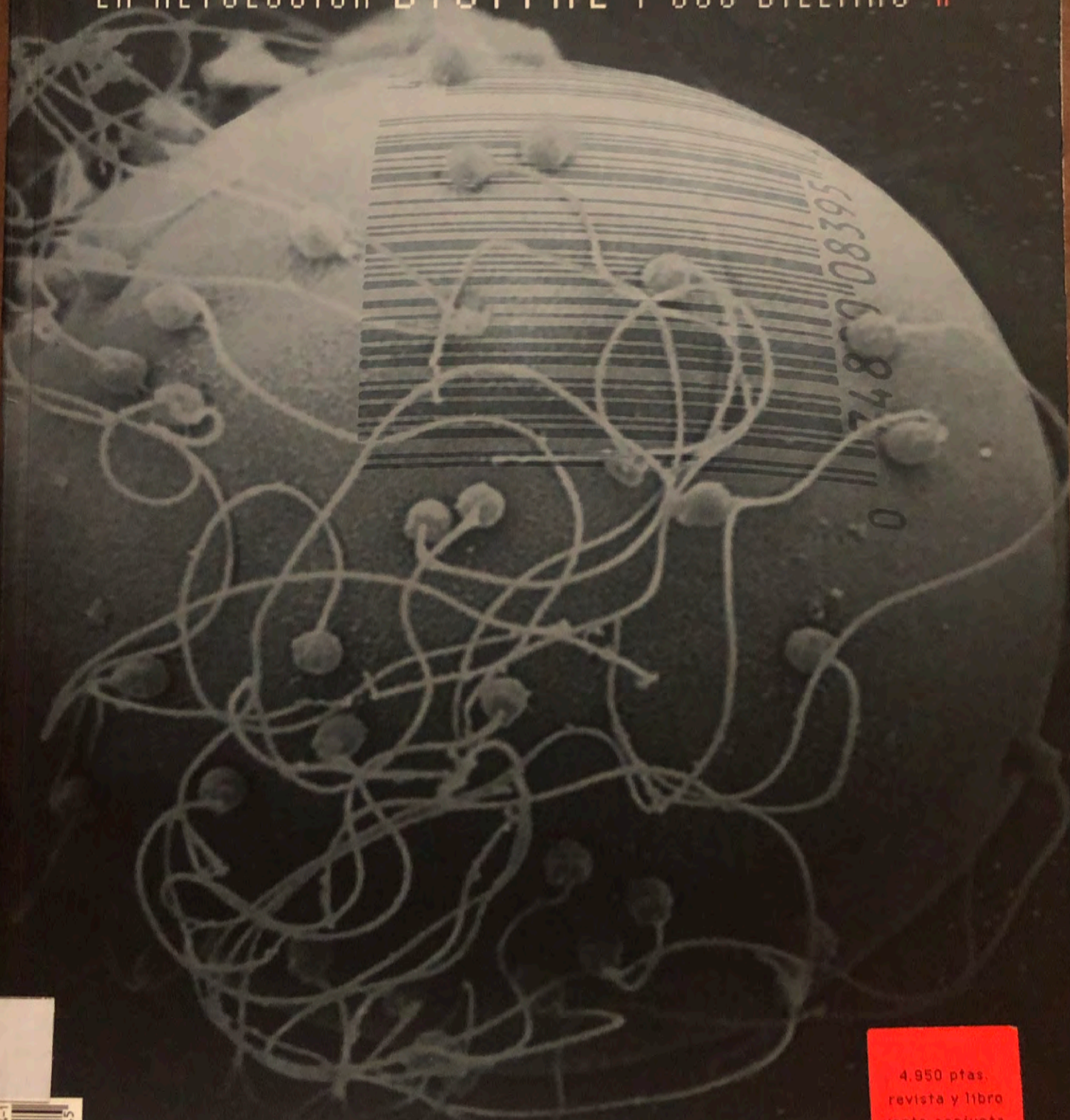


# EL PASEANTE

LA REVOLUCIÓN DIGITAL Y SUS DILEMAS ¶



4.950 ptas.  
revista y libro  
venta conjunta

ISBN 84-7844-404-1  
9 788478 444045



# ÍNDICE

EDITORIAL 4

PRÓLOGO

JAVIER ECHEVERRÍA Constituir Internet 6

¿POR QUÉ LA INFORMACIÓN «QUIERE» SER LIBRE?

