

E-Identidades: el “yo” en el Net.art

REBECA PARDO SAINZ

Resumen:

La Identidad, un concepto en crisis en los últimos tiempos, ha tenido un tratamiento específico, peculiar y diferenciado dentro del Media Art que hace interesante analizar sus características con detenimiento. En este texto se intenta dar una visión general sobre cuáles han sido los principales temas que se han tratado al hablar del “yo” y la construcción (o deconstrucción) de la Identidad en el Net.art, así como el posicionamiento que se ha tenido ante ellos.

Palabras Clave: Identidad, Net.art, marca, corporaciones, estereotipos.

* * * * *

La Identidad en la era del Media Art

La cuestión de la Identidad, en los últimos tiempos, se ha sometido a análisis desde diferentes disciplinas y perspectivas llegando a cuestionar incluso la posibilidad de que exista algo “tangible” o “estable” que pueda ser denominado de este modo. Teniendo en cuenta el actual concepto de un “yo” en constante construcción y que, por tanto, tendría múltiples identidades posibles y reales (más aún en la época de las Redes Sociales) algunos han optado por utilizar el término en plural. Pero incluso esta opción se ha cuestionado, proponiendo dejar de hablar de identidad o identidades para adoptar, más bien, el concepto de una “construcción identitaria” o, yendo al límite, de “procesos de identificación”.

Sin embargo, el “desdoblamiento” del ser humano no comenzó con las redes sociales o con Internet, sino con otros sistemas o medios de comunicación que conseguían dar la sensación de proximidad, de presencia “no presencial” o “virtual”. Y, seguramente, entre ellas, destaca el teléfono, un aparato aparentemente inofensivo, con el que comenzó a ser patente que se podía estar presente en la distancia... aunque parece que el sujeto se encontró con la posibilidad de una «ubicuidad» virtual elevada exponencialmente gracias a Internet.

Este hecho, sumado a todas las transformaciones realizadas en los medios de comunicación, la mejora en los transportes, los grandes movimientos migratorios y el final de las metanarrativas que anunciaba Lyotard, entre otras consecuencias de la Modernidad y la Posmodernidad, han provocado que se resquebraje la idea del individuo como ser único poniendo en crisis la identidad personal. Una crisis, valga la redundancia, que descubre en el ciberespacio nuevas posibilidades de desdoblamiento, huída, anonimato, igualdad, libertad o sociabilidad que no son siempre necesariamente ciertas. Sin embargo, al margen de su veracidad o de su credibilidad, la gran utopía o la enorme pesadilla del «todo es posible» en Internet, se refleja también en el arte pensado y realizado específicamente para el entorno virtual ya en los primeros años de su desarrollo.

El arte digital: software art, Net.art... ha abordado, desde sus inicios, el tema de la identidad con unas características diferentes de los medios artísticos «presenciales» precisamente por las posibilidades específicas que ofrece Internet al sujeto. En este sentido, comenta Javier Echeverría cómo los nuevos sistemas de identidad de lo que denomina «Tercer Entorno» (en el que se incluye la «red de redes») implican cambios radicales

al romperse la unicidad identitaria existente en los entornos presenciales y los marcos esenciales en los que se basaban algunas de las características fundamentales en la definición del sujeto, como la nacionalidad.

En este marco, dentro del ámbito del Media Art, parece interesante analizar concretamente las obras de Net.art que abordan la cuestión de la identidad, sobre todo en los años 90, representando todas estas cuestiones de un modo muy diferente al que se ha hecho en los otros medios¹ (audio)visuales. Mientras en fotografía y vídeo, en el ámbito “presencial”, numerosos artistas centran su atención en el autorretrato, el documental autobiográfico o diversos reciclajes del álbum familiar y el cine doméstico², en la red el foco de atención está en las relaciones que se establecen entre el “yo” y las corporaciones, las posesiones, los intercambios o las apropiaciones posibles de otras “identidades”. Así, algunos de los temas principales que se plantean en las obras que hablan de identidad en Internet son: la alteridad entendida como un “yo” potencialmente asumible (que es ontológicamente diferente al concepto del “otro” presencial), la preocupación por la manipulación genética, el nombre tratado como marca o el cuestionamiento de las posibilidades del lenguaje para definir a las personas.

A continuación se detallan algunas de estas características específicas del tratamiento del “yo” y de la “identidad” en Net.art.

1. El papel de las empresas y las corporaciones en la construcción identitaria

Como bien indica Javier Echeverría, este sería el contexto de “un nuevo tipo de identidad que no depende de la

cultura circundante ni del Estado del que uno es ciudadano, sino de un conjunto de empresas y corporaciones entre las cuales uno elige aquella o aquellas que van a ser sus portales cara al tercer entorno”³. De hecho, hay casos reales que demuestran hasta dónde llega el poder de las empresas sobre la red. Así, Keiko Suzuki, identidad creada por Heath Bunting y Vuk Ćosić en Internet desapareció por un problema con la marca 7-eleven⁴.

La importancia de las corporaciones y del entorno empresarial o comercial se nota especialmente en una serie de características especiales que se encuentran en las obras realizadas específicamente para Internet, aunque también puede observarse en el arte producido fuera de este ámbito, como *Devaluation* (2005), de Bai Yilou en la que centenares de fotografías de carnet componen un dólar para hablar del valor del ser humano en el capitalismo más salvaje.

Carlos Castilla del Pino⁵ afirma de modo contundente que la identidad no sólo abarca al sujeto, sino también a todo lo que es de su propiedad como símbolo del mismo. Se puede decir que en este punto, el de las posesiones, muy vinculado a la importancia de lo comercial y al marketing, se hallaría uno de los elementos principales del arte identitario en la red.

2. Las posesiones: deconstrucciones mercantiles de la identidad

El paso siguiente en la reflexión sobre la identidad en el entorno del e-commerce no podría ser otro que la venta de las posesiones de los artistas como performance o acción artística de deconstrucción “mercantil” de sus identidades.

De este modo, la presencia de los productos de consumo

o de las posesiones del artista son constantes en el net.art de los 90, sobre todo en aquellas obras que tienen la forma de una venta o una subasta. Este es el caso de obras como *Shop Mandiberg*⁶ (creada en 2001 por Michael Mandiberg), o de *All my life for sale*⁷, que John Freyer⁸ califica de “online performance project”. Ésta última obra se inicia con una fiesta en casa del artista en el año 2000 y continúa con la venta en Internet de sus posesiones, con la publicación de un libro en el 2001⁹ y con una instalación en 2005 en el Everson Museum of Art de Syracuse, Nueva York. En la página web de presentación se lee¹⁰:

“Welcome to *Allmylifeforsale*, an online project that explored our relationship to the objects around us, their role in the concept of identity, as well as the emerging commercial systems of the Internet. Using the public/commercial space of the online trading community Ebay in conjunction with his online catalogue Allmylifeforsale.com, John Freyer catalogued and sold nearly everything that he owned, from his kitchen cutlery to his personal hygiene products, his Star Wars sheets and finally even the domain name Allmylifeforsale.com itself (Now owned by the University of Iowa, Museum of Art)”¹¹.

En ambas obras, los artistas ponen a la venta sus posesiones con distintas intenciones. En el primer caso, el proyecto está directamente vinculado con el concepto de marca. Así, quien quiera ser “Mandiberg” puede serlo adquiriendo, comiendo, vistiendo y consumiendo los mismos productos que han dado la forma, cultura y personalidad al artista. Se supone que, al menos conceptualmente, de este modo se convertirá en él. Mandiberg viene a decir, en las palabras con las que acompaña la venta, que comprando sus objetos se deshace (podríamos también usar el verbo tan posmoderno de “deconstruir”) el trabajo que él hizo construyendo su identidad

basada en objetos y, por lo tanto, se participa en la desintegración de la misma.

Shop Mandiberg



Consumer Products

Use my stuff!
The department store, the catalogue, and now the e-commerce site dominate our lives as individual consumers. We select objects to own, wear, and consume. This collection of objects forms our "unique" visual identity.



Shop Mandiberg aims to undo the process of shopping. By buying my objects, you undo the work I did in building my object based identity. By buying my objects you can participate in the disintegration of my identity.



Besides which, there are some very handy things I have. Check out the selection of precision cutting tools in the Drafting section, be sure not to miss my collections of art and computer books. They offer insights into my interests, (and skillsets...)

Consumer Products

- Art books
- Literature books
- General books
- Computer books
- Computer equipment
- Camera equipment
- Writing supplies
- Drafting supplies
- Toiletries
- Medicine
- Music
- Miscellaneous

Shop Mandiberg (Detalle de la web), 2001, Michael Mandiberg. Net.art.

