo en la sociedad contemporánea);

- observación participante vía Web (participación en actividades virtuales organizadas por redes sociales, caso de Mirales¹)
- observación participante *in loco* (visitas continuadas a asociaciones como la Eskalera Karakola).

Herramienta metodológica

La observación participante, otra herramienta de la metodología cualitativa, le permite al investigador percibir, desde una perspectiva subjetiva y cercana, la realidad del grupo social con el que interactúa. En el caso de este estudio, se considera sumamente valioso el intercambio con activistas de la Eskalera Karakola.

Selección de muestreo

Por restringir este estudio al uso de la Web como herramienta de expresión artística y espacio para el intercambio asociativo a partir del estudio de casos, después de la selección de documentos para la fundamentación teórica y descripción de los hechos, se hizo la selección de casos:

- Brandon.org (uno de los primeros proyectos artísticos financiados por un museo de gran porte, como es el Guggenheim de Nueva York, fue idealizado para funcionar en diferentes interfaces Web y ocupar, además, una sala del museo);
- Eskalera Karakola (es una casa *okupada* por mujeres que organizan actividades de carácter didáctico, artístico y socio-cultural. Promueven eventos que objetivan tanto la integración con la comunidad del entorno más inmediato como el intercambio entre miembros que acuden a la casa o colaboran vía Web.

1. Net/Web Art y otras artes síntesis

1.1. Prólogo

La invención del cinematógrafo y, por ende, la realización de las primeras películas con el aparato recién-inventado fueron la génesis de todo lo que se entiende por producción audiovisual hoy en día. De la fotografía en movimiento nació el séptimo arte. De los documentales, la ficción.

En un primer momento, los hermanos Lumière se dedicaron a rodar documentales. Luego, genios como Georges Méliès², deslumbrados con el potencial del invento, revolucionaron no sólo la técnica cinematográfica de registro. También han colaborado para moldear el cine como un arte con características propias. Se empezaba a construir así su lenguaje. Ya no se trataba de

una serie de fotografías que puestas en secuencia forjaban la ilusión del movimiento. Tampoco de hacer teatro filmado.

El género documental, por adentrar en mundos más interiorizados, nos brinda con fragmentos de realidad, además de permitir que nos veamos reflejados en pantalla y de acercarnos a otras realidades sin filtros ni maquillaje. En toma única. El cine documental producido por mujeres, a su vez, nos permite conocer estos fragmentos de realidad a través de los objetivos de mujeres que utilizan la cámara como vehículo de expresión y comunicación.

Hecha esta breve introducción, queda en el aire la cuestión: si el cine es el séptimo arte, ¿el Net/Web Art no sería el octavo? ¿El arte de las infinitas posibilidades, tal como el número ocho en posición horizontal? Además de ser un arte síntesis, puesto que reúne – o puede reunir – las demás formas de expresión artística (literatura, música, cine, etc.), incorpora un nuevo elemento: la interactividad. Con el Net/Web Art, crece y gana nuevas dimensiones el concepto de obra de arte abierta. La Web, además, saca al espectador de su pasividad y de su posición cómoda como mero observador de los hechos descritos. Le permite, en algunos casos, incluso intervenir y ser co-autor de la obra. Le invita a involucrarse, debatir, construir realidades virtuales y participar de redes de intercambio de experiencias personales. La Web es una herramienta poderosa y, desde luego, pasa a ser un potente vehículo de expre-

sión, comunicación y de tráfico de información. Quizás el más importante y efectivo de este inicio de tercer milenio. Muchas mujeres ya han descubierto este potencial de la Web y lo están explorando.

1.2. Mujeres: uso de las nuevas tecnologías – producción y difusión de la información/ Redes sociales

La Web le permite a uno darse a conocer y relacionarse virtualmente con personas con intereses afines. Muchas mujeres se están valiendo de eso para organizarse en colectivos virtuales. Caso de la Eskalera Karakola, que, en un primer momento funcionaba únicamente como una casa *okupada* por mujeres. Hoy, su objetivo es el de posibilitar, sea en su espacio físico o virtual, el intercambio de experiencias y de producción artística y literaria acerca de género, feminismo y temas relacionados con ambos. Promociona, además, talleres, encuentros y eventos los más diversos. Su propuesta de autogestión está apoyada en una política feminista, por veces radical.

