

Transcripción libre de la intervención de **Wolfgang Staehle** en el [Seminario-Encuentro *Publicaciones \(no solo\) de arte: usos culturales, sociales y políticos*](#) (Sevilla, 15 – 18 de junio de 2011) incluido dentro del programa de [UNIA arteypensamiento](#)

Hablaré de un proyecto, *The Thing*, que se inició a principios de los años noventa y que se constituyó en una plataforma para el desarrollo, la presentación y la distribución de formas innovadoras de activismos on-line, media-art y crítica cultural. Pero antes os haré una pequeña introducción biográfica. A finales de los años setenta me trasladé a Nueva York para estudiar artes visuales y a mediados de la década de los ochenta empecé a realizar una serie de instalaciones artísticas a partir de diversos elementos multimedia. Eran instalaciones que podríamos describir como "postmodernas", por ejemplo *Frankfurter Schule* (1988), en la que utilizaba imágenes de televisión en bucle para intentar recontextualizarlas y deconstruirlas. Las imágenes se transmitían a través de un dispositivo inalámbrico. Soy consciente de que no era demasiado original. De algún modo eran obras que respondían al espíritu de la época. Este tipo de instalaciones las realicé durante unos cinco o seis años, en los que viví y trabajé entre Nueva York y Alemania. Pero no quiero demorarme mucho con esta parte de mi trayectoria artística.

En 1991 compré mi primera computadora, una Commodore Amiga, que tenía unas capacidades gráficas muy potentes para la época. Poco después adquirí mi primer *modem*. Yo entonces era un absoluto ignorante en temas informáticos y podía confundir un *modem* con un tostador. Pero empecé a juntarme con personas que sí sabían y a preguntarles todo tipo de cosas. Fue así como me introduje en el mundo de las tecnologías digitales. Estas personas me ayudaron mucho y descubrí un ambiente muy refrescante y activo. Hay que tener en cuenta que la escena artística neoyorquina de los años ochenta había sido muy intensa y que, en cierta medida, ese ambiente se había diluido. Yo quería recuperar ese clima creativo y festivo y vi en el emergente mundillo de la cultura digital una buena plataforma para hacerlo.

Veamos una foto de una calle de Nueva York en 1991. El mundo todavía era en blanco y negro... En noviembre de ese año, mi galerista alquiló un sótano cerca de una famosa sala de *striptease* neoyorquina para que instalara los aparatos informáticos que había ido adquiriendo. Por aquel entonces, como ya he comentado, yo no tenía ni idea de ordenadores, pero empecé a toquetear y a investigar y poco a poco fui aprendiendo a manejarlos. Conseguimos los primeros *módems* que eran de 24 kilobytes por segundo, nada que ver con las velocidades que se pueden alcanzar actualmente, aunque en aquella época nos parecía mucho. En ese sótano se creó *The Thing* que en sus inicios era un Bulletin Board System o BBS¹ centrado en arte contemporáneo y teoría

¹ Según Wikipedia, un Bulletin Board System o BBS (Sistema de Tablón de Anuncios) es un "software para redes de computadoras que permite a los usuarios conectarse al sistema (a través de internet o a través de una línea telefónica) y utilizando un programa terminal (o telnet si es a través de internet), realizar funciones tales como descargar software y datos, leer noticias, intercambiar mensajes con otros usuarios, disfrutar de juegos en línea, leer los boletines, etc." (...) "Los tableros de anuncios son, en gran medida, precursores de los modernos foros y de otros aspectos de Internet".

cultural. La conexión a este "tablón de anuncios" electrónico era a través del teléfono. Todo era muy rudimentario, pero se podían hacer algunas cosas como dejar mensajes, chatear, cargar y descargar ficheros no demasiado pesados y, ya a partir de 1993/94, mandar correos electrónicos (para ello se creó un software que permitía que cada dos horas se recogieran y redistribuyeran los e-mails que se hubieran cargado). Todo era muy básico y rudimentario, pero la gente que participaba estaba entusiasmada y se fue creando una comunidad artística y activista muy potente.

La viabilidad económica del proyecto era nula, no ganábamos casi nada de dinero con lo que hacíamos. La mayor parte de los miembros de esta comunidad eran artistas, aunque también había comisarios, críticos de arte, escritores..., incluso abogados y comerciales. Ciertamente, algunas de las personas que participaron nunca se tomaron demasiado en serio la herramienta. En la mayor parte de los casos, los mensajes que se mandaban eran muy coloquiales y desenfadados, pero algunos de los usuarios trataron de elevar el discurso y generar debates más teóricos.

