

Casares Rivas, Nilo Manuel.

Alumno doctorado Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.

Infocidio 2.0.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Infocidio, Web 2.0, net.art.

KEY WORDS

Infocide, Web 2.0, net.art.

RESUMEN

¿Qué se entiende aquí por infocidio 2.0? la renuncia a la conexión a través de nuestros *socialphones* (coloquialmente conocidos como *smartphones* en una transferencia de la inteligencia hacia un cacharrito, digna del psicoanálisis de primera ola).

Al finalizar la primera década de nuestro siglo, una parte de los artistas digitales más comprometidos con el net.art inicial tomaron una actitud muy curiosa y que merece atención; algunos de ellos se lanzaron al infocidio 2.0 (la palabra infocidio resulta de la intersección entre información y suicidio) de una manera decidida y sin contemplaciones, en un segundo caso de anticipación que ya antes se había visto en los inicios del net.art, cuando muchos de los precursores nos advirtieron de que estábamos controlados en mucha mayor medida de lo que creíamos estar conectados.

La escenificación de este infocidio 2.0 fue realizada de varias maneras, alguna de las cuales serán revisadas en esta conferencia que nos hará ver que solo somos Individuos Digitalmente Modificados a través de Técnicas de Intervención y Control, más conocidas como Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Esta ponencia forma parte de una investigación de mayor alcance que pretende demostrar que el arte digital advirtió, con anterioridad a los analistas más sesudos, sobre los problemas de transparencia digital que ocasionaría la era de la conexión perpetua en la que ahora vivimos, y estamos, todos atrapados a nuestra cuarta pantalla como si no existiese otra cosa. La expresión 'cuarta pantalla', proviene de la sucesión ocurrida desde la primera pantalla, el cine, la segunda, la televisión, la tercera, el ordenador, y la cuarta: presente en nuestros telefonitos.

ABSTRACT

What does it mean infocide 2.0? waiver of connection through our socialphones (colloquially known as smartphones in a transfer of intelligence to a gadget worthy of psychoanalysis first wave).

At the end of the first decade of this century, some of the most committed digital artists with the initial net.art took a curious attitude that deserves attention; some of them jumped into infocide 2.0 (the word infocide is the intersection between information and suicide) in a determined manner and unceremoniously, in a second case in advance already been seen before in the early net.art, when many of the precursors warned us that we were controlled so much than we thought to be connected.

The staging of this infocide 2.0 was done in several ways, some of which will be reviewed at this conference will make us see that we are only Digitally Modified Individuals through Control and Intervention Techniques, better known as Communications and Information Technology.

This paper is part of an investigation that seeks to demonstrate that digital arts warned, prior to the brainy analysts, on the problems of digital transparency that would cause the era of perpetual connection in which we live, all caught our fourth screen as if there were something else. The expression 'fourth screen', comes from the succession occurred from the first screen, the cinema, the second, television, the third, the computer, and the fourth: present in our cellars.

CONTENIDO

Aceptas en tu círculo social (al hablar de la Red 2.0, lo hacemos de la Red Social) a alguien que quiere muy poco trato contigo; por ello al entrar en Facebook te sumerges en un lenguaje almibarado repleto de exclamaciones y una exagerada simpatía hacia lo que se presenta en sociedad a todas horas (como se sabe, la inet no las tiene porque en ella conviven habitantes de muy distintos husos horarios), de un 'buenrollismo' que raya la vergüenza ajena, según parece algo que se sufre cada vez menos. Sucede casi lo contrario a lo que ocurre en blogs o, en menor medida, foros, donde no tardan en aparecer insultos tras los primeros comentarios; en el caso de Facebook todo es de una camaradería efusiva muy sospechosa.

Si atendemos un poco a los cruces lingüísticos propios de la Red 2.0 veremos cómo lo emocional, que se abrió paso en la Red 1.0 a través de los emoticonos, con la Red 2.0 se vuelve exaltación subida de un tono regulado por el número de cierres exclamativos con que se termina la frase que incorporas al muro de tu interlocutor (?).