Gráfico n° 1: Página de inicio del sitio Web de la Eskalera Karakola



Fuente: <http://sindominio.net/karakola/> (URL consultada en febrero de 2008)

Gráfico n° 2: Página del sitio Web de la Eskalera Karakola que explica el propósito de la referida institución



Fuente: <http://sindominio.net/karakola/> (URL consultada en febrero de 2008)

Teniendo en cuenta el concepto de auto-gestión de política feminista, se podría establecer un paralelismo entre el gran número de mujeres cineastas que se dedican a la producción de documentales y el creciente número de redes sociales creadas por y para mujeres.

El género documental, por ejemplo, les da a las mujeres la oportunidad de producir películas de bajo costo y de carácter inti-

mista. Si esto, por un lado, reduce muchísimo la posibilidad de que estas películas lleguen a un público más amplio, por otro, las libra de las ataduras del circuito comercial. Ya el tono intimista que suele caracterizar la mayoría de las películas documentales dirigidas por mujeres, se hace notar en el esfuerzo por transportar al espectador a una determinada realidad con la que la directora generalmente está involucrada o una causa con la que simpatiza. Lo mismo ocurre con las redes sociales creadas por mujeres.

En términos de costos, tratándose de la producción de películas documentales, hay que tener varios puntos en cuenta. Gracias a la “democratización”ⁱⁱⁱ de los medios de producción, fruto de una estrategia de mercado para encontrar un público más amplio para estos bienes de consumo, cámaras digitales compactas de alta definición han sido puestas a venta a precios razonables y programas de edición más asequibles y de fácil manejo han revolucionado la producción de obras audiovisuales. Desde un ordenador portátil, con *softwares* intuitivos y eficientes, se puede editar una película del principio al fin, poniéndole desde los títulos de crédito hasta la banda sonora. El hecho de que el formato exija menos equipo y se preste a experimentaciones estilísticas despertó el interés de muchas realizadoras a punto de que se llegue a hablar de cine documental de género. De una sensibilidad femenina mar-

cando un diferencial en la producción de documentales.

Algo semejante pasó con las redes sociales creadas por mujeres y para mujeres. El *boom* de estas redes sociales también está vinculado a la posibilidad de usar la Web como una plataforma de lanzamiento y promoción del trabajo de mujeres que nos ayudan a comprender su mundo, también nuestro. Que crean espacios para el debate de ideas y el intercambio de información y experiencias.

Esto también se debe, en gran parte, a la revolución impulsada por las nuevas tecnologías y sus consecuencias mercadológicas a finales del siglo pasado. Coincide, no por casualidad, con el nacimiento de la globalización, especialmente dentro del intervalo de tiempo comprendido entre los años 89 y 91, cuando surge el Internet. En este intervalo, se da la ascensión de la Web, la 1.0, que, a un ritmo vertiginoso, conquista a un número cada vez mayor de usuarios.

La Web 1.0, no obstante, se caracterizaba por páginas estáticas HTML que no eran actualizadas con frecuencia. Le servían al internauta básicamente para realizar consultas. El objetivo de estas páginas era el de conseguir incrementar el número de visitas y la apuesta por la estética era su principal atractivo. Con el éxito de las webs más dinámicas, también conocidas como Web 1.5, que contaban con CMS (Content Management System^{iv}), el concepto original empieza a cambiar.

Sin embargo, el cambio sólo se da a un nivel más amplio y efectivo con el surgimiento de la Web 2.0, término que fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folclonomías^v, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de un sitio Web.