En 1992 se creó un segundo nodo de The Thing en Colonia y en los años siguientes se pusieron en marcha otros nodos en ciudades como Viena, Berlín, Basilea, o Frankfurt. De este modo, el proyecto empezó a internacionalizarse y a complejizarse. El idioma que se utilizaba casi siempre era el inglés. El sistema funcionaba como una estrella. Alguien de Nueva York, con una conexión telefónica, podía intercambiar lo que quisiera con una persona que en ese momento estaba en Colonia o en Berlín. Y eso en aquel momento era muy novedoso. Eso sí, las transferencias tardaban bastante tiempo en realizarse. Como era muy caro -la conexión era al precio de las llamadas internacionales- se comprimía todo y se hacían los envíos una vez al día. Esta forma de interconectarse suponía un nuevo tipo de experiencia.

Yo me encargaba de las tareas de administración y moderación, lo que era muy trabajoso y me generó algún que otro quebradero de cabeza porque tenía que mediar en los conflictos que iban surgiendo. A mediados de los noventa, algunos de los artistas (como Rainer Ganahl) que participaban en el bbs plantearon la necesidad de trabajar más con la imagen. Poco a poco se fue adaptando el sistema para que se pudieran intercambiar fotografías, audios y vídeos.

En The Thing también organizamos algunas subastas para que los artistas pudieran vender sus obras y se recogieran fondos que nos permitieran seguir desarrollando el proyecto. Peter Halley, por ejemplo, realizó uno de sus cuadros de circuitos utilizando un patrón de textura de Photoshop. Hicimos 16 copias de esta obra, vendiendo cada una de ellas por veinte dólares. Una de estas copias se la vendimos a una revista danesa. Otros artistas que participaron en estas subastas fueron Olivier Mosset o la japonesa Mariko Mori que nos cedió algunas fotos y una grabación de una de sus performances.

Estábamos interesados en tener una infraestructura propia y, en gran medida, conseguimos dar consistencia a una red social que ya existía. Y eso estaba bien, porque se podían escuchar nuevos discursos, la gente se iba conociendo e intercambiando ideas y propuestas. Continuamente se generaban nuevos retos. En el bbs de The Thing hubo "threads"² sobre, por ejemplo, el psicoanálisis lacaniano (*Transactivism Symposium*). La artista estadounidense Julia Scher creó un hilo llamado *The Dungeon* que empezó como un relato fantástico y que poco a poco se fue transformando en otra cosa. Yo entonces estaba en Colonia y vi como en dicho hilo de un discurso intelectual muy educado y sofisticado se fue pasando a un debate mucho más agrio y violento. Como moderador tomé la decisión de cerrarlo. No quiero entrar en más detalles sobre estos conflictos que surgieron, pero quería daros una imagen global de lo que estábamos haciendo y de los problemas y conflictos a los que nos enfrentamos en este primer periodo de The Thing. Todo esto está documentado y pueden encontrarlo en la sección de "archivos" de la versión antigua de nuestra web (<http://old.thing.net/>).

El proyecto se fue expandiendo (ver foto de una peluquería de Colonia que fue la sede de The Thing en esta ciudad alemana). No queríamos solicitar subvenciones, queríamos que todo se mantuviera autónomo y libre. No me gustaba todo el papeleo que hacía falta para conseguir subvenciones. Por ello empezamos a ofrecer servicios web para artistas, galerías, museos...

Trabajé con Max Kossatz para intentar recrear el mismo sistema de las bbs en la web y en 1995 lanzamos el sitio <http://bbs.thing.net/> que en estos dos últimos años se ha intentado reconstruir con la ayuda de una fundación austriaca que quiere crear un archivo on-line con proyectos de net.art de los años noventa (proyectos que en muchos casos y por razones muy diversas ya no están disponibles). Para acceder a los contenidos y poder chatear con otros usuarios te tenías que registrar (aunque también estaba la opción de entrar como "invitado"). La página tenía siete apartados principales: Review, Threads, Projects, Audio, Video, Editions y Sites. Lo que hicimos fue recrear el último sistema de bbs que habíamos desarrollado. Los contenidos los generaban los propios usuarios. Algunos de ellos eran aspirantes a críticos de arte y realizaban reseñas y notas sobre distintos eventos artísticos y culturales. A su vez, creamos una página de proyectos de artistas que conectábamos con los proyectos webs en los que éstos estaban trabajando. De este modo, nos convertimos en una especie de revista de arte, aunque no fue de forma deliberada.

² La palabra inglesa "Thread" (que se podría traducir como "hilo") se utiliza para referirse a una serie de mensajes sobre un tema específico en un foro de Internet.

