

## **HAY UN INTRUSO EN EL PORTAL! INTERVENCIÓN A UN PORTAL CIENTÍFICO, DESDE LOS POSTULADOS DE LO LÚDICO Y EL HACKERACTIVISMO.**

Noemi Castiñeyra

### **Resumen**

En este trabajo se propone el camino de lo lúdico como anzuelo con el cual, a través de una actividad atrayente -una intervención realizada a un portal científico-, el espectador es atrapado en una secuencia de sucesos inesperados, divertidos, que no son lo que está buscando en su intención original al conectarse a la Web. Con una carga de crítica, de absurdo, de juego, por medio de acciones gráficas sobre la información original (sucesos sorprendidos, páginas que se llenan solas, caracteres que salen volando, enlaces insólitos) se construye esta propuesta anclada en el desarrollo de la tecnología en Internet, utilizando el amplio abanico de las posibilidades ofrecidas por los computadores y con la licencia otorgada por el *hackeractivismo*.

Sacar la obra de arte del museo es una razón para ubicarse en la Web, condición que la hace pública y al alcance de todos. Las nuevas tecnologías al servicio del artista, un medio aún por explorar, permiten ofrecer propuestas estéticas, más allá de lo plástico.

*Palabras claves: Arte Digital, Arte en la Web (Web Art o Net Art), Intervención Artística, Hackeractivismo, Software Art.*

133

### **Abstract**

In this work a ludic way is proposed as a hook, through an attractive activity: an intervention made to a scientific WEB portal, the spectator is caught in a sequence of unexpected and funny events which is not what he was looking for when connected to the WEB, with a content of criticism, absurdity, playful mode, through graphics actions over the original information (surprised actions, self filled pages, flying characters, unusual links) is made this proposal, anchored in the development of internet technology, by using the ample possibilities offered by computers and the license offered by hacker's activities.

The purpose to take the work of art out from the museum is a good reason to place it in the WEB, a position which makes it public and available to almost everybody. New technologies to the artist's service, a new and unexplored field, allows to offer aesthetics proposals, beyond the plastic environment.

*Key words: Digital Art, Web Art / Net Art, Artistic Intervention, Hackeractivism, Software Art.*

***Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.***

Noemí Castiñeira

**Introducción**

Sacar la obra de arte del museo es la razón para ubicarse en la Web, condición que la hace pública y al alcance de todos. Usar como herramienta la computadora restringe el margen de posibilidades para que cumpla con esta prerrogativa, pero se equilibra con los beneficios del medio. Para el espectador no será necesario instalar ningún software particular por el hecho de funcionar en Internet. Pues se diseñó e implementó una aplicación que funciona en la Web, interactiva, que ofrece la experiencia de involucrarse con el medio de una manera divertida y satisfactoria, de ser partícipe, cómplice, artista, más que usuario o espectador.

Con esta intención siempre presente, se comenzó por diseñar una lista de posibles actividades alrededor de las cuales sucediera todo: pequeños juegos, bromas, rompecabezas, etc. Esto, sin embargo, no tenía sentido sin un portal que tuviera de por sí un contenido y que al aplicarle todas estas actividades distrajera su motivación original y sorprendiera a los usuarios que se dirigieran a ese sitio buscando una información específica. Por ello, este proyecto evolucionó hasta llegar a plantear la Intervención de un portal dedicado a difundir la información de una facultad de Ciencias, en una universidad nacional.

134

Este trabajo se propone hacer un aporte a la integración del Arte con las Ciencias, explorando el uso de nuevas tecnologías al servicio del artista, un medio aún por explorar, en la búsqueda de nuevos horizontes y propuestas estéticas con la mira de integrar ambos lenguajes. Los avances en la tecnología y la popularización del medio permitieron a una cantidad inédita de personas acceder al conocimiento que éste difunde, abriendo paso además al llamado Net Art o arte en la red, reflejo del potencial de este medio como portador de otros planteamientos estéticos. En base a estas razones se formuló este planteamiento, el cual consiste en el desarrollo de un portal que aprovecharse todas estas ventajas.