Todo indica que el uso de la Web, en la actualidad, está orientado a la interacción y a la creación de redes sociales. Los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro e intercambio de mensajería que como webs tradicionales. El término Web 2.0 engloba una serie de aplicaciones y páginas de Internet que proporcionan servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos y del tráfico de información, en fin de todo lo que se publica en su espacio, puesto que además de publicar, puede restringir el acceso a lo que sube a la red y eliminar cualquier contenido indeseado. Entre los más populares sitios Web 2.0 están los blogs, fotoblogs, wikis y sitios como Youtube, Facebook, My Space, Linked In, My Plaxo, Hi-5 y Twitter. Habría que considerar, además, los foros de discusión y las comunidades Web.

Según Christiane Paul^{vi}: *“España es el país europeo que más ha impulsado el desarrollo del arte digital en la última década”*. Para ella, el

new media art, que englobaría el Net/Web Art y todo el arte que usa la tecnología digital como medio de creación y no como contendor, tiene tres elementos que lo definen: interacción, participación y red. Si antes el internauta era un mero navegador, luego pasaría a tener la oportunidad de intervenir en proyectos creados en el ciberespacio^{vii}, caso de Waxweb^{viii}, Digitale Stad Amsterdam^{ix}, Internationale Stad Berlin^x y The File Room^{xi} por mencionar algunas de las más populares cibercreaciones interactivas. Quizás el éxito de estos proyectos interactivos, que surgieron con la Web 1.0, fue la génesis de las redes sociales. El Eletronic Cafe International, por ejemplo, tenía como finalidad la promoción de un encuentro social y artístico. El proyecto concebido por Galloway y Rabinowitz objetivaba potenciar el diálogo tanto entre personas que frecuentaban el café como entre las que comparecían virtualmente a través de teleconferencia.

Merecería la pena recordar que aunque se apunte el Eletronic Cafe International como la primera red social creada, desde los años 70 hubo intentos de transformar esa tecnología de telecomunicación en un medio participativo y creativo, que puede ser considerado, desde el punto de vista contextual, como uno de los antecedentes para el arte en Internet y su uso en la contemporaneidad. Esto incluye desde proyectos vía satélite o basados en redes participativas, hasta teleconferencias, *mailboxes* y diversas iniciativas interactivas.

El hecho de que las mujeres cada vez hagan mayor uso de esas herramientas Web como medios de expresión, canal de comunicación y red de difusión de ideas, conceptos, obras y foros de debate e intercambios de experiencias, información, archivos e intereses afines demuestra que el acceso a las nuevas tecnologías, así como el manejo cada vez más sencillo e intuitivo de sus herramientas, resulta atractivo para las internautas, que han pasado a crear sus propias comunidades y redes sociales, además de participar en otras ajenas. Tal idea gana fuerza, como se mencionó anteriormente, en el 2004, con el surgimiento de la Web 2.0.

Con la Web 2.0, cambia de manera todavía más radical la manera de producir y transmitir información. Esto afecta no sólo la comunicación, sino el *modus vivendis* de la gran mayoría de la población. La posibilidad de interactividad, la superación de las barreras físicas, la conexión en tiempo real y la fomentación de un cuerpo virtual se convirtieron en rasgos propios de la ciberrealidad contemporánea.

Cabe aquí un pequeño paréntesis: Si pasamos a vivir en un mundo más virtual que real, ¿no sería lógico que las relaciones, al paso que la virtualidad cobra transcendencia en nuestra cotidianeidad, se den mayoritariamente a través del contacto por la red? ¿A la larga no perderíamos el contacto físico con los demás? ¿No estaríamos cada vez más inmersos en nuestras individualidades, relacionándonos incluso a nivel

afectivo, a través de la red que le protege a uno permitiéndole forjar una identidad? ¿Quedaría el contacto físico con otros individuos restringido a lo imprescindible, como en el caso de necesitar tratamiento médico? Quizás por predecir que caminábamos hacia esta dirección, Foucault (2005), que murió antes del *boom* del Internet, ya anunciaba que el control en la sociedad contemporánea lo ejercerían los médicos.

