

Performance, política y activismo digital: las intervenciones del Colectivo Dominio Público



Maximiliano Ignacio de la Puente

Universidad Nacional de las Artes, Universidad Nacional de Moreno, Universidad de Buenos Aires

maxidelapuente@gmail.com

Fecha de recepción: 23/07/2017. Fecha de aceptación: 03/09/2017.

Resumen

Desde fines de 2015 en adelante, con la asunción del nuevo gobierno encabezado por el presidente Mauricio Macri, viene teniendo lugar un retorno de las políticas neoliberales en la Argentina. Esta coyuntura ha potenciado el trabajo de diversos colectivos artístico/políticos que desarrollan distintas estrategias de incidencia e intervención en el espacio público, entre los que se destacan: *Colectivo Fin de UN MundO*, *Proyecto Squatters Contrapublicidad*, *Colectivo Dominio Público*, *Colectivo Alegría*, *Compañía de Funciones Patrióticas*, *Emergentes Comunicación*, *Colectivo Artístico Intersticial*, *Mujeres Públicas* y *Serigrafistas Queer*, entre otros. Nos proponemos abordar y analizar las experiencias y los trabajos del *Colectivo Dominio Público*, cuyas producciones se llevan a cabo en la encrucijada entre las artes escénicas, la comunicación, el *hacktivismo* y la performance.

Palabras clave

arte
política
hacktivismo
hacker
comunicación

Performance, Politics and Digital Activism: the Interventions of the Colectivo Dominio Público

Abstract

Since the end of 2015, with the assumption of the new government led by President Mauricio Macri, a return of neoliberal policies has been taking place in Argentina. This situation has boosted the work of various artistic/political collectives that develop different strategies of influence and intervention in the public space, among which the following stand out: *Colectivo Fin de UN MundO*, *Proyecto Squatters Contrapublicidad*, *Colectivo Dominio Público*, *Colectivo Alegría*, *Compañía de Funciones Patrióticas*, *Emergentes Comunicación*, *Colectivo Artístico Intersticial*, *Mujeres Públicas* and *Serigrafistas Queer*, among others. We intend to approach and analyze the experiences and works of the *Colectivo Dominio Público* (Public Domain Collective), whose productions are carried out at the crossroads between performing arts, communication, *hacktivism* and performance.

Keywords

art
politics
hacktivism
hacker
communication

Introducción

Desde fines de 2015 en adelante, con la asunción del nuevo gobierno encabezado por el presidente Mauricio Macri, viene teniendo lugar un retorno de las políticas neoliberales en la Argentina. Esta coyuntura ha potenciado el trabajo de diversos colectivos artístico/políticos que desarrollan distintas estrategias de incidencia e intervención en el espacio público, entre los que se destacan: *Colectivo Fin de UN Mundo*, *Proyecto Squatters Contrapublicidad*, *Colectivo Dominio Público*, *Colectivo Alegría*, *Compañía de Funciones Patrióticas*, *Emergentes Comunicación*, *Colectivo Artístico Intersticial*, *Mujeres Públicas* y *Serigrafistas Queer*, entre otros. En este marco, nos proponemos abordar y analizar las experiencias y los trabajos del *Colectivo Dominio Público*, cuyas producciones se llevan a cabo en la encrucijada entre las artes escénicas, la comunicación, el hacktivismo y la performance.

Los hackers, Internet y el movimiento *hacktivista*

Antes de abordar las producciones del *Colectivo Dominio Público*, resulta necesario referirnos a algunos conceptos centrales que se encuentran en el centro de las problemáticas que trabajan.

Desde los años sesenta del siglo pasado existen *hackers*, quienes dieron el primer empuje a los desarrollos de la informática con una óptica muy particular y que a los ojos actuales puede parecer hasta algo ingenua. Es que, contrariamente a cómo se interpreta generalmente la palabra *hacker* en la actualidad -casi como sinónimo de cyberdelincuente- se trataba (y se trata aún) de personas interesadas por comprender cómo funcionan las cosas y por compartir sus descubrimientos con sus pares. En los primeros tiempos, la lógica de mostrar a otros lo que se estaba haciendo para mejorarlo constituía una práctica extendida. Los primeros programas no tenían un autor ni una empresa propietaria. Tiempo más tarde, llegarían los intentos de privatizar el conocimiento (al igual que ocurrió en muchos otros rubros) para favorecer su escasez y lucrar así con la posibilidad de acceder a él.