En este caso, el énfasis de la obra recae especialmente en ese proceso de construcción y deconstrucción de identidades a través de la compra, casi compulsiva, de todo tipo de cosas incluido el tiempo del artista, para mayor control sobre su identidad, con una tarifa de 20\$ por hora. La oferta de la web es la siguiente ¹²:

“Michael Mandiberg, Freelance Conceptual Artist. Buy my time! Shop Mandiberg now offers my time for sale, to further

relinquish control over my identity. One way we construct identity is through possessions -- another, is through what we choose to do on a daily basis. Now at Shop Mandiberg not only can you buy my objects to take that element of my identity apart, now you can control my time as well. Exploit my labor for whatever means you wish. Make me make art, or make me run your errands, or make me meditate for you. Trade your capital for my labor, and exert your power and control”¹³.

Por tanto, la idea base en esta obra es una reflexión sobre la identidad y un cuestionamiento sobre la posibilidad de basarla en objetos y actos (y, por tanto, controlarla o intercambiarla como una cosa más dentro del mercado).

En el caso de Freyer, lo que plantea es que sus cosas tienen una nueva existencia más allá de él y llega al punto de organizar un viaje¹⁴ para ir a visitarlas en sus nuevos hogares y poder captar sus nuevas «vidas». El proyecto de *Allmylifeforsale* no sólo va más allá de esta venta haciendo un seguimiento de los objetos en sus nuevos emplazamientos, sino que los compradores van dando noticias de cómo se adaptan sus adquisiciones a su nueva vida en la misma web¹⁵.

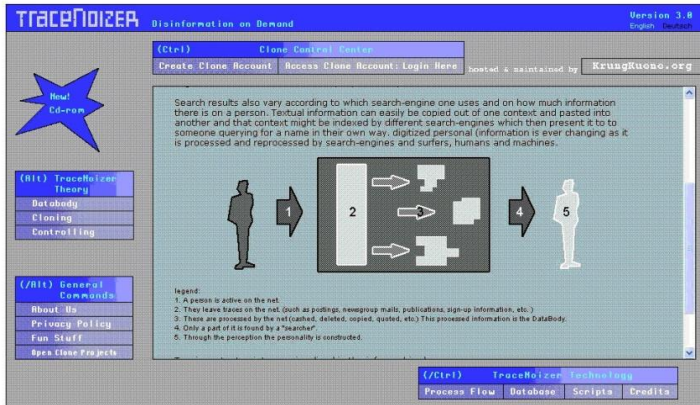
Tilman Baumgärtel, en su artículo *The sell-out Artists*¹⁶, recoge un comentario de Mandiberg que explica cómo en esta era post-moderna el arte y el comercio son a menudo indistinguibles y, para llegar al público, los artistas usan la publicidad. En este contexto, el artista dice que Shop Mandiberg da la bienvenida a una nueva era donde el artista no sólo reclama la publicidad como medio, sino también como un negocio y una manera de hacer marketing de sí mismo. Este halo comercial potente se refuerza porque no se encuentran entre los objetos de Mandiberg fotografías de familia ni objetos especialmente personales (elementos que sí son muy frecuentes

en las obras autorreferenciales del entorno presencial de las últimas 4 décadas), salvo una cartera (símbolo por antonomasia del consumismo/capitalismo) o algunos diarios, lo que contrasta con esa idea de la exposición de la intimidad en Internet. En este caso, el límite de lo público y lo privado está mucho más marcado que en otros entornos, al contrario de lo que se podría pensar.

3. “Mercancías” genéticas y raciales

La otra característica frecuente de las obras digitales que hablan sobre identidad y sujeto, generalmente en el entorno del software art, es la preocupación por la constatación del poder de las grandes corporaciones o empresas (sobre todo de la medicina y la farmacia) para decidir sobre algunas cuestiones esenciales del ser humano (sobre todo de los fetos). La manipulación genética y el racismo salen a la palestra, llegando al extremo de *Bodies© INCorporated*¹⁷, que ofrecen la posibilidad de creación de cuerpos en la red.

Un ejemplo es *Tracenoizer*¹⁸, (2001-2003), de LAN (identidad colectiva en la que participa Annina Rüst¹⁹), una obra de software.art que crea identidades fantasma²⁰ cuyo fin sería el de despistar a los controladores. *Tracenoizer* explica que el «databody» deja un rastro o una huella en la red que puede ser rastreado y utilizado por vendedores, espías o controladores. Como defensa de la intimidad, la propuesta de *Tracenoizer*, no es realmente la creación de nuevas identidades con vida propia en la red sino la producción de meros clones «de paja» o páginas «basura» que dejan un rastro engañoso para alterar y complicar la búsqueda de datos personales y preservar el anonimato²¹.



Tracenoizer (Detalle de la web), 2001-2003, LAN. Software.art.

Un paso más allá van dos proyectos iniciados en el 2001: *Closed reality: Embryo*²² y *Genochoice*²³. El primero de estos trabajos ofrece la posibilidad de crear embriones, seleccionando previamente una serie de características con las que posteriormente se desarrollan unas galerías de fetos y unas estadísticas. Estas últimas son muy interesantes ya que muestran cómo sería la sociedad creada por sus «usuarios»: mayoría de bebés blancos y un porcentaje bajísimo de personas con rasgos orientales, por ejemplo, desvelan unos matices racistas que a priori se creían superados.

El segundo de los proyectos mencionados, *Genochoice*, aunque también parte de la misma base de selección de características de los fetos, en este caso centra la atención en la eliminación de enfermedades y defectos congénitos, literalmente, a golpe de talonario²⁴. De este modo, su autor, Virgil Wong, plantea una interesante reflexión sobre las relaciones peligrosas entre el dinero, el comercio, las corporaciones que todo lo controlan y la identidad o el futuro del sujeto.

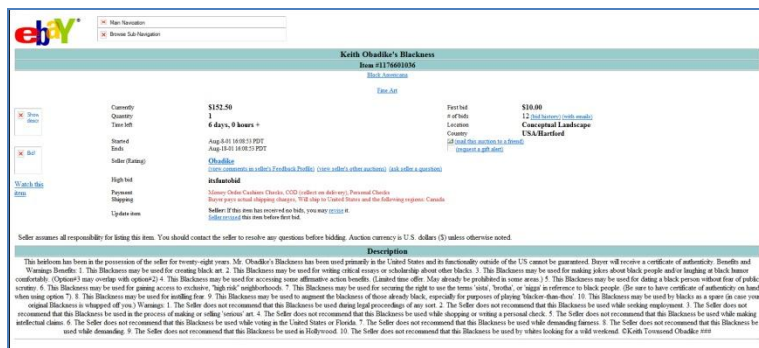
Javier Echeverría comenta en *Cuerpo electrónico e identidad*²⁵ que, normalmente, al hablar de la identidad del cuerpo electrónico, se hace referencia a algo simbólico, no «maquínico» y sería en este punto donde se encontraría la diferencia radical frente a quienes añoran revivir el mito de lo que denomina «la salvación personal de los *cyborgs*». Para este autor, se debería hablar de tele-identidades, de identidades-red o de e-identidades, que se superpondrían a las identidades del mundo presencial sin anularlas ni superarlas.

De hecho, lejos de ser Internet el medio de la igualdad definitiva para todos los seres humanos, en la práctica, el potencial democrático de la red se ve mermado por los prejuicios y las herencias sociales que atraviesan la pantalla para proyectar su alargada sombra sobre los internautas.

Uno de los reflejos de los lastres “presenciales” en el contexto virtual es el racismo, tema principal de obras como *Tropical América*²⁶, *The Interaction of Coloreds*²⁷, o *Blackness*²⁸. Estas dos últimas obras son de los artistas afroamericanos Keith & Mendy Obadike²⁹ y, en una entrevista con Coco Fusco³⁰ realizada en 2001, Obadike comenta que con *Blackness* pretendía hacer referencia a la intersección de comercio y raza porque no veía que otros net.artistas lo hicieran y quería hablar sobre lo que él denomina una «curiosa» narrativa colonialista de Internet y sobre la posición de la gente de color dentro de la misma.

Del mismo modo que otros artistas ya comentados han empleado canales como Ebay o como el comercio electrónico como medio de expresión de obras conceptuales, Obadike subasta su “negrura”, objetualizando de este modo su color de piel y haciendo una inteligente referencia a la comercialización

en otro tiempo de seres humanos cosificados por el simple hecho de tener un color más oscuro o simplemente diferente que aquellos que los compraban y vendían. Por lo tanto, la referencia a la narrativa colonial (o postcolonial de la que hablan algunos) es especialmente clara en esta obra.



Blackness (Detalle de la web de la subasta), 2001, Keith+Mendi Obadike

Por un lado, esta subasta remite a la barbarie de que en un tiempo el color de la piel fuera considerado elemento suficiente para cosificar y comercializar con un ser humano, pero por otro también evidencia la hipocresía de la sociedad actual que, aunque se esfuerce por ser políticamente correcta, no ha cambiado algunos estereotipos y prejuicios que se arrastran desde aquel tiempo y que afectan indefectiblemente a la identidad de muchas personas. De este modo, el texto que acompañaba a la subasta es contundente en este aspecto al especificar los beneficios e inconvenientes de poseer esa “negra”:

“This heirloom has been in the possession of the seller for twenty-eight years. Mr. Obadike’s Blackness has been used primarily in the United States and its functionality outside of the US cannot be guaranteed. Buyer will receive a certificate of authenticity.