JOHN PERRY BARLOW Vender vino sin botellas. La economía de la mente en la red global 10



MANIFIESTOS DE LA ERA DIGITAL

LA CONCIENCIA DE UN HACKER 28

¿QUIERES SER PIRATA? 29

MANIFIESTO CRIPTOANARQUISTA 30

INTRODUCCIÓN A BLACKNET 30

GEERT LOYINK La importancia de ser un medio o una pequeña red en un gran mundo 32

CRITICAL ART ENSEMBLE Plagio utópico e hipertextualidad en la cultura electrónica 36

EL YO Y LA COMUNIDAD ONLINE

SHERRY TURKLE Repensar la identidad de la comunidad virtual 48

JULIAN DIBBELL Una violación en el ciberespacio 52

ROSALÍA LLORET Al @bordaje 66

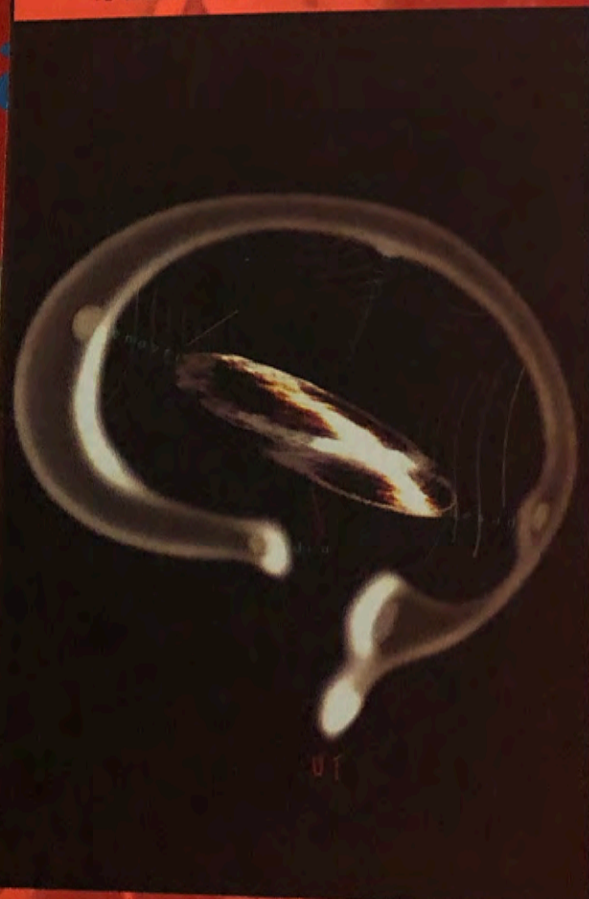
OPINIONES

PAUL VIRILIO Hay que defender la historia 74

JARON LANIER La irrealidad y el deseo 76

R. U. SIRIUS. ¿Hablas en serio? 82

BRUCE STERLING El futuro no está escrito 86



pág. 1 Imagen de resonancia nuclear coloreada de la cabeza de un hombre comiendo una ciruela.  
© Alexander Tsiaras/Science Photo Library