Otro punto a considerar es la idea que se vende de que la Web 2.0 le saca al internauta de su pasividad, puesto que con la interactividad, el internauta pasa a ser co-autor de una obra abierta a aportaciones y, por lo tanto, edificada en conjunto. Habría que cuestionar, sin embargo, esta supuesta co-autoría sobre todo en lo que concierne a las redes sociales. Los que participan en redes sociales no pueden modificar el contenido de páginas ajenas, sino añadir observaciones y comentarlo, estando sujetos a la censura del autor de la publicación, quien controla el tráfico de información. Por cierto, quizás el término ‘autor’ le quede grande a la persona que sube información a la Web. Muchos se limitan a publicar noticias de periódicos, a compartir vídeos de programas televisivos y un largo etcétera. Pero incluso cuando lo publicado es de autoría propia, cabe el cuestionamiento. A aquel que usa la red para expresar un estado de ánimo o proponer un tema a debatir más bien le cabe el rótulo de gestor. Es quien da el primer disparo y va gestionando el sitio, decidiendo lo que se hace público.

Lo mismo ocurre con los foros. Hay un espacio abierto al intercambio de información pero el moderador es quien toma las decisiones acerca de lo que se publica, teniendo autonomía para bloquear usuarios y eliminar contenidos. Se celebra mucho la libertad con la que le brinda a uno la Web pero tal libertad cuenta con una serie de limitaciones. Su ejercicio no es tan libre de ataduras como lo proclaman los más utópicos.

Habría que debatir asimismo si el artista deja de ser creador para pasar a ser el idealizador y ejecutor parcial de su obra de arte – si es que no lo ha sido siempre – o si todos nos convertimos en artistas al tornar público lo que hacemos.

Quizás la co-autoría como tal sólo se daría en términos plenos si hubiera la posibilidad de interactuar directamente en la proposición original, transformándola. Quizás esto no se dé, al menos en el caso las redes sociales, porque las mismas no tienen tal propósito. O quizás éste sea el próximo paso. De esta manera podríamos acercarnos a la utopía de que la historia la hacemos todos, la escribimos todos. Por lo menos virtualmente.

El hecho es que antes del surgimiento de la Web 2.0, ya se veía la semilla de lo que vendría a ser el futuro de la Web. Esto se debe en gran parte al esfuerzo conjunto de Net/Web-artistas y programadores, del desarrollo de obras de arte interactivas y de la creación de softwares para su ejecución. Como ejemplo se puede citar el trabajo de

Shu Lea Cheang, que ideó la página Brandon.org^{xiii}.

El sitio del proyecto, con cuatro interfaces, fue desarrollado entre 1996 y 1997, poco antes del estreno del documental *The Brandon Teena Story*^{xiii} y dos años antes del lanzamiento de la película de ficción *Boys don't cry*^{xiv}. Los sucesos que culminaron en la muerte de Brandon Teena, ocurridos en Nebraska, en diciembre de 1993, inspiraron a Lea Cheang a montar un proyecto que narraría su historia a través del Net/Web Art y desde el punto de vista de cuatro diferentes artistas.

Gráfico n° 3: Imagen a la que se accede después de entrar a la página de Brandon.org



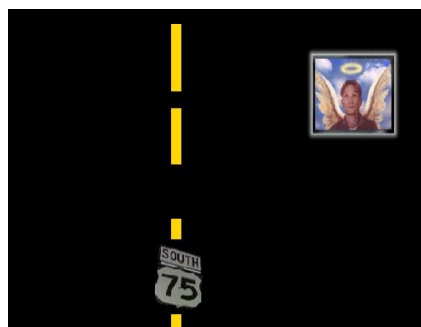
Llegamos a este punto después de deslizar el ratón por encima de un fondo blanco que revela fotografías en su superficie según lo vamos recorriendo. Éste es el portal que nos conecta con la primera interfaz.

Fuente: *brandon.org* (consultada en marzo de 2007, la página ya no existe)

Las interfaces:

1 → *Big Doll Interface*^{xv}: juega con la posibilidad de recombinar el cuerpo social.