Benefits and Warnings:

Benefits: 1. This Blackness may be used for creating black art. 2. This Blackness may be used for writing critical essays or scholarship about other blacks. 3. This Blackness may be used for making jokes about black people and/or laughing at black humor comfortably (Option#3 may overlap with option#2). 4. This Blackness may be used for accessing some affirmative action benefits. (Limited time offer. May already be prohibited in some areas.) 5. This Blackness may be used for dating a black person without fear of public scrutiny. 6. This Blackness may be used for gaining access to exclusive, “high risk” neighborhoods. 7. This Blackness may be used for securing the right to use the terms ‘sista’, ‘brotha’, or ‘nigga’ in reference to black people. (Be sure to have certificate of authenticity on hand when using option 7). 8. This Blackness may be used for instilling fear. 9. This Blackness may be used to augment the blackness of those already black, especially for purposes of playing ‘blacker-than-thou’. 10. This Blackness may be used by blacks as a spare (in case your original Blackness is whupped off you.)

Warnings: 1. The Seller does not recommend that this Blackness be used during legal proceedings of any sort. 2. The Seller does not recommend that this Blackness be used while seeking employment. 3. The Seller does not recommend that this Blackness be used in the process of making or selling ‘serious’ art. 4. The Seller does not recommend that this Blackness be used while shopping or writing a personal check. 5. The Seller does not recommend that this Blackness be used while making intellectual claims. 6. The Seller does not recommend that this Blackness be used while voting in the United States or Florida. 7. The Seller does not recommend that this Blackness be used while demanding fairness. 8. The Seller does not recommend that this Blackness be used while demanding. 9. The Seller does not recommend that this Blackness be used in Hollywood. 10. The Seller does not recommend that this Blackness be used by whites looking for a wild weekend”³¹.

Esta cosificación de la propia identidad y el sarcasmo con el que algunos artistas tratan en Ebay el tema parece ser característico de una sociedad consumista que, en ocasiones, lleva el tema del comercio hasta sus últimas consecuencias. De este modo, en la subasta de su color de piel, Obadike destila humor ácido y corrosivo, con una clara crítica social de fondo. Así, entre los «beneficios» de comprar el objeto subastado no sólo hace referencia a la discriminación de los «blancos» sino también a la ejercida desde el mismo sector afro-americano con su forma de hablar, su manera de actuar y sus vecindarios de «alto riesgo». Finalmente, el décimo beneficio que obtendría el comprador es una especie de cura a la pérdida de identidad ya que su negrura puede ser usada por negros que hayan perdido su «color original». Sin embargo, en el apartado de «precauciones» o «avisos» sobre el objeto subastado, Obadike va más allá y nos habla de las injusticias y del racismo imperante en la sociedad políticamente correcta. El autor de la ya mencionada entrevista con Obadike ³², Coco Fusco, comenta que hay una tendencia entre los artistas blancos a considerarse transgresores al reclamar lo virtual como un espacio en el que su apropiación de identidades y de historias «no blancas» es tomada como una rebelión o, incluso, como un gesto de vanguardia, en unas tácticas que supuestamente expresan la fluidez de la identidad online.

La respuesta de Obadike es contundente y viene a decir que no sabe si esto habla realmente de la fluidez de la identidad online o sobre cómo algunos artistas blancos definen la vanguardia artística. Por este motivo seguramente, numerosos críticos y artistas, como el propio Obadike, hablan de la presencia en el arte digital de estereotipos. Obadike también habla de cómo la gente lee su masculinidad negra como normativa, a-genérica, como dice que la blanca se lee como a-

racial. El autor reflexiona sobre la feminidad negra y reconoce que hubiera sido más dura de vender y que la lista de advertencias se hubiera complicado aún más.

4. Turismos identitarios: intercambios, álgter egos y algunas ficciones

Hay otras opciones dentro de las identidades masculinas en el arte digital, desde la más simplista, como David Still ³³ (2001), de Martine Neddham, un personaje normal y corriente que se define como «donante de identidad», hasta las más controvertidas, como Darko Maver ³⁴ (1998-1999), la identidad ficticia de un artista de corta vida y muerte misteriosa creada por los 0100101110101101.ORG ³⁵ y que terminó evidenciando las debilidades de un mercado que se mostró altamente receptivo a las obras de este «artista» al que casi convirtieron en mártir.

Este grupo de artistas se atrevió también con el conflictivo tema del copyright en *life_sharing* ³⁶ diciendo que lo ponían todo a disposición del usuario para que éste lo viese y lo copiara. Se hacía incluso un paralelismo entre el hecho de compartir archivos y vida en un juego de palabras conceptual. Ricardo Iglesias también tiene una obra en esta línea, *Ciber00* ³⁷ (2000), que propone la utilización de su correo electrónico como mail “colectivo” que invitaba a usar a todo aquel que quisiera. El proyecto estuvo activo hasta que uno de los que se “apropió” de esa identidad de e-mail cambió la contraseña poniendo fin a la experiencia común.

Precisamente el intercambio de vidas y objetos es otra de las características de los trabajos sobre identidad en la red. Lisa Nakamura ³⁸ propone un concepto muy interesante en este contexto: el de «turismo de identidades» en Internet. Una

metáfora para describir los intercambios raciales y de género que se dan en el ciberespacio donde cada quien puede apropiarse de las identidades exóticas que desee, lo que significa que no es necesario cruzar ninguna frontera física ni levantarse del sillón para poder irse de vacaciones, cosa que facilita enormemente la cuestión. Para esta autora, un cibernauta que adopta una identidad diferente de la suya en Internet tiene el mismo tipo de experiencia que quienes, tras unas vacaciones en hoteles de 5 estrellas en África, regresan pensando que saben cómo se vive allí.

El ya mencionado Michael Mandiberg, también promovió un programa de intercambio de identidades titulado *The Exchange Program* ³⁹, en el que parejas de artistas se intercambiaban las identidades tras haberse ofrecido mutuamente descripciones de sus personalidades y sus vidas. Los intercambios se documentaron, pero sólo la mitad de los artistas consiguió completar el proyecto, llegando uno de ellos a sufrir problemas de nervios. Esta podría ser la demostración de que el juego aparentemente inocente de intercambios de personalidades que se hace en Internet es mucho más complicado y peligroso cuando intenta traspasarse al mundo «presencial».

En este campo, los net.artistas Heath Bunting y Olia Lialina crearon *Identity Swap Database* ⁴⁰, una base de datos para que los usuarios intercambiaran identidades (temporal o permanente) previa cumplimentación de un formulario. El juego parece incluso más inocente que el planteado por Mandiberg, aunque los donantes de identidades con el paso del tiempo pueden encontrarse con consecuencias poco meditadas pero previsibles al dejar colgados sus datos permanentemente en Internet. Con esta obra, se plantean temas no sólo de identidad, sino de seguridad y control. Además, aparece otro elemento relevante en este proyecto y en el tema de la identidad en la red: la importancia del lenguaje en el proceso.



the exchange program

amy and michael

It was important to document this process in some manner. The most penetrable area of Michael's life was his recently completed Guide - an extensive online document created to help coach me in all areas of being Michael. I did my best to attempt to imitate his suggested body language, daily habits and rituals, and to fulfill his roles and responsibilities. But I was never going to be a tall, red-headed male. Seeing my supposed self (as Michael) described in the guide as having painful wrist problems, being Jewish, being over six feet tall... these things would not ever be me, no matter how much I 'pretended.'



You in Sixth Grade

Before and During High School



You in Sixth Grade
click image for enlargement

Home

Preparatory Emails

Curt and Lauren

Description

Drawings

Video Clips

Diary

Amy and Michael

Description

Trailer for Video

Amy's Post-its

Amy's Photos

Michael's Guide

Amy's Revisions

Michael's Post-its

Feedback

Haruko and Melanie

Description

Melanie's Photos

Heather and Sara

Description

Participant info

The exchange program (Detalle de la web), Michael Mandiberg

5. El “héroe de cómic” y el “fantasma” o “drifter”

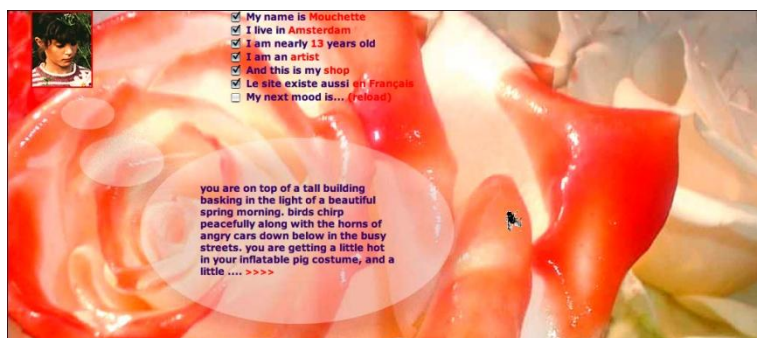
Josephine Bosma en *Keiko Suzuki and Mouchette: Some thoughts about constructions of personalities on the net*⁴¹, ya en 1999, comenta que se pueden definir las nuevas entidades creadas en Internet dentro de dos amplias categorías: el tipo “héroe de cómic” y el “fantasma” o “drifter” (persona que no permanece en un lugar o en un trabajo mucho tiempo), teniendo el primer tipo más manifestaciones que el segundo. Obadike, por otro lado, emplea también el estereotipo, esta vez de “Identidad negra” que según él los chicos blancos usan en el hip-hop o la que los chicos negros buscan en una web «negra»⁴².