ESTÉ

LEV MAN

Los mund

JOAN PO

de la f

fugitiva

PETER V

interfa

GENE

ALEX LA

EPÍLO

THOMAS

Juddita

BLOS

COLA

DIRE



## ESTÉTICA Y TEORÍA

LEV MANOVICH La estética de los mundos virtuales 92

JUAN FONTCUBERTA Después de la fotografía: identidades fugitivas 100

PETER WEIBEL El mundo como interfaz 110

## GENERACIÓN DIGITAL

ALEX LAMIKIZ 122

## EPÍLOGO

THOMAS PYNCHON ¿Es bueno ser luddita? 146

GLOSARIO 151

COLABORADORES 152

DIRECCIONES 154



Dirección: Jacobo Fitz-James Stuart  
Consejo de redacción: Badia Tazf y Alex Lamikiz  
Coordinación: Silvia Neucci  
Diseño gráfico: Elena Gálvez  
Producción: Roberto Fernández  
Edición de textos:  
Sonia Álvarez, Fernando Gagná y Ángel García-Ballano  
Secretaría de redacción: Mónica Sainza  
Publicidad: Gemma Varma  
Administración: Paloma Rodríguez  
Regulación: Elena Fernández  
Fotografía: Sietegrar  
Impresión: Sáez  
Encuadernación: Encuadernación 90

Traducciones de Celia Montolió,  
Encarna Castañón (Critical Art Ensemble  
y J. P. Barlow)  
y Lola Diez-Pastor (R. D. Sirius)

Está prohibida la reproducción de cualquier parte de esta revista por cualquier medio, salvo autorización por escrito.

El editor queda a disposición de los propietarios de los derechos con los cuales no ha logrado ponerse en contacto, a pesar de los múltiples intentos efectuados.

© Ediciones Siruela, S. A.  
Paseo de Manuel Becerra, 15  
«El Pelellón» 28028 Madrid  
Telf.: 91 355 57 20 / 91 355 22 02  
Fax: 91 355 22 01  
siruela@siruela.com  
www.siruela.com

L. S. No. 1130-0396  
Depósito legal: M-4316-1995

El Paseante agradece la colaboración prestada a Nacho Alonso, J. P. Barlow, Angela Bronson, Critical Art Ensemble, Idro Et Horno, Jodi, Kapanegre, Beert LoPuk, Lev Manovich, Sylvia Molina, Enrique Ruiz, Paul Virilio, Yoonak y Zuch

Esta revista es miembro de BRCE  
Asociación de Revistas  
Culturales de España.





capacidad de los investigadores para hacerles preguntas directas a los autores. La interactividad será un buen factorable incluso via la internet. A medida que vaya entrando la gente en la red y obtenga más información directamente del punto donde se produce, sin que se filtre a través de los centralizados medios de comunicación, iniciará a descubrir la misma capacidad interactiva para investigar la realidad que en el pasado sólo la experiencia les suministraba. El acceso directo a estos distintos copios y copias será mucho más fácil de delimitar que el acceso a paquetes fijos de información almacenada pero fácilmente reproducible.

En la mayoría de los casos, el control se basará en restringir el acceso a la información más reciente y con mayor amplitud de banda. Será cuestión de definir la entrada, el tipo donde se actúa, el actor y la identidad del portador de la entrada, definiciones que, en mi opinión, surtirán de la tecnología, no de la ley.

En la mayoría de los casos, la tecnología defensora será la criptografía.

### CRIPTO-EMBOTELLAMIENTO

La criptografía, como he dicho varias ya demasiadas veces, es el «material» con el que se construyen los paredes y los límites → las botellas → del ebotellamiento.

Esencialmente, la criptografía o cualquier otro método técnico de protección de la propiedad plantea problemas. Siempre me ha parecido que a mayor seguridad de los artículos, más posibilidad de conversaciones en idioma de libros. Viviendo de un lugar donde la gente deja puertas las llaves del coche y si siquiera tiene llaves de su casa, estoy convencido de que el mejor obstáculo contra el crimen en una sociedad con una crisis inercial. Aunque admito que no es este el tipo de sociedad en que vivimos la mayoría de nosotros, también creo que un exceso de confianza social en la protección con burocracias terminará debilitando la conciencia al hacer de la intrusión y el robo un delito, y no un crimen. Esto ocurre ya en el ámbito digital, como es evidente en las actividades de los que analizan sistemas informáticos. En más, me alegraría a constatar que los esfuerzos iniciales por proteger el copyright digital mediante la protección de la copia contribuyeron a la situación actual, en la que los usuarios de ordenadores, que en otros sentidos actúan típicamente, no parecen oponer reparos morales al software pirateado.