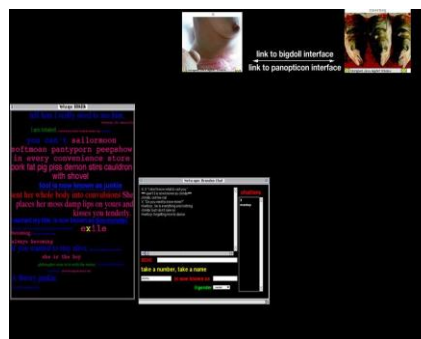
Gráfico n° 4: Interface de Big doll



Fuente: *brandon.org* (consultada en marzo de 2007)

2 → *Road Trip Interface*^{xvi}: le transporta a Brandon de Nebraska a una zona cibernética.

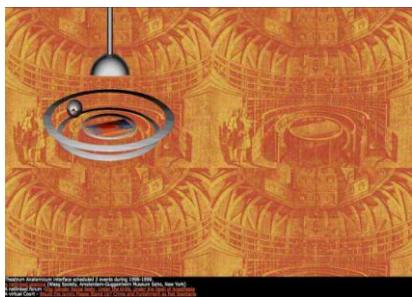
Gráfico n° 5: Interface Road Trip



Fuente: *brandon.org* (consultada en marzo de 2007)

3 → *Mooplay Interface*^{xvii}: explora la fusión entre lo que uno es y lo que inventa de sí mismo, haciendo un paralelismo entre la identidad que Teena Brandon forja y las de internautas que no son como se describen.

Gráfico n° 6: *Interface de Mooplay*



Fuente: *brandon.org* (consultada en marzo de 2007)

4 → *Panopticon Interface*^{xviii}: habla del ojo que todo lo ve, de “verdades” que no se pueden ocultar.

Gráfico n° 7: *Interface de Panopticon*



El proyecto montado en una de las instalaciones del Guggenheim

Fuente: *brandon.org* (consultada en marzo de 2007)

El *BRANDON – a one year narrative project in installments*^{xix} empezó a llevarse a cabo cuando el Guggenheim neoyorquino deci-

dió apoyar la iniciativa de Shu Lea Cheang, cediendo sus instalaciones y financiando también la versión Web de este proyecto multimedia.

Gráfico n° 8: *Pantalla interactiva a la que se accede después de entrar a la página del Brandon Teena Project*



Fuente: *brandon.org* (consultada en marzo de 2007)

Cuando se accede a la Web, imágenes van apareciendo sobre la pantalla blanca según se desliza el ratón. El proyecto, interactivo, nos brinda con un constante cambio de perspectiva. El paseo conduce a obras que nos dan acceso a un camino a lo largo del cual nos deparamos con elementos relacionados a Brandon. Al hacer un clic sobre ellos observamos cómo cobran importancia en esta crónica de lo que fue su vida y de lo que representó su muerte.

Lo que nos propone este proyecto Web, que también ocupó un espacio físico dentro del museo Guggenheim de Nueva York, es imaginar lo que pasaba en el interior de Teena Brandon y deconstruirle a ella/él y a su entorno más inmediato a fin de entender cómo y por qué ella/él se había reinventado a sí mismo, pasando a ser Brandon Teena.

El proyecto también contempla lo ocurrido tras su muerte, que por las circunstancias en las que se dio, le convirtió en símbolo del movimiento LGTB^{xx}.

El proyecto Web de Lea Cheang rescata los sucesos ocurridos en una ciudad del interior del estado de Nebraska, Estados Unidos, en un entorno hostil y conservador, que tuvieron lugar en el año 1993. Teena Brandon, una chica que se presenta como chico y adopta el nombre de Brandon Teena, se enamora de Lana, la chica más popular y deseada de Falls City y entabla amistad con chicos de allí, quienes, al descubrir su real identidad sexual, primeramente la violan y posteriormente la asesinan. Tales hechos abren el debate sobre el proceso de deconstrucción de identidades sexuales. Por otro lado, muestran la discriminación social y la violencia vinculada a las opciones sexuales diferentes a la dominante. ¿Quién y qué era, en realidad, Brandon Teena? ¿Por qué hubo una reacción tan violenta

hacia ella/él? Éstas fueron las cuestiones que se plantearon cuando el caso apareció en los medios de comunicación y las que inspiraron a Shu Lea Cheang a montar el proyecto de Net/Web Art Brandon.org, que le permite al internauta conocer la historia de Teena Brandon a través de la concepción artística de múltiples creadores.