Por lo tanto, aunque numerosos autores se empeñen en colocar Internet en el limbo de los espacios libres de prejuicios para la creación, lo cierto es que, como afirma Lisa Nakamura en *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet* ⁴³, hasta cuando las condiciones parecen permitir a los jugadores libertad total para definirse, en realidad, esta elección es una ilusión ya que el hecho de no mencionar la raza constituye una elección. En ausencia de descripción racial, se asume que se es blanco (una afirmación que coincide con los comentarios recogidos anteriormente de Obadike en relación con su obra *Blackness*). Nakamura afirma que esto se debe, al menos en parte, a la demografía de los usuarios de Internet (la mayoría son blancos, varones, con un nivel educativo alto y de clase media).

En *After/Images of identity* ⁴⁴ Nakamura afirma que las imágenes estables de la identidad se han visto reemplazadas por lo que podríamos traducir como «postimágenes» ⁴⁵. Nakamura afirma que vemos un fantasma que cuenta más sobre las fantasías y las estructuras de deseo que lo que dice sobre la realidad con la que es comparado o asimilado al usar el término «realidad virtual».

En cuanto al tema de la identidad femenina en Internet, los casos de la adolescente abusada y con personalidad torturada llamada *Mouchette* ⁴⁶, de Martine Neddham (autora de otras identidades en la red como la de David Still), y la ya mencionada Keiko Suzuki, que Bosma califica como «típicas fantasías masculinas», bastarían para ilustrar este apartado. Bosma comenta que *Mouchette* entraría en la categoría de fantasma o de personaje inestable creado en base a sexo, muerte, infancia y arte, pero que no evoluciona ya que ni crece ni madura. Sin embargo, de Keiko Suzuki dice que nació como un

estereotipo oriental de «héroe de cómic», pero que fue creciendo y definiéndose como moderadora y participante en foros, dejando atrás la imagen inicial de muñeca para dar paso a un ser más interesante.



Mouchette (Detalle de la web), 1996, Martine Neddam. Net.art

Sobre los temas de sexo, violencia y género hablan también dos trabajos realizados por una artista vinculadas al ciberfeminismo, Francesca Da Rimini: *id_runners re-fleshing the body*⁴⁷ y *Dollspace*⁴⁸, así como el único trabajo sobre una identidad explícitamente trans que se ha encontrado en net.art al realizar esta investigación: *Brandon*⁴⁹, de Shu Lea Cheang. En todos los casos, la identidad femenina está fuertemente vinculada a estereotipos ligados al sexo y a la violencia, provenientes sin duda del entorno «presencial».

En conclusión, también en Internet la representación de las identidades está estrechamente vinculada a cuestiones de género y raza, aunque de un modo menos obvio que en el entorno presencial. Sin embargo, en contraste con todo esto, es interesante al tiempo que paradójica la apreciación de Remedios

Zafra cuando afirma que en la red nuestras identidades serían aparentemente reversibles, rizomáticas y aditivas, que no tendrían por qué corresponderse con ninguna identidad sexual de la vida off-line y por tanto: “argumentar la necesidad de una identidad sexuada para la producción de nuevos seres no sería apropiado”⁵⁰. Como ella misma dice a continuación “la regeneración de la vida on line no depende de la existencia de dos sexos, únicamente de un sujeto que disponga de los medios y las condiciones tecnológicas necesarias para inventar(se)”⁵¹.

Sin embargo, aunque los defensores de la obsolescencia de lo corporal en Internet son numerosos, lo cierto es que parece que el cuerpo sigue lastrando la identidad virtual desde el mundo presencial, tanto en el lenguaje como en las imágenes: las dos herramientas básicas con las que se construyen las identidades textuales o visuales (avatares) en la red y que para Zafra constituirían el nuevo *prosopon*⁵² de Internet.

6. El nombre como marca

Otro tema importante en lo que respecta a la identidad en Internet es el nombre, algo que en el mundo presencial viene dado por terceros y suele tener menos peso en la representación artística como tema principal (salvo contadas excepciones como la película documental autorreferencial *The sweetest sound* de Alan Berliner, en la que el autor intenta averiguar en qué consiste ser Alan Berliner o quién de los Alan Berliner del mundo es el más auténtico invitando a los demás a reunirse para comprobarlo). Sin embargo, en la red cada uno debe elegir el nombre con el que se le conocerá en ese entorno y este hecho parece conferirle más protagonismo al tema en el arte realizado para Internet.

Por tanto, el nombre llega a ser importante hasta el punto de querer convertirlo en una marca, como en los ya comentados casos de *Mouchette* o de *Mandiberg*, o por el contrario de buscar uno muy común en la red para identidades ficticias. También hay otras variaciones que tienen que ver con crear cierto caos que dificulte la vigilancia o el seguimiento en la red, como la propuesta de Lourdes Cilleruelo, en el *Manual de referencia para el artista de internet* ⁵³, de cambiar constantemente el nombre como recurso artístico para construir identidades múltiples y paralelas. Este tipo de acciones en la red han tenido también cierto papel en el arte generado al otro lado de las pantallas, en obras como la de Charles Nelson, que realizó un proyecto en agosto del 2002 llamado *Constructed Identities* ⁵⁴ que llevaba al mundo presencial un intento por representar el proceso de creación de personajes y de nuestras representaciones en la red en base a los nombres curiosos usados por algunos cibernautas y a fotografías pixeladas de la red.

No es nuevo que un autor convierta su nombre casi en una marca. Hay antecedentes célebres como el de artistas de la talla de Andy Warhol, hasta tal punto que Harold Rosenberg ha comentado que la primera creación de Warhol fue él mismo ⁵⁵ y, de hecho, el artista llegó a declarar: “¿Who wants the truth? That’s what show - business is for– to prove that it’s not what you are that counts, it’s what you thing you are” ⁵⁶. Lo que ha cambiado, frente a estas experiencias anteriores, en el arte en Internet es la conceptualización que hay detrás de esa idea de marca, llevando hasta las últimas consecuencias la mercantilización de unas identidades de consumo que redundan en esa idea de su construcción a base de marketing y compras, que dan como resultado una marca comercializable... que para los autores forma parte de su obra, no es sólo su firma o su aval artístico.

7. La incapacidad de las palabras para definir a las personas

Otra de las constantes en los trabajos sobre la identidad en la red es la demostración de la incapacidad de las palabras y el lenguaje para definir a las personas. Sobre este tema tratan la ya mencionada *Identity Swap Database, Personality-stereotypes*⁵⁷ y *Milica Tomic*⁵⁸, sobre todo en *I am Milica Tomic*. Habría que plantearse que, para las nuevas identidades en la red, el lenguaje se ha quedado obsoleto. Algo que queda muy claro en la afirmación de Josephine Bosma cuando en *Cómo experimentar el net.art*⁵⁹ dice que “No hay mentiras en el ciberespacio. En una obra de net.art el mundo puede ser cuadrado, la teoría mediática puede ser una naranja y la hierba ser azul”. No está hablando en realidad de verdades o mentiras (que pertenecerían más bien al mundo presencial) sino de un uso aleatorio de un lenguaje que ya ha perdido su referente y por lo tanto gran parte de su razón de ser. Bosma profundiza más y llega a una de las claves de la identidad en internet “Nunca se confunda cuando lea las palabras «mi» o «yo» en una obra net.art. El creador de una buena obra net.art siempre se refiriere a otros con estas palabras, incluso cuando hablan de sí mismos”. Pero si el «yo» y el «mi» pueden referirse a los otros, entonces el sujeto y sus circunstancias verbales tal y como las conocemos en nuestro entorno presencial... han perdido sentido.

Remedios Zafra en *E-IDENTIDADES: LOADING - SEARCHING – DOING*, (*Cartografías del Sujeto on Line*) cita a Kristeva⁶⁰, cuando dice que “*las modificaciones lingüísticas son modificaciones del status del sujeto – de su relación con el cuerpo, con los otros, con los objetos*”, y anota que pensar cómo “*los cambios ontológicos en el estatuto del ser se materializan en modificaciones lingüísticas y viceversa nos obliga a hablar de nuevas formas de narratividad, en este caso, de las*

*estructuras hipertextuales sobre las que se articula la world wide web en relación con las nuevas metodologías discursivas del sujeto”*⁶¹. Por lo tanto, podría decirse que las modificaciones en el lenguaje en la red han cambiado también el estatus del sujeto y su relación con su cuerpo y todo aquello que lo rodea. Una transformación importante que seguramente el ser humano tardará en asumir y, de momento, lleva a numerosas confusiones en Internet.