En The Thing lo que construimos realmente fue un contexto, un marco para que pudieran ocurrir cosas. Sólo podías entender lo que era si te implicabas en el proyecto, si formabas parte del mismo. The Thing fue como una performance que duró quince años. A día de hoy ya es historia y es más fácil mirarlo desde una perspectiva crítica, por eso creo que sería interesante tratar de investigar lo que sucedió.

Os muestro algunos de los vídeos y proyectos de net.art que publicamos, como *Deep Ascii*, de Vuk Cosic (una versión en código ASCII³ del filme porno *Garganta profunda*); un trabajo sin título de Beat Streuli en el que se van cargando automáticamente diferentes fotografías realizadas en Nueva York en 1995; o mi pequeño clip *New!* (que en la web de The Thing se anunciaba con unos de esos *gifs* animados que proliferaron en Internet durante la década de los noventa).

Hablaré ahora más detalladamente de algunas acciones e iniciativas artísticas y activistas que promovió (o en las que participó activamente) The Thing.

En 1995 empezó a colaborar con nosotros el artista y activista mexicano Ricardo Domínguez que formaba parte del colectivo Electronic Disturbance Theater. Ricardo representó un revulsivo para The Thing. Él era muy activo en todo tipo de cuestiones políticas, por ejemplo, estaba muy vinculado al movimiento zapatista. Con nosotros promovió varias acciones de ataque de denegación de servicio⁴ que son como manifestaciones o concentraciones en el espacio público de la Red, pues en vez de concentrarte físicamente delante de la sede de un organismo gubernamental o empresarial lo que hace es "ocupar" o "bloquear" su sede virtual, impidiendo que ésta funcione con normalidad.

En 1999 ayudamos al colectivo artístico etoy.corporation en su "guerra" contra la empresa californiana eToys, líder en la venta on-line de juguetes en Estados Unidos, con un negocio de más de dos billones de dólares anuales. Esta empresa descubrió que muchos de sus potenciales clientes, cuando trataban de acceder a su web (<http://www.etoys.com>) se confundían y accedían a la web de etoy.corporation (<http://www.eto.com>) y eso les estaba provocando numerosos perjuicios, tanto económicos como de imagen. La empresa quiso comprarles el dominio ofreciéndoles 50.000 dólares en metálico y otros siete mil en acciones, pero los miembros de este

³ ASCII (acrónimo inglés de American Standard Code for Information Interchange, es decir, Código Estadounidense Estándar para el Intercambio de Información) es un código de caracteres basado en el alfabeto latino. Casi todos los sistemas informáticos actuales utilizan el código ASCII o una extensión compatible para representar textos y para el control de dispositivos que manejan textos como el teclado.

⁴ En seguridad informática, un ataque de denegación de servicio, también llamado ataque DoS (por sus siglas en inglés: Denial of Service), es un ataque a un sistema de computadoras o red que causa que un servicio o recurso sea inaccesible durante un tiempo determinado.

colectivo decidieron rechazar la oferta porque, alegaban, "era el punto de referencia de su existencia artística". Entonces la compañía californiana les demandó con el argumento de que la página de etoy.corporation albergaba contenidos pornográficos y no existía ninguna advertencia de que fuera una web para adultos. En noviembre de 1999 el Tribunal Superior de Los Ángeles aceptó la demanda y suspendió las actividades de etoy.corporation y el funcionamiento de su web (cortando también su servicio de correo electrónico). Curiosamente, esto sucedía pocos días antes de que comenzaran las fiestas navideñas, momento clave para el negocio de los juguetes.

Inmediatamente se puso en marcha una campaña para denunciar este atropello. Campaña en la que colaboraron numerosas personas y organizaciones, tanto de Estados Unidos como de otras partes del mundo. Nosotros les cedimos un servidor de nuestra red y les ayudamos a crear la plataforma digital Toywar.com que se concibió como un "espacio abierto para la acción y la cooperación entre grupos virtuales activistas". Se organizaron diversos ataques de denegación de servicios para mantener a los servidores de eToys ocupados procesando tareas rutinarias, colapsándolos durante quince minutos en diez días cruciales de las fiestas navideñas de ese año. Ésta y otras acciones hicieron que la empresa californiana sufriera importantes pérdidas en sus ventas y que sus acciones en Bolsa bajaran de forma considerable. En febrero del año 2000, tras casi tres meses de luchas en los juzgados, en la prensa y en la Red, eToys decidió retirar la demanda y el dominio "etoy.com" volvió a manos de sus legítimos dueños que para celebrarlo organizaron un desfile virtual de los participantes en la contienda reproducidos a modo de muñecos lego. Pongo ahora un extracto del film *The Hacktivists* (Ian Walker, 2002)⁵ en el que se explica toda esta historia, entrevistando, entre otros, a Ricardo Domínguez.