En esta tensión surge Internet. Buena parte de su éxito estuvo dado por la lógica abierta, por estándares accesibles a todos; cualquiera podía conocer los protocolos de internet para crear y *publicar* sus propias páginas. Sin embargo, con ese mismo éxito, también creció la tensión por cercar Internet para cobrar por el acceso a la información contenida. Ha habido todo tipo de intentos exitosos y otros con derrotas relativas. Pero, más cerca en el tiempo, la libertad en Internet ha sido afectada no tanto por su apertura, sino por la forma particular en que circula la información, es decir, por su arquitectura. Si bien Internet es una red sin centro, lo cierto es que su columna vertebral se halla en los Estados Unidos, por donde pasa el grueso de la información y en donde tienen sede las instituciones internacionales que la reglamentan y organizan. En dicho país, particularmente desde el atentado de las Torres Gemelas en 2001, el discurso por la seguridad ha logrado que se limiten los derechos de sus ciudadanos y de los extranjeros. Y uno de los derechos más dañados a escala masiva es el de privacidad.

La lucha actual de los *hackers* por preservar el anonimato y la libertad que conlleva se haya vinculada fundamentalmente a la concientización para que las personas protejan su información, a la denuncia de las relaciones de las empresas de Internet con los servicios de inteligencia de casi todos los países, sobre todo de los más poderosos, y a hacer una suerte de espionaje inverso contra los Estados y corporaciones, aprovechando sus conocimientos en informática.

El movimiento activista conocido como hacktivismo constituye una forma de protesta realizada por aficionados o profesionales de la seguridad informática con fines

reivindicativos de derechos, promulgación de ideas políticas o quejas de la sociedad en general, haciendo uso de las fallas de seguridad de las entidades o sistemas gubernamentales. Es decir, surge como un nuevo fenómeno, cuya base ideológica es el intercambio y apertura del conocimiento y la vulneración de derechos de propiedad intelectual que aprisionan el desarrollo del conocimiento.

Así, motivados por un fin político o social aparecen los *hacktivistas*, que de forma personal o colectiva llevan a cabo acciones contra la seguridad de los sistemas para escribir códigos que promuevan ideologías políticas, libertad de expresión, derechos humanos y ética de la información, es decir, pretenden producir resultados similares a los de cualquier otra forma de activismo social, como las protestas o la desobediencia civil. Por eso al *hacktivism* se lo llama también “desobediencia civil electrónica”.

Las producciones del Colectivo Dominio Público

El Colectivo Dominio Público (CDP en adelante) se presenta como un grupo interdisciplinario conformado por actores, bailarines, dramaturgos, directores, diseñadores, periodistas, activistas de derechos humanos y programadores, que reúne los mundos del arte y la comunicación con el *hacktivism* y la política, para generar y compartir intervenciones sobre las tensiones entre la sociedad de control y la cultura *hacker*.

El CDP surge en 2013 a través del encuentro entre el escritor y periodista Esteban Magnani, el dramaturgo y director teatral y audiovisual, Maximiliano de la Puente, ambos argentinos, y el director teatral y actor brasileño Fagner Pavan. En aquel momento, se trataba de trabajar en la dramaturgia de una obra teatral que se refiriera al mundo *cyberpunk*, centrándose en una primera versión en la organización internacional *Wikileaks*, que se encarga de dar a conocer información secreta y clasificada de gobiernos y corporaciones. Un año después, en 2014, el incipiente colectivo recibió una ayuda para la creación escénica iberoamericana en residencia, por parte del Fondo Internacional Iberescena. Con este subsidio se desarrolló la dramaturgia del texto teatral *Ciberpunks*, que el colectivo montó en 2016 en la sala Hasta Trilce, de la Ciudad de Buenos Aires. Centrándose en las perspectivas del filósofo francés Michel Foucault, la obra aborda la vigilancia en el mundo contemporáneo, el universo hacker y el periodismo de datos, atravesado por la tensa relación entre control, libertad y confort propias del mundo virtual. *Ciberpunks* era pensada por sus propios creadores como “una obra multidisciplinaria que aborda de manera hipertextual el universo Hacker” (CDP: 2016a). Como ya mencionamos, esta cultura tenía en *el compartir* la regla de su fundamento y cohesión, lejos de la criminalización al que fuera sometido el término *hacker*, asociado comúnmente a prácticas delictivas.

La lógica de trabajar en una obra teatral, cuya dramaturgia fue pensada y concebida por tres autores, supuso el camino inicial para instaurar vínculos colaborativos que mezclan instancias artísticas y tecnológicas, íntimamente relacionadas con la praxis social, a través del desarrollo de encuentros intersubjetivos, relacionales y colectivos. Las producciones del CDP configuran prácticas de nuevos espacios sociales de realización, discusión, intercambios y enriquecimiento recíprocos.

En 2015 y 2016, el CDP participó también del evento *Media Party* realizado en la Ciudad Cultural Konex y organizado por Hacks/Hackers Buenos Aires (HHBA), un colectivo que reúne a periodistas, programadores, diseñadores y emprendedores. Este evento, que ya lleva cinco ediciones, se presenta como uno de los más ambiciosos del continente, “donde el *open data*, el *software* libre y el conocimiento abierto se potencian con espíritu emprendedor para impulsar la innovación en los medios” (HHBA: 2017). En las últimas dos ediciones, el CDP realizó la performance *Manifiesto Ciberpunk*, que

tenía como objetivo rescatar el espíritu de los primeros activistas del ciberespacio y de los hackers de los años ochenta y principios de los noventa.