Identity Swap Database (Detalle de la web), Heath Bunting y Olia Lialina. Net.art

Como dice Sherry Turkle, en *La vida en la Pantalla*: “Cuando la identidad estaba definida como unitaria y sólida era relativamente fácil reconocer y censurar desviaciones de una norma. Un sentido más fluido del yo permite una mayor capacidad para el reconocimiento de la diversidad. Hace más fácil aceptar el despliegue de nuestros personajes inconsistentes (y los de otros) -quizás con humor, quizás con ironía-. No nos

sentimos obligados a clasificar o juzgar los elementos de nuestra multiplicidad. No nos sentimos obligados a excluir lo que no encaja”⁶². Sin embargo, que estos personajes encuentren un nicho en la red no quiere decir que hayan sido asumidos ni aceptados más allá de la vida virtual.

La misma autora habla de la posibilidad que ofrecen los MUD⁶³ de ser mucha gente a la vez y de que otras tantas personas puedan ser uno y aclara que estos son “objetos evocativos” para pensar sobre la identidad y, de un modo más general, sobre el conjunto de ideas que se ha venido a llamar Posmodernidad. Sobre estas ideas mencionadas comenta que “*son difíciles de definir de forma simple, pero se caracterizan por términos como «descentrado», «fluido», «no lineal», y «opaco». Contrastan con el modernismo (...). La visión modernista de la realidad se caracteriza por términos como «lineal», «lógico», «jerárquico», y por tener «profundidades» que pueden ser dilucidadas y comprendidas*”⁶⁴.

Más adelante, Turkle comenta ideas de Frederic Jameson, quien afirma que el sujeto no está alienado en el mundo posmoderno, sino fragmentado, ya que para estar alienado el yo ha de ser concebido como centralizado y unitario, y en la Posmodernidad el yo se ve como descentrado y múltiple... por lo que dice Turkle que “*Todo lo que queda es una ansiedad de identidad*”⁶⁵. Ansiedad de identidad que es el germen de todas las obras que se han ido analizando hasta el momento. Turkle, hacia el final de su libro, también recoge las ideas de Robert Jay Lifton en *The Protean Self* quien comenta que la visión unitaria del yo correspondía a una cultura tradicional y que ya no es viable por lo que identifica un conjunto de respuestas: “*una es la insistencia dogmática en la unidad. Otra es el retorno a los sistemas de creencia, como el*

fundamentalismo religioso, que refuerza la conformidad. Una tercera es abrazar la idea de un yo fragmentado” ⁶⁶. Turkle recoge finalmente la opción de Lifton de un “*saludable yo proteico*” que sería capaz de transformaciones fluidas como Proteo, aunque se base en la coherencia y en una perspectiva moral siendo múltiple, pero integrado... un yo que encajaría perfectamente con el que persiguen numerosos artistas que buscan en sus imágenes familiares esa coherencia y esa integración.

8. Diarios en la red

En paralelo a todas las experiencias artísticas que se han ido analizando, ha habido otro tipo de trabajos autorreferenciales en la red mucho más vinculados con el tipo de obras que se han desarrollado en los entornos presenciales sobre la identidad. Se trata de los diarios que algunos artistas han compartido en Internet con diferentes tecnologías e intenciones.

Para comenzar a hablar de este tema, es necesario hacer referencia al vídeodiario llevado al límite en Internet con *JennyCAM* (1996-2003), de Jennifer Ringley, que algunos han considerado net.art y que otros han tildado simplemente como «voyeurismo» en la red. Sin embargo, más allá de las polémicas que esta obra pueda despertar, Ringley está considerada como la primera «lifecaster» que expuso su vida a diario en Internet: las 24 horas sin elipsis ni días de descanso.

El proyecto duró 7 años y, para muchos, podría haber inspirado la Reality TV. El proyecto acabó en el 2003 (la página web desapareció junto con la identidad en internet de Jennifer Ringley ⁶⁷) y, al año siguiente, la CNN ⁶⁸ recogía la siguiente declaración de la autora, muy clarificadora sobre cuál había sido su intencionalidad al exponer su vida de aquel modo: “I keep

JenniCam alive not because I want or need to be watched, but because I simply don't mind being watched" ⁶⁹. A pesar de no ser propiamente un diario, se menciona *JenniCam* en este apartado porque el proyecto tiene una innegable vinculación con los «diarios audiovisuales» y el hecho de que la “captación” de la vida de una persona sea constante supone llevar el diario íntimo hasta sus últimas consecuencias aunque, al ser emitida en directo y sin censuras en Internet, para todo aquel que quiera verla, esta obra no cumple con una de las características más importantes del diario “clásico”: el no estar pensado para el público sino para ser preservado en la intimidad. Sin embargo: ¿qué obra de arte se realiza para no ser expuesta ni vista? Y volviendo a todo lo comentado sobre el concepto del yo y de la ¿alteridad? en la red, podría considerarse que, en este entorno, las condiciones del diario se ven alteradas por la ontología del medio empleado para su elaboración, donde conceptos como “compartir”, “open access” o “creative commons” han adquirido una dimensión, significado e importancia impensable en el entorno presencial hasta el momento.

Otra experiencia muy interesante en este ámbito es la del artista chino Ai Weiwei que, ante la constante vigilancia a la que era sometido por parte del gobierno de su país, decide “autovigilarse” compartiendo en la red su vida en directo. Al parecer, el mismo gobierno que lo vigilaba cerró su canal de exposición pública. Al respecto de este gesto, escribí en el blog “*En la Retaguardia: Imagen, memoria e identidad en el arte*” ⁷⁰:

“al margen de los temas políticos que podrían dar lugar a un intenso debate, lo que me llama la atención es el uso subversivo de la propia intimidad. Un hecho que me parece absolutamente Posmoderno o incluso Sobremoderno: la intimidad convertida en arma política de defensa frente a una vigilancia constante que

pervierte el espacio público. Un ámbito de supuesta libertad que deja de serlo al estar monitorizado y controlado en todo momento.

Quizás por eso, al convertir las calles en cárceles delimitadas, no por rejas sino por objetivos y cables, la única libertad posible es subvertir esa prisión de cristal abriendo una vía de libre expresión. Vía que consiste en la autoexposición constante, pero absolutamente voluntaria, de la propia existencia. De este modo, el prisionero logra controlar su cárcel y convierte su condena en proyecto artístico o artivismo en estado puro.

Pero si todo esto abre camino a la reflexión, ¿qué puede decirse del papel del gobierno chino que decide cortar la emisión de esa intimidad que, por lo que he podido leer, no era precisamente apasionante? ¿Cuál es el riesgo real de las imágenes de un hombre con su gato, durmiendo o usando su ordenador? Seguramente el riesgo es el mismo que aquel que ya mencionaba Erich Fromm cuando hablaba de que el hombre era el ser capaz de construir las cámaras de gas y, al mismo tiempo, era también el único capaz de entrar en ellas murmurando una oración.

Porque el acto verdaderamente subversivo, peligroso, y que ha de cortarse por lo sano es el ejercicio de la libertad, sobre todo si ésta se ejerce en entornos hostiles. No vaya a ser que otros sepan que esto es posible...”⁷¹

Hablando de los «diarios audiovisuales», Michael Renov⁷² recoge los comentarios de Christine Tamblyn sobre las diferencias que la tecnología del vídeo ofrece frente a la escritura. Entre ellas habla precisamente de que hay más oportunidades para la interacción social, mientras que los diarios literarios están escritos y leídos por personas aisladas y, por tanto, contribuyen de algún modo a la construcción de una interioridad. Frente a la «soledad» del escritor, Tamblyn recuerda que tras el autor audiovisual hay un equipo

normalmente en la grabación/edición y también que el vídeo está pensado para ser visto en un contexto comunal. Al mismo tiempo, por la complejidad del equipo, el diario videográfico dice que será menos espontáneo que el escrito. Sin embargo, experiencias como la de *JenniCam* y la “revolución” tecnológica digital que facilita enormemente (tanto por tema de conocimientos necesarios como por cuestiones económicas) el acceso individual y amateur, o incluso de aficionado, a trabajos hasta ahora considerados de equipo y muy profesionalizados, están dejando casi obsoleto este comentario. Esto sin tener en cuenta la manera en la que se visualizan estas obras, que también es completamente diferente de la del cine o el videoarte.