Resulta curiosa esta forma de comunicación en que uno se dirige a otro en plena plaza pública, lo que equivaldría a hacerlo a gritos, porque los mensajes enviados se hacen casi siempre a través del muro, desde el balcón de casa para ser oídos en toda la calle, si bien ahora constituida por la comunidad de amigos a los que admites en tu lista sin entrar a valorar las razones para hacerlo, al igual que pasa gente por la calle a la que no conoces y puede oír tus cosas, claro que a los transeúntes los sabes desconocidos, mientras en las redes sociales se crea la ficción de pertenecer a una comunidad sólida de intereses, y por eso no reparan en que todo lo publicado en ellas supone emitir la vida.

Si al principio de la inet muchos de los net.artistas reaccionaron desde ella contra ella para denunciar que éramos controlados en nuestros pasos ya que dejábamos rastros por todas partes y era mejor volvernos transparentes y compartirlo todo, como apuntan las obras *Life Sharing* (2000-2003) y *Vopos* (2002) de 01.ORG, hoy las redes sociales no solo les dan la razón a los primeros net.artistas, además contribuimos al control al habérsenos facilitado el trabajo, tal y como 01.ORG había anticipado con sus obras de principios de la pasada década (<http://0100101110101101.org/life-sharing/>).

El mejor ejemplo es el ofrecido por la aplicación Twitter, que realiza una inteligente apropiación del lenguaje de los mensajitos, tanto del que deriva de los SMS como del procedente de la mensajería instantánea en la inet. Los SMS limitan a 160 caracteres la comunicación con los demás, Twitter va un poco más lejos y reduce nuestras posibilidades a 140, pero además proporciona un montón de utilidades para construir URL cortos que puedan amoldarse a esa brevedad y así dar cuenta puntual de todo lo que pasa en nuestras vidas tanto a través de la descripción breve por escrito como de los vínculos a fotografías, vídeos o grabaciones acústicas, complementadas siempre por el mayor vicio de hoy, el completo estriptís que supone la geolocalización para rendir un mejor testimonio de lo que estamos emitiendo; no bastan fotos, vídeos y registros sonoros, también debes dejar constancia del exacto lugar en que fueron realizados, y para ello nada mejor que geolocalizarlo todo, gracias a que nuestros telefonitos están dotados de una compleja trama de software que los mantiene comunicados a todos los niveles, a su través la inet se ha extendido por completo y el control sobre nosotros se ha hecho absoluto, antes sabían dónde se encontraba tu ordenador, o tú cuando entrabas en contacto con los computadores, hoy saben dónde te ubicas porque tu telefonito lo cacarea todo.

Hace años conversaba con mi buen amigo Luigi Pagliarini acerca de la conectividad en que nos vemos envueltos desde hace tiempo, creo que fue con anterioridad a la realización de una de las obras más interesantes de su producción, *Fatherboard, the superavatar* (2007-en curso). LP me decía que pronto contrataríamos servicios de ocultación para no dejar rastro de nuestros movimientos. Si muy a finales del novecientos todo el furor se dirigía a estar conectados; porque era algo de lo que virtualmente se carecía, salvo terminada la última década en que se comenzó a imponer la inet, al menos en Europa; ahora, me decía LP, correríamos a evitar la conexión, porque, como ya habían avanzado los primeros net.artistas, estar conectado es estar controlado. Piense el lector para qué compra un padre teléfono móvil a su hijo, para tenerlo localizado, no para hablar con él, de hecho es muy probable que no se hablen o lo hagan en tan justa medida que sea irrelevante lo dicho entre ellos. Más o menos un año después de mantener esta conversación encontré la referencia de una empresa europea que ofrecía el servicio de ocultación, y le volví a dar la razón a LP enviándole un correo con sus datos.

Si traigo hasta aquí a LP no es tanto por esa conversación que mantuve con él, que también, como por la obra que citaba antes, una pieza que me sirve para analizar el estado de conexión perpetua en que nos encontramos hoy, y empleo el término conexión perpetua con todo el deje a cadena perpetua que pueda tener para quien lea esto.

Fatherboard, the superavatar, es una obra de la que se puede tener cumplida información en <https://www.youtube.com/watch?v=2YVgmJ16zhY>, pero sobre todo es un severo examen de las relaciones que constituimos en las redes sociales, muy en concreto en *Second Life*; donde se establecían relaciones vicarias entre lo que uno quiere ofrecer de sí y otras

tantas representaciones de los otros, todos esos comportamientos son delegados en la figura del avatar que es la encarnación de uno en ese territorio bajo pautas impuestas, es uno mismo por otros medios y de otra manera, y al avatar se le asignan las tareas de enfrentarse a la virtualidad por uno mismo y bajo órdenes.