Este proyecto Web-artístico nos permite reflexionar tanto sobre lo que sería una obra de arte interactiva como de qué manera iniciativas como esta pueden lograr traspasar los límites de la Web y del arte, transformándose en un movimiento reivindicativo que clama por justicia social y reclama cambios en lo que concierne a las estructuras de género de una sociedad que pide – y necesita – cambios.

Iniciativas como la Escalera Karakola le hacen eco.

Conclusiones

Tales hechos abren el debate acerca de los usos que se pueden dar a las nuevas tecnologías de la información. Diferentemente de los *mass media*, que evidencian el potencial más inmediato y efímero de las nuevas herramientas de producción y difusión de mensajes, se puede observar también iniciativas como las de algunas documentalistas o de artistas como Shu Lea Cheang y de las activistas del colectivo de mujeres Es-

kalera Karakola, que, aprovechando el alcance de las nuevas *medias* denuncian, sea a través del arte o de su labor asociativa, crímenes e injusticias. Incitan al cambio, a la lucha. Crean espacios físicos y virtuales para la discusión de problemáticas, para el intercambio de experiencias, para el fortalecimiento de grupos socialmente marginalizados, para evitar que se olviden las injus-

ticias, para la proposición de alternativas posibles.

Si por un lado el proyecto de Shu Lea Cheang, Brandon.org, utiliza un medio de expresión – y también de difusión – como es la Web para evidenciar un crimen motivado por el rechazo a lo disonante, la Eskakera Karakola propone un espacio, virtual y físico, para la reunión de mujeres que o sufren algún tipo de marginación social – sea por su sexualidad, estilo de vida, etnia o situación económico-legal – o bien se niegan a participar de la maquinaria forjada para el ejercicio del control social, puesto que esto supondría la aceptación de aquello contra lo que luchan. Es el caso de algunas *okupas*, mujeres – muchas de las cuales provienen de familias de clase media – que renuncian a ciertas comodidades para vivir de manera coherente con su discurso político.

Cuando protestas de asociaciones como la Karakola logran movilizar el barrio de Lavapiés en Madrid^{xxi} y proyectos-denuncia como el de Lea Cheang ganan notoriedad mediática, queda evidente la fragilidad de un sistema que pasa a ser ineficiente. Según

Judith Butler (1990), los fundamentos de una sociedad *heteronormatizada*, que basa sus estrategias de control en dicotomías excluyentes, como el sistema binario de clasificación de género, acaba convirtiéndose en rehén de sí misma. El agotamiento de su fórmula deja antever la necesidad de cambios, requeridos por la geopolítica de una nueva era, postindustrial y globalizada. Esto, obviamente, incide directamente en lo cotidiano. Y apenas lo empezamos a asimilar. Fenómeno reciente, la ascensión de la Web, no sólo como un espacio para la expresión y difusión de ideas, sino también como medio de comunicación masivo, tuvo lugar en las últimas décadas del siglo XX.

En una época en la que el simulacro predomina sobre la cosa en sí, es difícil predecir hacia dónde vamos. Quizás la historia se repita una vez más: asistiremos a la sustitución de una institución que execra el control social por otra, testimoniaremos un medio de comunicación prevaleciendo sobre los demás. O tal vez la tan proclamada revolución se dé en términos efectivos. Tanto virtualmente como *in loco*.

Referencias

BAUDRILLARD, J. (1997): *A Arte da Desaparição*. Rio de Janeiro, Editora da UFRJ.

BENTHAM, J. (1977): *El Panóptico*. Madrid, La Piqueta.

BOURDIEU, P. (1977): “Reprodução cultural e reprodução social”. En: BIMBAUM, P.; CHAZEL, F. (eds.): *Teoria sociológica*. São Paulo, Hucitec/Edusp.

BULLRICH, S. (1982): *La mujer postergada*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana.