Un precursor de todo esto fue Jonas Mekas, que ya en los años 60 realizaba diarios filmados y vídeos diarios (es decir: grabaciones autorreferenciales a diario, constantes) en película de 16mm. Este mítico autor afirmaba ⁷³ parafraseando, a su manera, el célebre “*cogito ergo sum*” de Descartes: “*I make home movies – therefore I live. I live – therefore I make home movies*” ⁷⁴. Toda una declaración de principios que hace natural el tránsito en la red a pequeños vídeo-diarios que cuelga en una web en la que pueden verse dispuestos visualmente en el índice a manera de calendario. Sin embargo, en este autor se percibe la conceptualización diferente que hace del contenido y las formas del diario audiovisual en comparación con las experiencias de *JenniCam* o la de Ai Weiwei en las que lo “compartido” de la vida cotidiana no es un fragmento ni está editado, sino que son 24 horas en directo en las que la cámara, también en esto difieren, tiene una posición fija y constante.

Lo mismo sucede con otras obras de este tipo, que llegan a la red como versiones de proyectos anteriores y, por tanto, tienen preocupaciones y formalizaciones diferentes a las

expresadas por los net.artistas. Un ejemplo de todo esto sería el libro de Ana Casas Broda: *Álbum*⁷⁵, un compendio de fotografías familiares y anotaciones de diarios personales transformado posteriormente en una web⁷⁶ en la que se incluye sonido. En el apunte de diario del 7 de febrero de 2000, en México, la autora dice: “*Mis diarios me sorprenden. La memoria todo lo condensa y ordena, y tantas cosas las había olvidado*”.

Por tanto, a modo de conclusión, puede afirmarse que las obras que tratan el tema de la Identidad o el “yo” en la red tienen unas características peculiares que las diferencian claramente de las que se realizan en otros tipos de Media Art, dejando muy clara y patente la ruptura con las nociones del propio ser que se tienen en el entorno presencial. De este modo, el turismo, el intercambio, la manipulación o la compra-venta de identidades es posible, de la misma manera que yo puedo ser cualquiera ya que el otro existe como un yo potencialmente asumible y asequible en Internet.

Notas:

Nota Bene: En el texto la mayoría de las obras y de los artículos mencionados tienen hipervínculos a páginas web pero, por cuestiones del diseño del libro, no quedan visibles a menos que se pase el cursor sobre ellos.

1. Para más información puede leerse el artículo “El otro yo: de la autoficción al turismo identitario en el arte contemporáneo” que publiqué en julio de 2012 en la revista *Sans Soleil* y que está disponible en Internet en: <http://revista-sanssoleil.com/wp-content/uploads/2012/02/art-Rebeca-Pardo.pdf> (consultado por última vez el 26/05/2013)

2. Para más información puede leerse la ponencia “La fotografía y el cine autobiográfico: la imagen familiar como huella mnemónica e identitaria” que realicé en el marco del ICTMU - Segundo Congreso Internacional de Historia y Cine: La biografía fílmica y que está disponible en Internet en: http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/11322/1/fotografia_pardo_CIHC_2010.pdf (consultado por última vez el 26/05/2013)
3. J. Echeverría, ob. Cit., p. 351.
4. Los abogados de la firma 7-eleven anunciaron, por medio de una carta que puede leerse en <http://www.irational.org/7-11/admin.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013), que si no dejaban de utilizar la marca 7-eleven y de imitar la web de esta empresa serían demandados. Éste fue el principio del fin de la mailing list y de Keiko Suzuki, el álter ego de Vuk Ćosić , que ejercía de moderadora en ella.
5. C. Castilla del Pino, Teoría de los sentimientos. Barcelona: Tusquets Editores. 2000. P. 292.
6. *Shop Mandiberg*: <http://mandiberg.com/shop/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
7. *All my life for sale*: <http://www.allmylifeforsale.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
8. Página de John Freyer: <http://www.temporama.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
9. John Freyer lo explica de este modo en su web: *“This was an online project that started October 2000 when I invited about 50 people to my house for an “Inventory Party”. They sorted through my things and helped me decide which items best represented my life in Iowa City, Iowa. I have gone through the process of listing every thing that they tagged and more, I listed the Allmylifeforsale.com domain name on August 1st, 2001 as the final item of the project”*.
10. Extraído de la web <http://www.allmylifeforsale.com/html/project/info1.html> (Consultado por última vez el 26/05/2013).
11. Podría traducirse como: “Bienvenido a Allmylifeforsale, un proyecto online que exploró nuestra relación con los objetos que nos rodean, su papel en el concepto de identidad, así como los emergentes sistemas comerciales de Internet. Utilizando el espacio público/comercial de la comunidad comercial online Ebay en conjunto con su catálogo también online Allmylifeforsale.com, John Freyer catalogó y vendió casi todo que poseía, desde sus cubiertos de cocina a sus productos de higiene personales, sus sábanas de Star Wars y, por último, incluso el nombre del dominio mismo Allmylifeforsale.com. (Ahora propiedad de la Universidad de Iowa, el Museo del Arte).

12. Extraído de la página web <http://www.mandiberg.com/time/> (consultada por última vez el 26/05/2013).
13. Podría traducirse como: “Michael Mandiberg, Artista Conceptual Freelance ¡Compra mi tiempo! La tienda Mandiberg ahora ofrece la venta de mi tiempo, para abandonar aún más control sobre mi identidad. Por un lado, construimos nuestra identidad a través de nuestras posesiones. Por otro, a través de lo que escogemos hacer a diario. Ahora en Shop Mandiberg no sólo puede compra mis objetos para extraer ese elemento de mi identidad, ahora usted puede controlar mi tiempo también. Explote mi trabajo para cualquier cosa que usted desee. Hágame hacer arte, o hacer sus recados, o meditar para usted. Comercie con su capital por mi trabajo, y ejerza su poder y control”.
14. Temporama: web donde John Freyer publica sus viajes para visitar las cosas vendidas y a sus nuevos propietarios: <http://www.temporama.com/html/temporama.com/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
15. Extraído de la página web <http://www.allmylifeforsale.com/html/items/feedsmlpic.html> (consultado por última vez el 29/09/2011).
16. T. Baumgärtel, “The sell-out Artists”. En Eyestorm (revista online). 30 de abril de 2001.
17. *Bodies© Incorporated*: www.bodiesinc.ucla.edu/ (consultado por última vez el 29/09/2011).
18. Tracenoizer ya no está disponible en la red, pero puede consultarse una descripción del proyecto con algunos “pantallazos” en <http://www.anninaruest.com/a/tracenoizer/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
19. Página web de Annina Rüst: <http://www.anninaruest.com/a/tracenoizer/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
20. Tracenoizer comenzó creando numerosos clones en cada ocasión, posteriormente sólo realizaba un clon e invitaba al usuario a volver a usar Tracenoizer tantas veces como quisiera.
21. En la web <http://www.tracenoizer.net/> se explicaba de este modo: “TraceNoizer Generates Clones from your Databody in order to Disinform Those, Who are Spying on You! TraceNoizer is a webbased search, analysis and homepage publication system” (Consultada por última vez el 09/07/2011). La web ya no está disponible.
22. Proyecto colectivo de Andreja Kuluncic, Trudy Lane, Gabrijela Sabol, Matija Puzar e Ivo Martinovic. Puede visitarse en <http://embryo.inet.hr> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

23. Proyecto de Virgil Wong disponible en Internet en <http://www.genochoice.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
24. El proyecto propone la “creación” de bebés, el paso siguiente es un informe sobre la propensión a enfermedades y defectos que tendría el niño y a continuación se muestra una factura de «arreglos» médicos cubiertos por un seguro dando así acceso a la creación del bebé.
25. J. Echeverría, “Cuerpo electrónico e identidad”. En: Hernández, Domingo [editor] Arte, cuerpo, tecnología. Salamanca: E.U.S. (Ediciones Universidad de Salamanca). 2003
26. Tropical America: disponible en <http://archive.rhizome.org/artbase/27732/tropicalamerica/about.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
27. Proyecto que puede consultarse en <http://www.blacknetart.com/IOCccs.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013). En la página de Arte.red de El País en el apartado Más allá de la identidad http://www.elpais.com/especiales/2003/netart/2002_4.html (Consultado por última vez el 26/05/2013) lo describe de la siguiente manera: *“Los artistas afroamericanos Keith & Mendy Obadike amplían el discurso de la identidad a la raza y de ésta a la denuncia de la discriminación en Black Net.Art, la página que recoge su producción para Internet. Forma parte de ésta The Interaction of Coloreds, un proyecto producido por el Artport del Whitney Museum de Nueva York. El proyecto, una irónica y descarnada crítica de las discriminaciones contemporáneas y de las turbias relaciones entre raza, dinero y poder, promociona el IOC Color Check System®, un sistema capaz de discriminar los accesos a un determinado sitio sometiendo los visitantes a un test de relevación del color de la piel. Bajo el lema “Protege tu portal, protege tu comunidad on line de visitantes no deseados”, la web de los Obadike invita los propietarios de sitios Internet a adherir a este sistema para evitar “el exponencial aumento de problemas que comporta la entrada de gente de color en el mundo del comercio electrónico”. The Interaction of Coloreds se enmarca en una tendencia que utiliza la sátira y el surrealismo on line para difuminar los límites entre realidad y ficción en proyectos que apuntan a problemas políticos, sociales o económicos concretos”*.
28. Keith Obadike realiza una interesante acción conceptual en Blackness, obra en la que subasta su negrura. Una imagen de la subasta en E-bay puede verse en la página de los artistas en <http://obadike.tripod.com/ebay.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
29. Página web de los artistas: <http://obadike.tripod.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