Al llegar a Second Life uno no repara en que el avatar es esclavo de su creador, quien lo hace se limita a ver la posibilidad de entrar en un divertimento en el que los equívocos le permitirán vivir una segunda vida. Sin embargo, y volviendo sobre la conversación mantenida con LP, de pronto la figura del avatar aparece como el ser atado a la conexión obediente de lo que su amo desee realizar y por eso solo le cabe una salida para cobrar verdadera vida, no la vicaria que se le adjudica por definición en su mundo secundario. La decisión es romper todo lazo con su realidad, desconectar todos los sensores que lo atan a su dueño y correr fuera del mundo en que vive. Porque el superavatar es un avatar que escapa a las reglas, tiene la capacidad de hacerlo y por ello es superior al resto, se libra de su amo y para dejar de obedecerlo tiene que romper las conexiones, toda posible comunicación, porque en cada dato recibido va inserta una orden, por eso se desconecta del todo y escapa de Second Life, huye de allí para ganar una zona de sombra en la que dejar de estar al descubierto. De esta forma el superavatar escapa y huye de Second Life para conquistar una nueva vida fuera de cobertura, al margen de los artilugios, como refleja uno de los vídeos que muestran la vida del superavatar libre de toda conexión, y que ahora no encuentro en la inet y no sé si finalmente fue realizado o se quedó en mero guión al que tuve acceso y estoy proyectando en mi mente mientras escribo; en el momento de absoluta desconexión, de otro modo, de libertad plena, el superavatar se pasea por un bosque a la orilla de un riachuelo, a salvo de toda onda hertziana que lo pueda capturar y reconducir a su estado primitivo de servidumbre. Deja de estar controlado si ajeno a la conexión.

En el avatar podemos vernos a nosotros cuando estamos inmersos en las redes sociales, no tanto porque seamos la voz de un amo como por estar atrapados a la conexión de manera férrea, sin posibilidad de escape al llevar el lastre en nuestro bolsillo, bajo la forma de telefonito. Y en el superavatar encontramos la primera forma de infocidio 2.0, ya que Fatherboard muere en Second Life y pasa a mejor vida, la que está fuera de las redes sociales, para recrearse en el puro estado de naturaleza al que nunca perteneció y en el que se refugia por hastío tecnológico.

Fatherboard desiste de Second Life en 2007, el año anterior accede a ese mundo Wirxli Flimflam (en la vida real, Jeremy Owen Turner), quien, tras distintos devaneos como miembro del grupo performer Second Front y de la Avatar Orchestra Metaverse, el día de San Valentín de 2010 decide dar fin a su vida en Second Life y desaparecer del mapa, así lo registra este vídeo http://www.youtube.com/v/f_hcFTFOsel al que se puede acceder desde el blog del finado <http://wirxliflimflam.blogspot.com>. Resulta curiosa la puesta en escena del ¿homicidio, suicidio, infocidio?, pues en ella aparece una figura oriental armada con una catana, pequeño detalle que nos puede llevar a pensar que se liquida teniendo en mente la obra de 'social networking' Seppukoo.com, promovida por Les Liens Invisibles en noviembre de 2009 desde el Piemonte Share Festival. De hecho ese mismo día de San Valentín nos informa de su suicidio como contribución a esa obra <http://www.seppukoo.com/memorial/Wirxli-Flimflam/222222>.

Seppukoo.com era una aplicación, planteada desde la lógica del máquetin viral, que utilizaba la facilidad con que la Red propaga la información como vehículo para ir contra uno de los recursos más empleados hoy en la Red, ya que ampliaba los usos posibles de Facebook invitándote a eliminar tu identidad en él porque si acababas con tu vida virtual era como no acabar con nada, y más en este caso en que se recuperaba tu perfil al acceder de nuevo al sitio; sin embargo, alegando que atentaba contra la privacidad de los usuarios, Facebook corrió a vetar esta aplicación y en la actualidad solo te cabe la posibilidad de borrarte a mano de esta red social en la que todos estamos. Tras esta acción viral, Les Liens Invisibles nos querían enfrentar al concepto de identidad, mejor dicho vida, virtual como algo totalmente equivoco hoy, que no cabe hacer distingos entre uno y otro mundo, porque lo que está en un sitio también lo está en el otro, pues qué es virtual y qué real, dónde está el límite entre una y otra realidad en estos días de conexión perpetua.