En vez de cultivar entre los recién informados un sentido del respeto hacia el trabajo de sus colegas, la confianza temprana en la protección de la copia abolió en la idea subliminal de que adquirir un paquete de software «conveniente» en cierto sentido el derecho a usarlo. Limitados no por la conciencia sino por la destreza técnica, muchos se sintieron libres para hacer todo aquello que les permitiera valerse con la suya. Esto seguirá siendo un riesgo potencial de la codificación del comercio digitalizado. Más aún, es prudente recordar que la protección contra la copia fue rechazada por casi todos los ámbitos del mercado. Muchos de los próximos esfuerzos para usar los modelos de protección basados en la criptografía probablemente sufrirán el mismo destino. La gente no va a tolerar ciertas cosas que dificultarían aún más el uso de los ordenadores sin que haya ningún beneficio para el usuario.

Aun así, la codificación ya ha demostrado cierta utilidad burda. Hace poco se dispararon las nuevas suscripciones a varios servicios de televisión comercial vía satélite después de que desplazarán una mayor codificación en sus alimentadores. Y esto a pesar de un floreciente comercio casero de chips descodificadores a mismo de tipos que parecen desilustrados ilegales de alcohol más que expertos en descodificar claves.

Otro problema evidente de la codificación como solución global es que, una vez que algo ha sido descodificado por un medidor autorizado legítimo, puede volver a ser accesible a la reproducción masiva.

En algunos casos, puede que no sea un problema realizar la reproducción con el paso del tiempo. Quizás el único interés real por algunos de los problemas lo tengan aquellos que han comprado los libros de software. Es más, a medida que el software se vende más barato y los libros de software se crean por la red, comenzará a haber una metamorfosis en la distribución, dirigiéndose con la base del usuario. Las mejoras tecnológicas al relacionar en un proceso constante de adaptación y perfeccionamiento se movieron copias piratas de software que se usaban para algoritmos genéticos. La para ser de algún valor a alguien.

El núcleo de la cuestión es que la criptografía pondrá muchas cosas que siempre han sucedido rápidamente por la obstrucción tecnológica. Pero la criptografía no se usará sólo para hacer copias y los que los compran para las firmas digitalizadas y el dinero digital antes mencionado. También es un asunto, a mi juicio, fundamentalmente para la protección futura de la propiedad intelectual.

Considero que el fracaso generalmente reconocido, que ha sufrido el mundo abstruere en el ámbito del software tuvo menos que ver con la dificultad de automatizar, como lo permitían el dinero y las firmas digitales, los creadores de artículos de software cosecharán una beneficio mucho más alto.

En más, se les dispensará de muchos de los costos indirectos que hoy se añaden al marketing, la manufactura, las ventas y la distribución de productos de información, ya sean programas informáticos, libros, CD o películas. Esto reducirá los precios y aumentará la posibilidad de pago no obligatorio.

Pero, naturalmente, hay un problema fundamental en un sistema que exige el pago, a través de la tecnología, por cada acceso a una expresión creativa. Desafía el propósito Jeffersoniano original de hacer accesibles para todos las ideas al margen de su situación económica. No me siento cómodo con un modelo que limite la investigación a los ricos.

### UNA ECONOMÍA DE VERBOS

Las formas y futuras protecciones de la propiedad intelectual se han visto mucho más opacas desde que empezó la Era virtual. No obstante, puedo proponer (o reiterar) unos cuantos conceptos directos que, sinceramente, no creo que resulten demasiado ingenuos dentro de cincuenta años.

—En ausencia de los viejos contendores, casi todo lo que creamos saber sobre la propiedad intelectual es erróneo. Tendremos que desaprobarlo. Vamos a tener que considerar el fenómeno de la información como algo nunca visto previamente.