***la pantalla como lienzo***

Para muchos el término "arte" evoca únicamente la imagen de un cuadro, y por esto cuando se habla de arte digital, trasladan el lienzo a la pantalla, y lo que esperan encontrar cuando se habla de arte digital, son imágenes pictóricas en la pantalla del monitor. No es posible encontrar en la pantalla la misma riqueza plástica que se obtiene de los medios tradicionales. La pantalla de un computador es una colección de puntos, organizados en una matriz de filas y columnas; mientras más grande es el número de puntos o píxeles mayor calidad o resolución tendrá la imagen, pues cada pixel tiene la posibilidad de representar millones de colores. Sí, millones de colores entre los cuales el ojo humano no puede diferenciar, pero totalmente planos, no hay profundidad, no

***Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.***

Noemi Castiñeyra

hay materia, y esto lo diferencia radicalmente del óleo, del pastel, de la acuarela y de cualquier otro material: el componente táctil desaparece, lo corpóreo se esfuma. Entonces, cuando el artista se inserta en este medio, en lugar de pretender hacer un cuadro en la pantalla, busca utilizar del medio lo que éste ofrece, sacándole provecho a sus características propias, donde la pantalla es solo un elemento del rompecabezas.

La percepción ya no estará pasiva frente a los estímulos del medio; éste exige una participación activa permanente en el mundo de la computadora. La percepción deja de ser natural y convierte al espectador en un receptor activo al que se le exige respuestas concretas. Las herramientas digitales estimulan la integración de los medios y los contenidos textuales, gráficos, visuales y auditivos que ellos transmiten. Este conjunto de información implica todos los sentidos, y obliga al espectador a participar activamente en el sistema. La interacción abre un nuevo concepto de percepción que implica ver y hacer.

El computador tiene un CPU, la Unidad de Control de Procesamiento, algo así como su cerebro, la que hace los cálculos, procesa las órdenes y definitivamente dará la posibilidad de hacer muchas otras cosas que no se pueden hacer sobre un lienzo. También está el ratón, dispositivo a través del cual es posible interactuar con el computador, teniendo acceso al proceso en ejecución e ingerencia en el producto a obtener. Son muchas y diferentes otras cosas, las que se pueden lograr en una pantalla a través del computador. Christiane Paul, comisario Adjunta de Arte de Nuevos Medios, Museo Whitney de Arte Americano, acuña el término *aleatoriedad controlada* refiriéndose a que, si bien el arte digital es un arte aparentemente caótico, sin embargo sigue normas y siempre puede entenderse si se toma el tiempo de examinarlo. Paul define el arte hecho en computadora como "transformaciones visuales generadas mediante funciones matemáticas". El Arte siempre ha concedido importancia al espacio en los dibujos y en la pantalla, pero el arte digital se va al siguiente nivel. Es una realidad compuesta que sumerge al espectador en lugares remotos en una nueva forma de "espacio virtual", descartando fronteras tradicionales. Así como un artista digital puede ser un ingeniero, el arte digital es una combinación de arte, ciencia, tecnología y diseño (2008).

135

***expresiones preventivas***

Sin dejar de lado la historia y su devenir, que es un continuo donde irrumpen los nuevos medios, nos dicen Tribe y Jana en su libro *Arte y Tecnología* (2006) "...Las raíces conceptuales y estéticas del arte de los nuevos medios se extienden hasta la segunda década del siglo XX, momento en el que el movimiento dadaísta emerge en diversas ciudades europeas..." (p. 7). Numerosas estrategias del dadaísmo se retomaron en este medio como el collage, los *ready-mades*, los *performances* y las acciones políticas, así como el uso de la ironía y el absurdo. Se reconoce en estas estrategias y conceptos los

## *Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.*

Noemí Castiñeira

precursores de muchos de los resultados encontrados en el arte electrónico.