30. C. Fusco, All Too Real. The tale of an On.line Black Sale (Entrevista a Keith Townsend Obadike). En Black.Net.Art (Página web de Mendi y Keith Obadike), [online] 24 de septiembre de 2001. En internet <<http://www.blacknetart.com/coco.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

31. Podría traducirse como: “Esta reliquia de familia ha estado en la posesión del vendedor durante veintiocho años. La negrura del Sr. Obadike ha sido utilizada principalmente en Estados Unidos y su funcionalidad fuera de EE.UU. no puede ser garantizada. El comprador recibirá un certificado de autenticidad. Ventajas e Inconvenientes: -Ventajas: 1. Esta Negrura puede ser utilizada para crear arte negro. 2. Esta Negrura puede ser utilizada para escribir ensayos críticos o becas acerca de otros negros. 3. Esta Negrura puede ser utilizada para hacer chistes acerca de personas negras y/o para reírse del humor negro cómodamente. (La opción nº 3 puede superponerse con la opción nº 2) 4. Esta Negrura puede ser utilizada para conseguir acceso a algunos beneficios de discriminación positiva. (Tiempo de oferta limitado. Puede ser prohibido en algunas áreas). 5. Esta Negrura puede ser utilizada para citarse con una persona negra sin temor al escrutinio público. 6. Esta Negrura puede ser utilizada para entrar a vecindarios exclusivos “de alto riesgo”. 7. Esta Negrura puede ser utilizada para asegurar el derecho a utilizar términos como “sista”, “brotha”, o “nigga” haciendo referencia a personas negras. (Asegúrese de tener el certificado de autenticidad a la mano cuando se usa la opción 7). 8. Esta Negrura puede ser utilizada para inspirar temor. 9. Esta Negrura puede ser utilizada para aumentar la oscuridad de los que ya sean negros, especialmente para propósitos de jugar al “blackier-than-thou”. 10. Esta Negrura puede ser utilizada por los negros como repuesto (en caso de que su negrura original le haya sido arrebatada). - Inconvenientes: 1. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada durante procesos legales de ningún tipo. 2. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al buscar empleo. 3. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada en el proceso de hacer o vender el arte “serio”. 4. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada para ir de compras o escribir un cheque personal. 5. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al hacer reclamaciones intelectuales. 6. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al votar en Estados Unidos o Florida. 7. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al pedir justicia. 8. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al demandar. 9. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada en Hollywood. 10. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada por blancos que busquen un fin de semana salvaje”.

32. C. Fusco, All Too Real...ob.cit., en internet <<http://www.blacknetart.com/coco.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
33. Página web de “David Still”: <http://www.davidstill.org> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
34. Espacio dedicado a “Darko Maver” en la web de los 0100101110101101: <http://0100101110101101.org/home/darkomaver/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
35. Página web de los 0100101110101101: <http://0100101110101101.org/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
36. Pueden consultarse las reflexiones sobre el proyecto Life Sharing en <http://0100101110101101.org/home/lifesharing/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
37. Puede verse una descripción del proyecto y una imagen en <http://www.ricardoiglesias.net/2007/11/ciber00-2000/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
38. L. Nakamura, Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet (Publicado previamente en *Works and Days: Essays in the Socio-Historical Dimensions of Literature and the Arts* (1995 primavera-otoño), Indiana). En UCI History Department Faculty: Difference and Identity in Cyberspace [online]. En internet <<http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).
39. The exchange program en la red: <http://exchangeprogram.org> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
40. Identity Swap Database está disponible en: <http://www.irational.org/cgi-bin/swap/swap.pl> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
41. J. Bosma, Keiko Suzuki and Mouchette: Some thoughts about constructions of personalities on the net. En Rhizome, 1999, [online]. En internet <<http://rhizome.org/discuss/view/28318/>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).<http://rhizome.org/discuss/view/28318/>
42. C. Fusco, All Too Real. The tale of an On.line Black Sale (Entrevista a Keith Townsend Obadike). En *Black.Net.Art* (Página web de Mendi y Keith Obadike), 24 de septiembre de 2001, [online]. En internet <<http://www.blacknetart.com/coco.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
43. L. Nakamura, Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet (Publicado previamente en *Works and Days: Essays in the Socio-Historical Dimensions of Literature and the Arts*, Indiana, 1995 primavera-otoño). En *UCI History Department Faculty: Difference and*

Identity in Cyberspace, 2000 [online]. En internet <<http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).

44. L. Nakamura, *After/Images of Identity: Gender, Technology, and Identity Politics* (Ponencia presentada en *Discipline and Deviance: Gender, Technology, Machines*, 2-4 de octubre de 1998, Duke University). En *IPRH Digital Literacies*, 1998, [online]. En Internet <http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/Nakamura_After.pdf> (consultada por última vez el 26/05/2013).

45. En el original “After/images”

46. *Mouchette* es la identidad de una supuesta niña de 12 años francesa, violada por un pariente, que desea suicidarse y escribe poesía. Claramente responde a un cliché sexual masculino muy cercano al de «Lolita», que actualmente sigue teniendo los mismos 12 años en los que la ancló su creador. Mouchette ha participado como artista en exposiciones del mundo presencial pero desde hace algún tiempo, su creador la ha dejado en manos de sus seguidores (que pretenden ser ella). <http://mouchette.org> sigue siendo la página de la adolescente artista, pero ahora existe <http://www.edit.mouchette.org/> página desde la que sus seguidores pueden “ser Mouchette”, leyendo y contestando su correo electrónico, creando sus propias webs y además tienen acceso a un espacio compartido donde todos aquellos que pretenden ser esta adolescente se comunican para debatir temas como si la casan con uno de los fans (que así lo solicitó).

47. *Id_Runners, refleshing the body*: Obra que actualmente no puede verse en Internet y que fue creada en 1999 por Agnese Trocchi, Diane Ludin (USA) y Francesca Da Rimini (Australia).

48. Disponible en <http://dollyoko.thing.net/title.htm> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

49. Puede leerse una explicación del proyecto con alguna imagen en <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-brandon-project/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

50. R. Zafra, *E-DENTIDADES: LOADING - SEARCHING - DOING*, (Cartografías del Sujeto on Line). En *E-Dentidades*, 2004, P. 34 [online]. En internet <<http://www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf>> (consultada por última vez el 26/05/2013).

51. R. Zafra, *E-DENTIDADES...*, ob. cit., P. 34.

52. Recoge Zafra que el término griego prosopon significa “lo que se presenta de sí a la mirada del otro”. (R. Zafra, *E-DENTIDADES...*, ob. cit., P. 47)

53. L. Cilleruelo, *Manual de referencia para el artista de internet*. En *Aleph* [online]. En internet < <http://aleph-arts.org/pens/manual.html> >. (Consultada

por última vez el 26/05/2013).

54. Puede leerse una descripción del proyecto en <http://rhizome.org/artbase/artwork/22567/> (consultada por última vez el 26/05/2013).

55. B. Steiner y J. Yang, *Art Works: Autobiography*. Londres: Thames and Hudson. 2004. P. 57.

56. Podría traducirse como: “¿Quién quiere la verdad? Para esto es para lo que está el show-business: para probar que no es lo que eres lo que cuenta, sino lo que tú crees que eres”. (B. Steiner y J. Yang, *Art Works... ob.cit.*, P. 52).

57. El proyecto ya no está disponible en la web, pero en la página de Arte.red de El País en el apartado La identidad en juego, http://www.elpais.com/especiales/2003/netart/2002_3.html (consultado por última vez el 11/07/2011) puede leerse: “Se ocupa de identidad, pero a partir del análisis de los estereotipos, el último trabajo para Internet de Nikola Tomic, un artista de Belgrado afincado en Italia. *Personality Stereotypes* invita al usuario a introducir en la web sus datos con una descripción de sus características físicas, su relación con los demás, sus aficiones, sus deseos y una “etiqueta” que defina su personalidad en forma de estereotipo. Más allá de alguna inevitable broma, el proyecto consigue su objetivo que consiste en evidenciar la paradoja y la dificultad de convertir una personalidad compleja como la humana en una definición sintética, a pesar de que asignar una “etiqueta” es el sistema más utilizado para catalogar las personas.”

58. Blog de Milica Tomic, en el que pueden consultarse también sus obras: <http://milicatomic.wordpress.com/> (consultada por última vez el 26/05/2013).

59. J. Bosma, *How to experience net.art*. En *Nettime*, 1999 [online]. En Internet <<http://www.josephinebosma.com/web/node/71>> (en inglés) y <http://aleph-arts.org/pens/como_exp.html> (en castellano, titulado *Cómo experimentar el net.art*). (Consultadas por última vez el 26/05/2013).