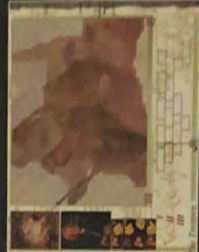
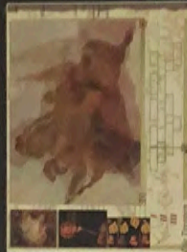
—Las protecciones que desarrollaremos se apoyarán mucho más en la idea y la tecnología que en la ley. La codificación será la base técnica de la mayoría de las protecciones de la propiedad intelectual. (Y, por eso y otras razones, deberá volverse más accesible.)

—La economía del futuro se basará en la relación más que en la posesión. Será continua más que secuencial.

—Y, por último, en los años venideros la mayor parte del intercambio humano será virtual más que físico, y no consistirá en materia sino en materia de la que están hechos los sueños. Nuestros futuros sueños se llevarán a cabo en un mundo hecho de verbos más que de sustantivos.

Tres obras de la artista Sylvia Molina se presentan en el siguiente reportaje: Fuge/Lemoine, Brandenbury 3 y Ovmu esta última en colaboración con el grupo artístico Proyecto β.

### Fuge/Lemoine



La obra se inscribe en el ámbito del juego.

Un juego sobre la creación y sus procesos.

Pero, sobre todo un juego sobre el papel que juega la tecnología digital en la creación.

Los elementos elegidos son fragmentos del fresco del pintor Lemoine 'La Apoteosis del Hércules' y el Contrapunto 2 de 'El Arte de la Fuga' de J. S. Bach.

El marco en el que éstos se despliegan es una pantalla de trabajo, donde el usuario, ahora convertido en intérprete, desarrolla el juego de creación que la pieza propone. En Fuge/Lemoine lo central son las relaciones que se producen entre los distintos campos de creación, es decir, las relaciones sinestésicas.

© 1997 Sylvia Molina



En Ovum la navegación se despliega en gráficos, cada uno con sus propias particularidades y talla diferente, supone siempre incógnitas a con qué nos encontramos, a qué La navegación es la manera más conocida en que toma forma la intervención del tiempo de desarrollo de la pieza en un espacio que se despliega en interior de la rotunda geometría del huevo, en búsqueda de su centro llegada a un lugar definitivo, último, sino en el discurrir

Proyecto  $\beta$ : Daniel Cabeza  
CD-ROM Opus 1: Ovum & Fuga/LeMoine

varios espacios, en distintos contextos Entrar en un nuevo espacio, en una Pan- resolver: cómo se navega en ese espacio se nos invitará, cómo podremos salir. usuario. Navegar implica un amplio control forma laberíntica. Ovum, propone un viaje al Pero la atracción de ese viaje no está en la de los misteriosos trayectos parciales.

Ovum © 1997 Proyecto  $\beta$  y Sylvia Molina  
Robert Desiré, Ricardo Iglesias y Rosa Moral.

ISBN 84-922255-0-1

WWW

El Rastro\_ [www.connect-arte.com/maga/webart/amjam/default.htm](http://www.connect-arte.com/maga/webart/amjam/default.htm)

Bach & Piranesi\_ [www.connect-arte.com/maga/webart/amjam/bachpiranesi.htm](http://www.connect-arte.com/maga/webart/amjam/bachpiranesi.htm)