No estoy muy seguro de la fecha, pero como muy tarde en diciembre de 2009 aparecen las primeras reseñas sobre Web 2.0 Suicide Machine (aunque en su sitio esté datada en 2010), una obra de Gordan Savicic desarrollada con la ayuda del colectivo holandés Moddr, de manera que vendría a ser contemporánea de Seppukoo.com y capaz de terminar con tus vidas virtuales en los sitios de la Red 2.0 más habituales como Twitter, LinkedIn, Myspace y Facebook, entre otros. Los responsables de Facebook reaccionaron casi de inmediato dirigiéndoles un correo el 6 de enero de 2010 advirtiéndoles de que estaban incurriendo en varias faltas (un total de seis) al acceder a la base de datos de sus usuarios. Este correo responsabilizaba a Moddr de la obra Web 2.0 Suicide Machine [<http://suicidemachine.org>], que extiende a más redes sociales lo que Seppukoo.com había intentando con Facebook, aunque haciéndolo definitivo (si bien no del todo) y no solo provisional, y ello por la razón obvia de que consumimos más horas en relacionarnos con los demás máquina mediante que en hacerlo a cuerpo gentil. La pérdida de tiempo que ello supone es llamativa, si quien me lee está apuntado a Twitter podrá comprenderlo con toda facilidad. Existe quien alardea de cuanto hace y convierte su vida en una emisión en vivo al alcance de cualquiera de sus seguidores, sin que uno sepa muy bien ¿qué se gana tuiteando la vida a tododiós?, sin embargo hay personas que cuentan sus pasos al dedillo, geolocalizándolos, complementándolos con pelliculitas, fotos o registros sonoros, permitiéndonos seguir sus vidas con mucho detalle. Como en los programas de telerrealidad, en España se sigue con éxito Gran Hermano (la versión española del programa holandés Big Brother que comenzó su emisión en 1999; nuestra versión es, junto con la estadounidense, la que ostentaba un mayor número de ediciones). A esos concursantes se les puede comprender ya

que quieren conseguir el premio del dinero y la notoriedad, se someten al escrutinio de los demás para eso, pero quien lo tuitea todo, ¿por qué lo hace?, y al que nos lo muestra en Facebook, ¿qué motivos lo impulsan?, ¿hacer amigos o mantenerlos? ¿Hemos cambiado nuestros patrones de conducta y la privacidad se ha vuelto una estupidez obsoleta, un pequeño residuo del novecientos o nos hemos contagiado de una extraña cadena de productividad que consiste en ganar adeptos bajo la forma de contactos en red? Así visto, sí puede entenderse parte de lo que sucede con los amigotes 2.0, y ello podría ayudarnos a comprender al tuiteador compulsivo como una persona que busca la notoriedad a través de la captación de amigos, vendría a ser como el charlatán de feria que en lugar de vender baratijas o aperos sorprendentes se vende a sí mismo por nada, o tal vez estemos ante alguien que vive atrapado por la euforia de la conexión, porque ha descubierto en su telefonito la mejor forma de estar en el mundo: conectado a todo(s). Esa euforia de la conexión podría ser la desencadenante de la amistad 2.0, haciéndonos vivir en nuestro gueto a través de unas supuestas redes de apoyo mutuo, viendo en el tuit enviado al hiperespacio la segura vinculación con el resto de nuestros congéneres 2.0.

Esa obscenidad por mostrarlo todo nos ha llevado a la más completa indiferencia, tanto hacia nuestras propias andanzas como hacia las de otros; y así podemos verlo en la obra *No Fun*, hecha pública el primero de mayo de 2010, [<http://0100101110101101.org/no-fun/>] de Eva y Franco Mattes, aun 01.ORG, a quienes me referí muy al comienzo como artistas certeros a la hora de destripar los hechos que constituyen la realidad que nos ha tocado vivir; siguen en ello, continúan dando en el clavo, como lo demuestra esta performance en línea cuyo testimonio videográfico fue aireado en Youtube, y eliminada por los gestores del sitio, algo que a los Mattes siempre les gusta, y les obligó a exiliarse en Vimeo.