Internet, por definición, es un medio donde todo lo publicado tiene por dueño el universo, es válida la reutilización de contenidos encontrados en la Web, alimentarse de otras páginas, tomando de ellas sus imágenes, textos, datos, etc. Esta característica de no-propiedad influye en la utilización del collage de forma reiterada, junto con el copiar-pegar que está a la orden del día, y son parte fundamental de la manera de trabajar. La posibilidad de tomar imágenes, cortarlas, completas o pegarlas en cualquier orden, en cualquier parte, es una de las herramientas fundamentales en cualquiera de las aplicaciones existentes para la manipulación de imágenes. Para Bourriaud (2004), escritor, crítico de arte y curador francés, se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras de patrimonio mundial y hacerlos funcionar. Aprender a servirse de las formas, es ante todo saber apropiárselas y habitarlas (p. 14). Los artistas se aproximan a las imágenes de la Web teniendo presente la creatividad del reciclaje y de la resignificación, asumiendo que los contenidos que están allí son para ser consumidos.

En muchas de las obras representadas a través de los nuevos medios, en muchas resalta también su carácter minimalista, la búsqueda de la simplicidad, la utilización de diferentes lenguajes además de lo pictórico, del lenguaje escrito y cualquier otra estrategia que colabore en expresar la idea o concepto central. "En el alejamiento progresivo de la materia, y de la plástica táctil, el artista va haciendo, de la idea, el centro de la obra" (Ramos, 2001, p. 144)

### ***y ¿cuando no existía la computadora?***

A partir de los experimentos como el juego del Cadáver Exquisito y su fundamento en el arte conceptual, los dadaístas crearon toda una línea de construcción de obras de arte a partir de ejecución de instrucciones. Sol LeWitt, por ejemplo armaba las instrucciones para realizar unos dibujos, de forma que sin su participación, ni su presencia, se podían reproducir; en este proceso el concepto era lo más importante, la ejecución era un asunto superficial. Duchamp tenía también su recetario, consiga un urinario y añádale la firma "R. Mutt". De su obra *Etant Donnés* dejó las instrucciones por si llegaba el caso en que fuera necesario moverla, y las mismas fueron utilizadas en dos ocasiones. Esta actitud parece ser uno de los antecedentes más importantes que le otorgaron los dadaístas al arte digital.

Para Christiane Paul, el software se define como un conjunto de instrucciones formales que pueden ser ejecutadas por un ordenador. Y todo planteamiento de arte digital tiene una capa de código y de algoritmos, una secuencia de instrucciones formales para lograr un "resultado" en un número finito de pasos. Incluso si las manifestaciones físicas y visuales del arte digital nos ocultan la capa de datos y código, cualquier "imagen digital" ha sido producida en última instancia por las instrucciones y el software utilizado para crearla o manipularla. Es precisamente esta capa de "código" e instrucciones la que

***Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.***

Noemi Castiñeyra

constituye el nivel estructural que conecta con trabajos artísticos anteriores, tales como los experimentos del dadaísmo con variaciones formales y las obras conceptuales de Marcel Duchamp, John Cage y Sol LeWitt, basadas en la ejecución de instrucciones. (2007)

***la red como medio de encuentro.***

Allan Kaprow, discípulo de Jhon Cage e inventor del *happening*, llevó la idea de experiencia y percepción a parámetros que permitían la irrupción de la realidad en el arte. La participación de los espectadores es un común en muchas obras de los nuevos medios, Instalaciones Interactivas, Net Art, Software Art, donde a través de dispositivos (cámaras, sensores), los espectadores constituyen la columna primaria de la obra a producirse. Simplemente, sin la acción del espectador no hay obra, nada ocurre. Alonso (2007) nos dice que

*... algunos artistas recurren a la tecnología para producir acontecimientos que involucran físicamente a las personas, que promuevan su interacción real... el espacio real pueda estar en contacto e interacción con uno virtual... Así la tecnología permite amplificar los niveles de participación hasta límites inimaginables. (p. 19)*

Como afirma Bourriaud (2006) en su libro *Estética Relacional*: "El arte está hecho de la misma materia que los intercambios sociales, ocupa un lugar particular en la producción colectiva". En otros términos, "radica en su facultad de producir el sentido de la existencia humana, de indicar trayectorias posibles, en el seno del caos de esta realidad" (p. 55). El sentido de las obras de arte surge no sólo de los signos manipulados por el artista, también se origina con la colaboración de los espectadores en el espacio de exposición, museo, centro cultural o galería, como tendencia de las artes visuales de la década de los noventa.