BUTLER, Judith (1990): *Gender Trouble: Feminism and Subversion of Identity*. London, Routledge.

CANETTI, E. (1960): *Masa y poder*. Barcelona, Gedisa.

COLAIZZI, G. (1998): “Visiones de lo contemporáneo: cuerpos reales/sujetos virtuales”. En: CORTES, J. M. (ed.): *Crítica cultural y Creación Artística*. Valencia, Signo Abierto.

FOUCAULT, M. (2005). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. (A. G. Camino, Trad.). Madrid, Siglo XXI.

FUSS, D. (1989): *Essentially Speaking: Feminism, Nature and Difference*. London, Routledge.

GALLOWAY, A. *Nuevos interfaces, nuevo soft, nuevas redes*. URL: <http://aleph-arts.org/pens/interfaces.html> (Consultada en abril de 2007)

GIANNETTI, C. (2002): *Breve balance de la primera década del net art*. Red Digital, N° 3. URL: http://red.digital.cnice.mec.es/3/firmas_claudia_ind.html (Consultada en abril de 2007)

HARAWAY, D. (1995): *Ciencia, cyborgs y mujeres – La reinención de la naturaleza*. Valencia, Cátedra.

HARDING, S. (1996): *Ciencia y feminismo*. Madrid, Morata.

KAYE, N. (2000): *Site Specific Art: Performance, Place and Documentation*. London, Routledge.

LIPOVETSKY, Gilles (1998): *O império do efêmero*. São Paulo, Companhia das Letras.

LLAMAS, Ricardo (1997): *Miss Media – Una lectura de la comunicación de masas*. Barcelona, La Tempestad.

MARTÍN PRADA, J. *El net.art o la definición social de los nuevos medios*. En: Aleph. URL: http://aleph.arts.org/pens/definicion_social.html (Consultada en abril de 2007)

MESO AYERDI, K. (1997): *Arte en Internet*. Madrid, Anaya Multimedia.

PAGLIA, Camille (2001): *Vamps & Tramps – Más allá del feminismo*. Madrid, Ediciones Valdemar.

ZAFRA, R. *El instante invisible del net.art*. URL: http://alepharts.org/pens/inst_invisible.html (Consultada en abril de 2007)

Cita de este artículo

GONZÁLEZ, C. (2011) Potencial de la web y sus redes sociales como herramienta de expresión comunicación en la contemporaneidad. *Revista Icono14 [en línea] 1 de enero de 2011, Año 9, Volumen 1*. pp. 51-66. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>

¹ Texto/testimonio publicado en Mirales: <http://mirales.es/?p=926> (URL consultada el 1 de marzo de 2010).

ⁱⁱ Creador de la Star Films, produjo un centenar de películas. Probando, descubrió por casualidad, la técnica conocida como *stop-motion*, con la que realizó muchos efectos especiales. También fue el primero en usar fundidos y disoluciones. *Le voyage dans la Lune (El viaje a la Luna)*, filmada en 1902, en la que experimentó y perfeccionó el uso de trucos con la cámara para hacer aparecer y desaparecer objetos, es su obra más conocida.

ⁱⁱⁱ La palabra democratización figura entre otras porque ésta no se da en términos efectivos. Es ilusorio pensar que, a pesar de la caída de precio y la sencillez operativa, ciertas herramientas y aparatos ya se convirtieron en algo que esté al alcance de todos.

^{iv} En castellano: sistema de gestión de contenidos.

^v Por su etimología, *folcsonomía* (folc+taxo+nomía) significa literalmente “clasificación gestionada por el pueblo (o democrática)”. *Taxis* significa “clasificación” y *nomos*, “ordenar, gestionar”. Ya *folc* proviene de la palabra alemana *volk*, cuya traducción sería “pueblo”.

En términos prácticos, el sistema de etiquetado denominado folcsonomías (tags) les permite a los usuarios no sólo almacenar archivos en sitios Web, sino que también permite compartirlos con otros usuarios y determinar

cuántos tienen un determinado enlace guardado en sus marcadores.