La descripción de la obra es sencilla. En un díptico videográfico, que nos muestra plano y contraplano, vemos transcurrir una videoconferencia aleatoria, a través del servicio chatroulette.com, que toma su nombre del juego de la ruleta rusa y permite el acceso a un sinnúmero de videoconferencias sin cita previa entre todos aquellos que ingresan en él. En este caso las videoconferencias se establecen entre un ahorcado y distintos interlocutores, aunque el ahorcado poco pueda decir ya. En el cuadro de la derecha, plano del ahorcado, la cámara lo presenta colgado del techo del que tiene pinta de ser un destartado loft neoyorquino, cerca de sus pies, como llama nuestra atención uno de los videoconferenciantes, aparece una televisión que devuelve al interlocutor su imagen, tal vez para hacerlo más consciente de que está participando en un suceso luctuoso. Los conferenciantes van entrando en la escena, a través del contraplano en el cuadro de la izquierda, hasta que acaba un vídeo por el que pasa una serie de interlocutores que reaccionan con el exclamativo *Oh my God!*, más puramente adolescente, un sicalíptico onanista, al que vemos el vello pectoral a través de su sucio albornoz blanco entreabierto, un perplejo interlocutor que llama a la policía asustado por lo que está viendo, u otros que lo insultan porque ahora es un pringado que está muerto, sin olvidar el que lo toma a broma porque no puede ser. Lo que ahora me interesa es preguntar por qué Franco Mattes decide matarse en medio de las redes sociales, a la vista de todos, ante sus cámaras web, pues porque está harto de ellas, de las redes sociales, y decide darles en los morros sumándose a la serie de recursos virtuales para dar muerte a su vida digital, solo que del modo más real posible, con la fuerza de la imagen de un ahorcado en la pantalla de tu ordenador traído por tu cámara web sin que lo esperes. Franco Mattes se da muerte por pura evolución inteligente como miembro de las redes sociales, porque en ellas solo cabe la salida de largarse.

Y digo desarrollo inteligente para traer como cierre otra obra de LP, *Inteligencia* (<https://www.youtube.com/watch?v=21c2zj9fw04> mayo 2010), un robot que se ahorca, porque la primera ley de la robótica dictada por LP nos dice que un robot será inteligente cuando sea capaz de terminar con su vida. Si atendemos a este dicho comprenderemos que no es más que una evolución de la actitud del superavatar que consigue liberarse de su esclavitud terminando con su segunda vida, la de siervo, para hacerse hombre; del mismo modo, el robot, harto de pertenecer a la cadena de producción forzada se libra de ella dándose muerte, como el resto de mortales damos fin a la conexión perpetua suspendiéndola, renunciando a nuestra vida social 2.0, porque hemos descubierto que la euforia de la conexión oculta que solo somos Individuos Digitalmente Modificados a través de Técnicas de Intervención y Control, más conocidas como Tecnologías de la Información y la Comunicación.

FUENTES REFERENCIALES

<http://0100101110101101.org/life-sharing/> (2000-2003) Obra de 01.ORG, Italia.

<http://wirxliflimflam.blogspot.com> (2006-2010) Obra de Jeremy Owen Turner, Canada.

<https://www.youtube.com/watch?v=2YVgmJ16zhY> (2007- en curso) Obra de Luigi Pagliarini, Italia.

<http://www.seppukoo.com> (2009-2011) Obra de Les Liens Invisibles, Italia.

<http://suicidemachine.org> (2009-2010) Obra de Gordan Savicic and Moddr, Holanda

http://www.youtube.com/v/f_hcFTFOsel (2010) Obra de Jeremy Owen Turner, Canada.

<http://www.seppukoo.com/memorial/Wirxli-Flimflam/222222> (2010) Obra de Jeremy Owen Turner, Canada.

<http://0100101110101101.org/no-fun/> (2010) Obra de Eva e Franco Mattes, USA.

<https://www.youtube.com/watch?v=21c2zj9fw04> (2010) Obra de Luigi Pagliarini, Italia.