De-collage: la acción de deshacer o despegar, es nuevamente vista en algunas obras en la Web donde los participantes pueden tanto poner como quitar elementos de la obra como forma de participación. Como forma de ejecución, el arte de los nuevos medios se presta a este tipo de acciones de una manera muy natural, pudiendo establecerse la afinidad entre intervención y hackeractivismo, donde el medio a intervenir es un servidor de datos de una empresa o de un sitio al que se le quiere sustituir información, o solamente tener acceso a ésta para su posterior uso.

Lo que los hackers reclaman es variado: el libre acceso a la información, el código libre, los derechos de autor, hasta llegar al activismo más clásico en defensa de colectivos desfavorecidos, la defensa del medio ambiente, la lucha contra las multinacionales, contra la globalización o incluso el activismo político vinculado a cuestionar lo establecido. Por el contrario en los casos de sabotaje, nos encontraríamos ante lo que se denomina crackers.

***Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.***

Noemí Castiñeira

Hoy en día las redes sociales, el activismo, la solidaridad y ese substrato hacker hacen posible que ocurra el hackeractivismo; la información/contrainformación son la moneda de cambio en el tejido de las redes sociales. Las herramientas de este mundo hackeractivista son variadas: el mundo blog con su poderoso alcance, los wikis, el mundo de las redes sociales, foros y una comunicación que no conoce de ataduras, la libertad, el compartir de contenidos, etc. (Kenneth, 2007). En otras palabras y más en un contexto filosófico, ser hacker es mover las cotas ampliando horizontes. (Reyes, 2003). Es mover las cosas de su sitio al parecer de quien las mueve, que no es exactamente su dueño, cuando nadie le ha dicho que lo haga, accionando por su propia cuenta, riesgo y criterio.

En el contexto artístico del presente, en el que las artes electrónicas son atractivas para los creadores y en donde el dominio digital es el sustento, esta forma de ser y esta manera del hacker contribuyen muy positivamente al desarrollo de la creatividad volcada hacia propuestas estéticas.

Como los dadaístas, el artista de las nuevas tecnologías se convierte en un interventor de los signos mediáticos, de los espacios ya ocupados y de cuanto información tenga a su alcance. Los hapening y los decollage se trasladan a la pantalla de la computadora bajo la presencia de Internet. Los happening que defendían la participación de los espectadores como elemento fundamental para que la obra de arte fuera tal, y este elemento se hace igualmente presente en el arte digital llevado a la Web, esencial como mecanismo de intercambio social. Por su parte, el decollage se presenta en la figura del hacker como vehículo para trasladar las acciones de intervención de sitios públicos al ambiente de la red. En esta propuesta, son imprescindibles en el concepto a desarrollar: la presencia de espectadores que interactúen con el portal, procediendo en función de sus decisiones para que el mismo tome un camino u otro, y el ejercicio del hackeractivismo bajo la forma de intervención de un portal buscando estimular la sensibilidad estética, el humor y la reflexión del usuario regular de un portal científico.

### ***Los Juegos y las Tecnologías***

Los juegos en Internet tienen otro carácter, otro componente dado por la posibilidad de comunicación en tan amplio espectro. Todo gira alrededor de la posibilidad de interactuar con otros y del papel que cada quien juega en esa interacción. Todo es virtual, así que todo es posible.