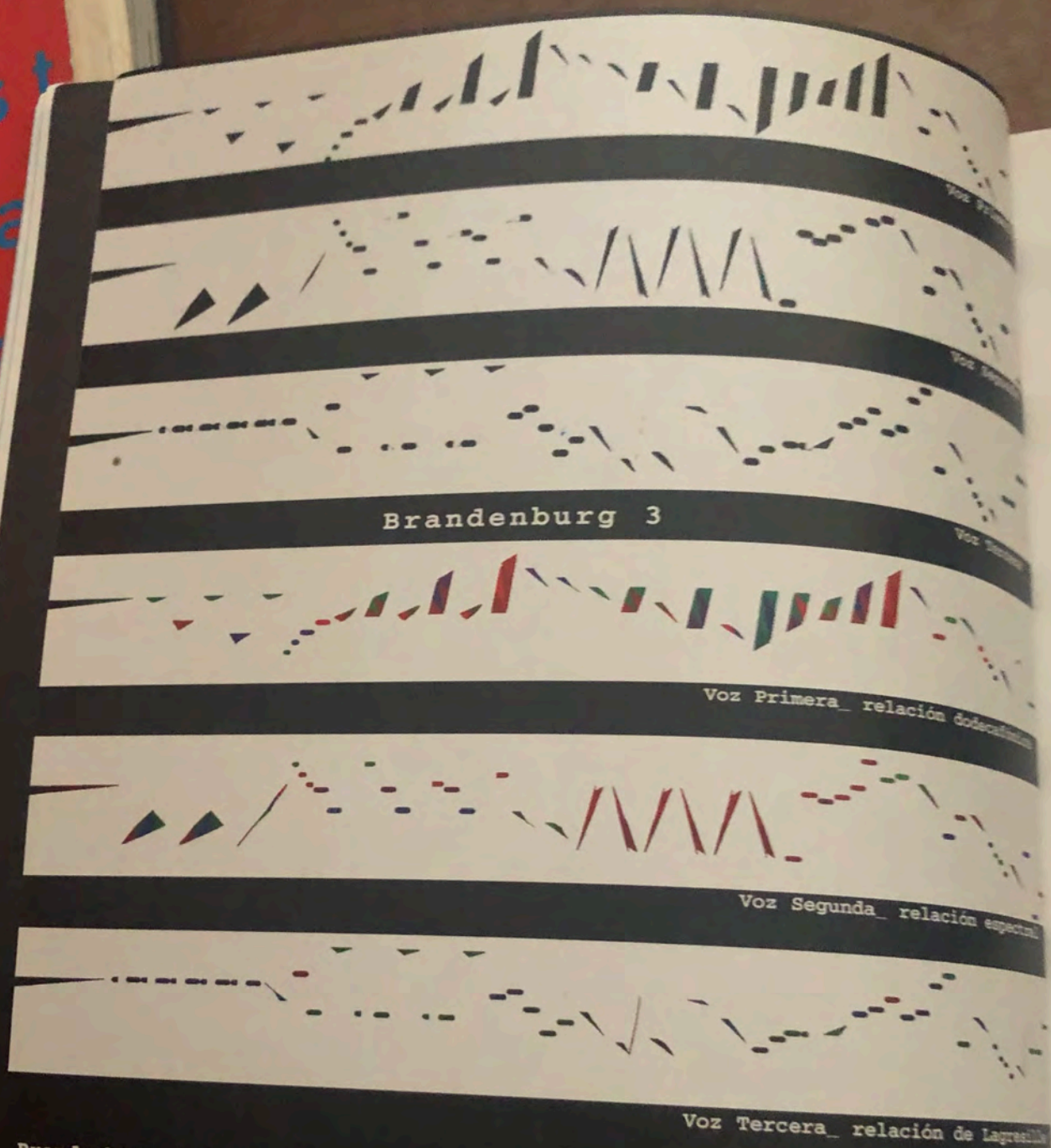
© 1997 Juan Millares y Sylvia Molina

© 1998 Juan Millares y Sylvia Molina





edien  
unst  
estiva  
de  
zv  
lsru



Brandenburg 3

Brandenburg 3 fue realizado en Kassel en 1992 basado en el estudio de los primeros 9 compases del concierto número 3 de los conciertos de J. S. Bach del mismo nombre. El resultado es cuasi una partitura gráfica como resultado del estudio de los módulos de las tres voces que aparecen en el arreglo para Piano.

Los estudios sinestésicos del color se basan en la relación establecida por Lagresille, la espectral, los pitagóricos, la dodecafónica y la mía propia tomando así cada una de ellas el consiguiente nombre.