Un par de años antes también habíamos tenido problemas por alojar un trabajo fotográfico con muñecas *barbies* "modificadas". A Mattel no le gustó demasiado y empezó a enviarnos cartas en las que nos "instaban" a que borrásemos las fotografías si no queríamos que nos denunciaran ante los tribunales de justicia. Yo me negué a ser su sheriff. Al final las amenazas de Mattel no se llegaron a materializar. Creo que simplemente querían meternos miedo en el cuerpo, pero realmente no tomaron ninguna medida legal contra nosotros.

Este tipo de problemas eran muy habituales. En el caso de la réplica paródica que se hizo de la web de Dow Chemical (una de las empresas químicas más grandes del mundo) tuvimos que desalojarla de nuestro servidor porque nuestro proveedor de infraestructura de red nos amenazó

⁵ Extracto que puede verse en la web de [etoy.corporation](http://www.etoy.com/projects/toywar/): <http://www.etoy.com/projects/toywar/>

con una inminente cancelación de la relación contractual por infracción de la DMCA⁶, advirtiéndome de que, como responsable técnico de The Thing, las acciones legales que emprendería Dow Chemical si la página continuaba activa, recaerían sobre mí.

Muestro ahora algunas fotos del *loft* donde The Thing tuvo su oficina entre 1995 y 2004. Este *loft*, además de como lugar de trabajo, funcionaba como espacio social y en el mismo se celebraron numerosas fiestas, encuentros y performances. Teníamos un webcam funcionando 24 horas al día, siete días de la semana, de modo que todo lo que se hacía en la oficina podía verse a través de Internet. También os pongo algunas imágenes de la web que recreaba el diseño del bbs que creamos a principios de los años 90. Antes no mencioné que en esta web había una agenda de eventos artísticos y culturales que se celebraban en Nueva York y que tuvo muy buena aceptación.

En 2005, tras casi 15 años en activo, decidimos poner fin al proyecto, pues llegamos a la conclusión de que los artistas ya no necesitaban una plataforma como The Thing, de que el marco que habíamos contribuido a generar ya no tenía sentido. A nivel personal, yo pensaba que en la World Wide Web la balanza se había inclinado demasiado hacia lo comercial, perdiendo gran parte de su potencialidad crítica, y que a mí ya no me interesaba estar ahí. Por ejemplo, detesto profundamente Facebook, un sistema totalmente vertical y cerrado que refleja claramente la deriva comercial que ha tomado Internet en los últimos años. Sin duda, la Stasi hubiera estado encantada de haber tenido a su disposición una herramienta como Facebook.

Para finalizar, os enseñaré algunos de los proyectos artísticos con webcams que he llevado a cabo desde finales de la década de los noventa. *Empire 24/7* (1999 - 2004) es una instalación realizada a partir de imágenes del Empire State tomadas por una webcam que instalé en la oficina de The Thing. Esta instalación se mostró por primera vez en una exposición que realicé en el ZKM de Karlsruhe (Alemania) en 1999. Curiosamente, debido a la diferencia horaria que hay entre Nueva York y Karlsruhe cuando vi por primera vez las imágenes de esa webcam desde una sala del ZKM (imágenes que se renovaban cada pocos segundos y que se proyectaban a un tamaño enorme sobre una de las paredes de este centro artístico), descubrí una visión del Empire State desde la ventana de la oficina que nunca había tenido hasta entonces.

Esta instalación le gustó al responsable de una galería neoyorquina llamada Postmasters que me propuso hacer una exposición en la misma. En esa muestra, que se inauguró el 6 de septiembre de

⁶ La Digital Millennium Copyright Act (DMCA) es una ley de copyright de Estados Unidos. Esta ley sanciona no sólo la infracción de los derechos de reproducción en sí, sino también la producción y distribución de tecnología que permita sortear las medidas de protección del copyright (comúnmente conocidas como DRM).

2001, presenté tres obras realizadas con webcams y en las que aparecían imágenes a tiempo real de Comburg (un monasterio medieval de Alemania), de la Torre de Televisión de Berlín y de la zona sur de la isla de Manhattan. Esta última webcam captó casualmente los ataques contra las Torres Gemelas del 11 de septiembre de 2001 y de ese modo la obra, sin pretenderlo, se convirtió en una especie de gran pintura histórica. Una anécdota curiosa. Dos días después de la apertura de la exposición -es decir, el 8 de septiembre- una alumna de una escuela de arte que estaba visitando la galería me preguntó que qué iba a pasar cuando un barco que en ese momento aparecía en la imagen desapareciera. Quién se iba a imaginar que la "desaparición" realmente traumática sería otra muy distinta...