Yucef Merhi, poeta, experto informático y productor cultural, venezolano radicado en New York, comenta (en 2000):

... El juego, en nuestra competitiva civilización, carece del sentido sanador que inicialmente le fue otorgado; hoy la meta es ganar. El juego como actividad creativa

## ***Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.***

Noemi Castiñeyra

poco a poco se ha ido olvidando, ahora es una máquina de casino o un billete de lotería.

En este portal, alternativamente se presenta la necesidad de completar tareas para que sucedan situaciones subsecuentes, o se activen otros escenarios, como respuesta a la necesidad de ofrecer desafíos para incitar a la toma de decisiones.

## ***Lo absurdo, lo gracioso, lo inesperado, lo ilógico, el desafío, la rigidez, todo en un portal.***

Lo que se extrajo de la investigación sobre los juegos, y su aplicación en pautas que a su vez estructuran un trabajo de este corte en un portal de Internet, se generaron a partir de dos preguntas ¿que hace que algo sea interesante? y ¿como se logra?

La lista de conceptos que se seleccionaron después de una "tormenta de ideas", conducente a buscar elementos que generaran interés, fue la siguiente:

Lo absurdo: confusión, restricciones ilógicas, contradicción, usurpación de identidad, no linealidad.

El desafío: acción, competencia, premiación

La perturbación: conflicto artificial, rigidez.

La identificación: etiquetar, categorizar

Lo inesperado: limitación, impredecible, no limitado, transformación, espantar (las acciones suceden solas, sin intervención de nadie).

Lo gracioso.

Para introducirlos se aplicaron diferentes estrategias, las cuales, en la mayoría de los casos, se suceden juntas en una sola acción, siendo imposible ubicarlas en una sola categoría. A continuación las describo:

### **Intrusiones sorpresivas que ocultan la información de la página a través de elementos gráficos:**

Perturbación, restricción ilógica, impredecible...

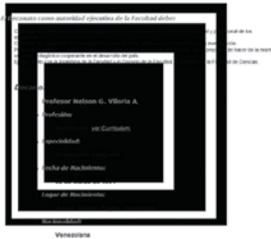
Aparición de un cuadro blanco que comienza a crecer, como un hueco en medio de la página. La información se pierde. En algunos casos después de unos segundos comienza a reducirse de tamaño y reaparece la información de la página

Personal del Decanato

DEPENDENCIA	PERSONAL	Edad 50-274+ 240+
Decanato	Nelson Viloria (Decano) nelson@ula.ve	1250
	(Secretaria Decano)	1209
	Luz Diamara Benitez Acosta luzbenitez@ula.ve	1209
	(Secretaria Catedra)	
	Xiomara M @lucasp	1251
	Estadista del @guinelec	1252
	Lourdes X. L @luc	1252
	Candiana (Mensaje)	1251
	Pablo F @luc	1251
	Diego Herr @luc	1251
	Cesar Ota @luc	1251
	Lenny R @luc	1251

*Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.*

Noemí Castiñeira



Aparición de cuadros negros intercalados sobre la página, que aparecen y desaparecen en forma desordenada.



Aparición de cuadros negros intercalados sobre la página, que aparecen y desaparecen en forma desordenada, formando cuadros más grandes y diversas figuras, a veces siguiendo los movimientos del ratón. Hay diversas configuraciones que se despliegan en la pantalla, en algunos casos hasta llenarla por completo.

Programación Docente de Matemática  
Semestre A-2008

Curso	Responsable	Horario	Recinto	Salida
101	...	...	...	...
102	...	...	...	...
103	...	...	...	...
104	...	...	...	...
105	...	...	...	...
106	...	...	...	...
107	...	...	...	...
108	...	...	...	...
109	...	...	...	...
110	...	...	...	...
111	...	...	...	...
112	...	...	...	...
113	...	...	...	...
114	...	...	...	...
115	...	...	...	...
116	...	...	...	...
117	...	...	...	...
118	...	...	...	...
119	...	...	...	...
120	...	...	...	...

Se muestra un cuadro negro sobre la página, dentro del cual hay una ventana que permite ver el contenido de la página, y que se desplaza por toda la superficie del cuadro negro.