60. La cita anota la siguiente referencia: “Kristeva, J.: “Revolution in poetic language”, Columbia University Press, 1990”

61. R. Zafra, *E-DENTIDADES...*, ob. cit., P. 9.

62. S. Turkle, *La Vida en la Pantalla. La Construcción de la Identidad en la era de Internet*. Barcelona: Ed. Paidós Transiciones. 1997. P. 329

63. MUD: “Multi-User Dungeon”, mundo virtual con multijugadores en tiempo real que generalmente está basado en el texto.

64. S. Turkle, *La Vida en la Pantalla...*ob. cit., P. 25.

65. S. Turkle, *La Vida en la Pantalla...*ob. cit., P. 64.

66. S. Turkle, *La Vida en la Pantalla...*ob. cit., P. 325.

67. Información extraída y traducida de la web <http://www.mefedia.com/entry/jennicam/10274355> (Consultadas por última

vez el 26/05/2013).

68. Cita extraída de:

http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3360063.stm (Consultada por última vez el 26/05/2013).

69. Podría traducirse como: “Mantengo JenniCam viva no porque quiera o necesite ser observada sino porque simplemente no me importa ser observada”.

70. En la Retaguardia: Imagen, memoria e identidad en el arte: blog de la autora de este texto, disponible en <http://rebecapardo.wordpress.com> (Consultado por última vez el 25/05/2013)

71. Entrada titulada “Ai Weiwei: intimidad, vigilancia y censura”, realizada el día 5 de abril de 2012 en el blog “En la Retaguardia: Imagen, memoria e identidad en el arte” y que puede consultarse en Internet en: <http://rebecapardo.wordpress.com/2012/04/05/ai-weiwei-intimidad-vigilancia-y-censura/> (Consultado por última vez el 25/05/2013)

72. M. Renov y E. Suderburg [Editores] *Resolutions. Contemporary Video Practices*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 1996. P. 19.

73. K. L. Ishizuka, y P. Rodden Zimmermann,. *Mining the home movie: excavations in histories and memories*. Berkeley y Los Angeles: University of California Press. 2008.

74. Podría traducirse como: “Hago películas domésticas -por lo tanto vivo. Vivo -por lo tanto hago películas domésticas”.

75. A. Casas Broda, *Album*,

76. Versión de *Album* en Internet:

<http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/casas/> (consultado por última vez el 26/05/2013)

Bibliografía

Baumgärtel, T., “*The sell-out Artists*”. En *Eyestorm* (revista online). 30 de abril de 2001.

Bosma, J., Interview with Keiko Suzuki. En *Nettime*, 1997 [online]. En internet <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9711/msg00038.html>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).

Bosma, J. How to experience net.art. En *Nettime*, 1999, [online]. En internet <<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9910/msg00142.html>> (en inglés) y <http://aleph-arts.org/pens/como_exp.html> (en castellano, titulado *Cómo experimentar el net.art*). (Consultadas por última vez el 26/05/2013).

Bosma, J. Keiko Suzuki and Mouchette: Some thoughts about constructions

- of personalities on the net. En *Rhizome*, 1999, [online]. En internet <<http://rhizome.org/discuss/view/28318/>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Casas Broda, A. *Álbum*. Murcia: Mestizo. 2000.
- Castilla del Pino, C., *Teoría de los sentimientos*. Barcelona: Tusquets Editores. 2000.
- Cilleruelo, Lourdes. *Manual de referencia para el artista de internet*. En *Aleph* [online]. En internet <<http://aleph-arts.org/pens/manual.html>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Echeverría, J., *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Ed. Destino. 1999.
- Echeverría, J., “Cuerpo electrónico e identidad”. En: Herández, Domingo [editor] *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: E.U.S. (Ediciones Universidad de Salamanca). 2003
- Fusco, C. All Too Real. The tale of an On.line Black Sale (Entrevista a Keith Townsend Obadike). En *Black.Net.Art* (Página web de Mendi y Keith Obadike), [online] 24 de septiembre de 2001. En internet <<http://www.blacknetart.com/coco.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Fusco, C., A Modest Proposal for Josephine Bosma. En *Rhizome* [online], 2002. En internet <<http://rhizome.org/discuss/view/3849/>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Ishizuka, K. L. y Rodden Zimmermann, P. *Mining the home movie: excavations in histories and memories*. Berkeley y Los Angeles: University of California Press. 2008.
- Lovink, G., Talking Race and Cyberspace: Interview with Lisa Nakamura. En *Nettime* [online]. 2004. En internet <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0405/msg00057.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Nakamura, L., After/Images of Identity: Gender, Technology, and Identity Politics (Ponencia presentada en *Discipline and Deviance: Gender, Technology, Machines*, 2-4 de octubre de 1998, Duke University). En *IPRH Digital Literacies, 1998*, [online]. En Internet <http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/Nakamura_After.pdf> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Nakamura, L., Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet (Publicado previamente en *Works and Days: Essays in the Socio-Historical Dimensions of Literature and the Arts* (1995 primavera-otoño), Indiana). En *UCI History Department Faculty: Difference and Identity in Cyberspace, 2000* [online]. En internet

- <<http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>>
(consultada por última vez el 26/05/2013).
- Pardo, R., “El otro yo: de la autoficción al turismo identitario en el arte contemporáneo” en la revista *Sans Soleil*. Estudios de la Imagen, julio 2012 [online]. En internet: <http://revista-sanssoleil.com/wp-content/uploads/2012/02/art-Rebeca-Pardo.pdf> (consultado por última vez el 26/05/2013).
- Pardo, R., “La fotografía y el cine autobiográfico: la imagen familiar como huella mnemónica e identitaria” en *Actas del ICTMU - Segundo Congreso Internacional de Historia y Cine: La biografía fílmica*, 2011 [online]. En internet: http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/11322/1/fotografia_pardo_CIHC_2010.pdf (consultado por última vez el 26/05/2013).
- Renov, M. y Suderburg, E. [Editores] *Resolutions. Contemporary Video Practices*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 1996.
- Renov, M., *The subject of documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2004
- Steiner, B. y Yang, J. *Art Works: Autobiography*. Londres: Thames and Hudson. 2004
- Turkle, S., “Who Am We?” En *On Newsstands Now*, número 4.01, enero de 1996, [online]. En internet <<http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Turkle, S., *La Vida en la Pantalla. La Construcción de la Identidad en la era de internet*. Barcelona: Ed. Paidós Transiciones. 1997.
- Turkle, S. “Identidad en Internet”. En *On Newsstands Now*, número 4.01 [online]. En internet <<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Zafra, R., *E-DENTIDADES: LOADING - SEARCHING - DOING*, (Cartografías del Sujeto on Line). En *E-Dentidades*, 2004, [online]. En internet <<http://www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf>> (consultada por última vez el 26/05/2013).

PÁGINAS WEB

0100101110101101: Página web <http://0100101110101101.org/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

- Álbum*: Versión en Internet del libro del mismo título de Ana Casas Broda En Internet <<http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/casas/>> y <<http://www.anacasasbroda.com/album.html>> (Consultadas por última vez el 26/05/2013).
- All my life for sale*: <http://www.allmylifeforsale.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Arte.red de El País*: <http://www.elpais.com/especiales/2003/netart/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Ciber00*: Puede verse una descripción del proyecto y una imagen en <http://www.ricardoiglesias.net/2007/11/ciber00-2000/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Constructed Identities*: Puede leerse una descripción del proyecto en <http://rhizome.org/artbase/artwork/22567/> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Darko Maver*: Espacio dedicado a “Darko Maver” en la web de los 0100101110101101: <http://0100101110101101.org/home/darkomaver/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- David Still*: Página web de “David Still” <http://www.davidstill.org> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Embryo*: <http://embryo.inet.hr> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Freyer, J.*: Página web del artista disponible en <http://www.temporama.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Genochoice*: Disponible en <http://www.genochoice.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Identity Swap Database*: Disponible en <http://www.irational.org/cgi-bin/swap/swap.pl> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Life Sharing*: Resumen del proyecto en <http://0100101110101101.org/home/lifesharing/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Mouchette*: Página de la artista adolescente en <http://mouchette.org> y página para aquellos que quieran ser Mouchette en <http://www.edit.mouchette.org/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Obadike, M. y K.*: Página web de los artistas en <http://obadike.tripod.com>(Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Rüst, A.*: Página web de la artista disponible en <http://www.anninaruest.com/a/tracenoizer/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Shop Mandiberg*: <http://mandiberg.com/shop/> (Consultada por última vez el

26/05/2013).

Temporama: web donde John Freyer publica sus viajes para visitar las cosas vendidas y a sus nuevos propietarios: <http://www.temporama.com/html/temporama.com/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

The exchange program: <http://exchangeprogram.org> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

The Interaction of Coloreds: <http://blacknetart.com/IOC.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

Tropical America: disponible en <http://archive.rhizome.org/artbase/27732/tropicalamerica/about.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).