Uno de los más popular de estos sitios Web, Flickr, fue creado para que los usuarios pudieran almacenar, organizar y compartir imágenes y videos.

Considerado un ejemplo de la llamada Web 2.0, este popular sitio Web funciona como un servidor personal para compartir fotografías, siendo usado muy a menudo como un contenedor fotográfico. Su popularidad en parte se debe a la gran comunidad online que accede al servicio, así como a las herramientas que permiten al autor subir y etiquetar sus fotos, además de acceder a fotos de otros usuarios.

^{vi} Christiane Paul es comisaria de FEEDBACK, conservadora del New Media Art en el Museo Whitney de Nueva York y responsable de Artport, un portal dedicado al net.art.

^{vii} El término ciberespacio, utilizado por primera vez por William Gibson en su novela de ciencia ficción, “Neuromante”, publicada en 1984, alude a un mundo artificial en el cual las personas navegan por espacios de datos.

^{viii} Waxweb, de David Blair, deconstruye una película a través de la Web.

^{ix} Proyecto de contenido activista que pretendía lograr movilizaciones sociopolíticas.

^x Proyecto de ciudad virtual creado y pensado como punto de encuentro público y privado.

^{xi} The File Room, de Antoni Muntadas, es una especie de tele-archivo contra la censura en el cual cualquier usuario puede describir y documentar su caso individual, así como buscar información sobre otros casos.

^{xii} URL: <http://brandon.guggenheim.org/> (Consultada en marzo de 2007, la página ya no existe)

^{xiii} URL: <http://www.imdb.com/title/tt0144801/>

^{xiv} URL: <http://www.imdb.com/title/tt0171804/> (Consultadas en abril de 2007)

^{xv} Interfaz Gran muñeca; autor: Jordy Jones

^{xvi} Interfaz Viaje por la carretera; autores: Jordy Jones y Susan Stryker

^{xvii} Interfaz Reproducción de mugido; autores: Pat Cadigan, Lawrence Chua y Francesca da Rimini

^{xviii} Interfaz Panóptica Autores; autores: Beth Stryker, Auriea Harvey

^{xix} Traducción: *Brandon – un proyecto narrativo de un año plasmado en instalaciones.*

^{xx} El colectivo LGTB le convirtió a Teena Brandon/ Brandon Teena en icono de su lucha, de la reivindicación de los derechos de lesbianas, gays, transexuales y bisexuales.

Su corta trayectoria muestra el intento de una joven de pasar por hombre en un esfuerzo por acercarse al rol de género con el que ella/él más se identificaba. Buena parte de sus problemas provienen de la manera como están construidas socialmente las identidades sexuales, que muchas veces le impiden a uno vivir, sentir y expresarse libremente. El drama de Teena Brandon empieza a la hora de definir su identidad sexual, puesto que la sociedad le obliga a ello, y en su caso a seguir un rol con el cual ella no se identifica, teniendo en cuenta únicamente sus caracteres biológicos.

Las identidades y opciones sexuales consideradas periféricas suelen ser penalizadas socialmente. La reacción agresiva cuando la identidad sexual de Brandon es descubierta muestra la valoración que, en una comunidad conservadora, se hace de las opciones sexuales que transgreden los límites de los hombres-machos y de las mujeres-hembras al plantear otras maneras de vivir la sexualidad. No sólo su condición de transgénero, también su homosexualidad es rechazada y vista con temor, especialmente por chicos que ostentan una pose varonil. En cambio, Lana, la chica de la que se había enamorado, al querer estar con Brandon, no rechaza su cuerpo de mujer ni su amor hacia él. Todo lo contrario: acepta mantener con él una relación lésbica. La ambigüedad sexual de

Lana también es claramente rechazada socialmente. Pero a ella se le perdona. Al fin y al cabo, ella también había sido engañada.

^{xxi} El 10 de mayo de 2005, el alcalde de Madrid, Alberto Ruíz-Gallardón, desahució las activistas de la Escalera Karakola que habían *okupado* en el número 40 de la calle Embajadores. La protesta de las *okupas* contra la sanción del ayuntamiento movilizó el barrio de Lavapiés.