**Intervenciones que impiden la lectura de la información de la página:**

6) Coordinar conjuntamente con los Depart. y de Investigación de la Facultad, así cor servicios académicos.

**III DE LA ORGANIZACIÓN DE**

1) La Dirección de la Escuela de Ciencias, l que estarán adscritas al Decanato de la I

2) La Autoridad de la Dirección Académica será ejercida por medio de un Director A v los ratificará el Consejo Universitario.

Confusión, limitación, rigidez, impredecible...

El puntaje de la tipografía es tan alto que hay que deslizarse horizontalmente para poder leer cada línea del texto. Además, las líneas de texto aparecen superpuestas.

RENOVACIÓN DE CO...  
RECUPERACIÓN DE CI...  
DIFERIMIENTO DE INIC...  
LIBERACIÓN DE IC...  
UNIVERSITARIOS...  
(EXÁMENES LUEGO DE...  
DE ACTIVIDADES...  
(Gaceta Oficial N. 429...  
Extraordinaria, del 05 de...  
septiembre de 1970)...  
"CASO DE LOS '00 AU"

El puntaje de la tipografía es tan bajo que se provee de una lupa para poder leer el contenido, pero hace imposible activar los enlaces.

Páginas con aspecto de collage.  
Páginas con el texto invertido.

140

***Hay un intruso en el portal!*** intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.

Noemi Castiñeira

**Intervenciones estructurales que imposibilitan la lectura de la información de la página:**

- Gracioso, confusión, conflicto artificial...
- Organigramas invertidos.
- Organigramas en distintos idiomas (chino, japonés, árabe).



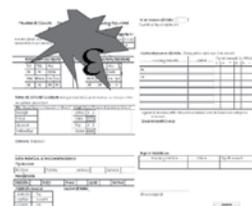
**Suplantación en la navegación del portal:**

- Confusión, perturbación...
- Enlaces a sitios fuera del portal. Por ej. Al listado de los miembros de la ONU.
- Páginas con enlaces que llevan todos a un mismo sitio.



**Intervenciones gráficas sobre el contexto funcional de la organización propietaria del portal:**

- Gracioso, perturbación, espanta...
- Organigramas con imágenes alusivas al contenido de la caja, que aparecen al pasar el ratón por encima de la caja.
- Planillas que aparecen para ser llenadas y en unos segundos comienzan a llenarse solas, cada vez con información diferente.
- Imágenes intervenidas del personal, cuyas modificaciones solo son visibles al pasar el ratón sobre la fotografía



141

**Animación del texto insertado por el espectador:**

- Gracioso, perturbación, espanta...
- Planillas en las que la información vaciada se anima y sale volando al momento de pedir su impresión.
- Planillas en las que la información vaciada "explota" al momento de pedir su impresión.



## *Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.*

Noemí Castiñeira

### **Aplicaciones gráficas sobre las imágenes y texto incluido por el espectador**

Gracioso, inesperado, transformación, competencia, premiación...

Imágenes que aparecen en un recuadro para verlas como collage, como imagen formada por dígitos o dividida y solapadas las partes.

Ventana pop-up que aparece para invitar a conocer los mejores formas de copiarse en un examen. A continuación aparece otra ventana invitando a contar una anécdota sobre el tema y, una vez listo, abre una tercera ventana donde te da a leer la anécdota contada por otra persona, la cual esta en pequeños pedazos diseminados por toda la página. Como ésta es más grande que la ventana, para poder leerla es necesario ubicar todos los pedazos que componen el texto y colocarlos correctamente para que el texto tenga sentido.

Aparece una ventana con una imagen en la que se han insertado las fotografías de las autoridades de la universidad. Se invita a demarcar una silueta alrededor de alguno de ellos, y después usando la tecla del ratón, cada vez se agregará automáticamente una imagen deformada de la silueta original dibujada, con variaciones de color, transparencia y ubicación. Del mismo modo, la opción permite cargar una imagen propia y aplicarle el mismo tratamiento, y hasta imprimir la composición resultante.

En cuanto a la puesta en funcionamiento de este portal- intervención, la misma se resolvió para que se activara de manera aleatoria, y sin carácter de imposición, si se pasa el ratón, accidentalmente, por encima de pequeños elementos gráficos, no identificados, de la página principal del portal científico. De esta forma, si el espectador no desea seguir en ese espacio al que fue conducido sin su solicitud, y quiere retornar al portal que estaba visitando, siempre puede hacerlo. La opción de sustituir por completo el portal original, hubiera constituido un acto casi de terrorismo informático. Tratándose siempre de una propuesta refrescante, un llamado a la incorporación del Arte en la Ciencia, se prefirió el mecanismo de la confusión sin permanencia, sin consecuencias, ratificando así que se trata más de una modalidad de hackeractivismo, que de la acción destructiva de un cracker.

Conclusiones

El portal resultante de este trabajo de arte a través de software aplicado a Internet o Net Art, se aprovecha de las posibilidades ofertadas por el medio digital y la Web, plataformas que, como soporte y herramientas, abren ampliamente el panorama de posibilidades para el arte. Ofrecen interactividad, posibilidades de participación, dinamismo con capacidad de reaccionar en tiempo real, características que gracias a las nuevas aplicaciones quedan a la disposición de los artistas, renovando y actualizando la producción artística.

***Hay un intruso en el portal! intervención a un portal científico, desde los postulados de lo lúdico y el hackeractivismo.***

Noemi Castiñeira

Es innegable el amplio alcance de Internet. Si bien no todas las personas tienen acceso a una computadora conectada a la red, el número de personas que sí lo tienen es mayor que las que tienen acceso a un Museo. Incluso cabría preguntarse ¿a cuantas de las personas que tienen acceso a Internet les interesa entrar a las salas del museo?. A través de la red las posibilidades de encontrarse con una página que no se está buscando es algo común, con lo que se incrementan las posibilidades de llegar a más personas, aunque sea por azar.

La propuesta aquí planteada implica utilizar el elemento lúdico desde una perspectiva infantil, casi inocente, basándose en los fundamentos y componentes del juego, ofreciéndose como una alternativa al estilo de la mayoría de los juegos existentes hoy en día en Internet. Lo que se propone es una vuelta al juego-en-serio, al juego que juegan los niños.

En nuestra época en la que a pesar del proceso de globalización que se está viviendo, pareciera que más nos estamos distanciando, el arte puede funcionar como catalizador de procesos de despertar de la sociedad, de sensibilización. Mientras mas difundido sea, más posibilidades hay de que esto ocurra.

143

**Referencias Bibliográficas**

- Alonso, Rodrigo (2007) *El arte electrónico en lo cotidiano*. Edita Fundit. (pp. 13-27). Consultado en Marzo 2007 en [http://www.acenteredness.org/documents/videologia\\_apofatica.pdf](http://www.acenteredness.org/documents/videologia_apofatica.pdf)
- Bourriaud, Nicolas (2006) *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- Bourriaud, Nicolas (2004) *Post producción*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- Kenneth, Joan (2007) Activismo, disidencia y Activismo.
- Merhi, Yucef (2000). Consultado Enero 2008 en <http://www.goldenshower.gs/colabora/thewizart.e.html>
- Paul, Christiane (2008) *Digital Art*. Thames & Hudson, London.
- Ramos, María Elena (2001) *Armónico-Disonante. (Reflexiones sobre Arte y Estética)*. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas
- Reyes, Juan (2003) El Artista como Hacker: Adaptando y Apropiándose de los medios digitales. Consultado Julio 2008 en <http://ccrma.stanford.edu/~juanig/articles/artisthacker/artisthacker.htm>
- Tribe, Mark y Jana, Reena (2006) *Art e y nuevas tecnologías*. Grosenick, Uta (ed). Tashen, Madrid.