Por otra parte, el colectivo participó también del “Festival Noviembre Electrónico 2015”, que tuvo lugar en el Centro Cultural General San Martín de la Ciudad de Buenos Aires, del 7 al 14 de noviembre de ese año. Allí el CDP presentó la instalación *Búnker Ciberpunks*, un espacio interactivo, con dispositivos multimediales en donde el visitante se convertía en un interactor-performático. El concepto de *búnker* hacía referencia a una cápsula del tiempo tecnológico remitiendo a los años ochenta, cuando Internet daba sus primeros pasos como herramienta de comunicación, a la vez que se problematizaba también la actualidad hiper-tecnologizada. La instalación entrecruzaba así una una red de distintas temporalidades que daba cuenta de una narrativa sobre los modos visibles e invisibles de la organización social, sobre el *modus operandi* de ver y ser visto y sobre las formas de recolección y de ordenamiento de datos e informaciones acerca de los individuos bajo los mecanismos de la vigilancia. En el marco de este festival, la performance *Manifiesto Ciberpunks* irrumpía integrándose a la instalación en momentos específicos, pues tenía lugar en dos días puntuales, en cuatro funciones de quince minutos de duración cada una, mientras que la instalación permaneció expuesta a lo largo de toda la semana en la que se extendía el festival.

Como parte de la programación de “Noviembre Electrónico”, el colectivo invitó también a los periodistas ingleses Ewen MacAskill y David Blishen del periódico *The Guardian*, para la realización de la conferencia *Breaking the computer*, en la que se refirieron a las novedosas formas en las que la tecnología está afectando al periodismo y a la comunicación y brindaron también detalles sobre sus experiencias en relación al caso de Edward Snowden, un consultor tecnológico estadounidense, antiguo empleado de la CIA (Agencia Central de Inteligencia) y de la NSA (Agencia de Seguridad Nacional) estadounidenses, quien en junio del 2013 hizo públicos, a través de los periódicos *The Guardian* y *The Washington Post*, documentos clasificados sobre varios programas de vigilancia masiva desarrollados por ambas agencias gubernamentales.

Además, en diciembre de 2015, el colectivo participó con la misma instalación y performance en el evento CAIFT, la fiesta del trío de rock experimental electrónico *Proyecto Gómez Casa*, que se realizó en el espacio cultural Santos 4040, ubicado en la Ciudad de Buenos Aires.

En la marcha del 24 de marzo de 2016, cuando se cumplieron cuarenta años del comienzo de la dictadura cívico-militar que instauró el terrorismo de Estado en Argentina, el CDP realizó una performance en la que unos actores con trajes de buzo manipulaban un grueso cable escenográfico, que representaba a los cables submarinos que se encuentran en el fondo del mar, por los que circula la información perteneciente al mundo virtual, una imagen metafórica que buscaba reflexionar sobre la libertad de los datos públicos en Internet. Los performers se entremezclaban con los manifestantes, quienes los confundían con los personajes de *El Eternauta*, la historieta argentina serializada de ciencia ficción creada por el guionista Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Francisco Solano López. La performance fue grabada en video y, luego, estas imágenes fueron utilizadas para las funciones de la obra teatral *Ciberpunks*.

El 30 de septiembre de 2016, el Colectivo produjo el evento “Tensión en la Red”, en el Centro Cultural Paco Urondo de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, una jornada interdisciplinaria con performances, instalaciones, música y charlas con diversos artistas y especialistas sobre la tecnología y la comunicación. De forma acorde al resto de las producciones del colectivo, el foco estuvo puesto en el cruce entre el universo hacker, el arte y el activismo. Los integrantes del colectivo pensaron esta jornada de reflexión como “una propuesta que invita a reflexionar colectivamente

sobre las consecuencias que las nuevas tecnologías generan en nuestra vida cotidiana. Tras las pantallas que rodean nuestro entorno, existe una fuerte tensión entre libertad y control que propone el mundo digital” (CDP: 2016b). Se desarrollaron talleres sobre privacidad y programación, performances artísticas y charlas de diversos activistas y colectivos provenientes de distintas partes del continente. Para los organizadores, el encuentro constituyó una invitación “a reflexionar colectivamente sobre la relación entre el mundo virtual y la vida cotidiana” (CDP: 2016b), y se propuso “aprovechar el potencial del arte para generar conciencia y acciones hacktivistas” (CDP: 2016b). Cabe señalar que “Tensión en la red” es el título de un libro del escritor y periodista especializado en tecnología Esteban Magnani, también integrante del colectivo, quien brindó una charla sobre soberanía tecnológica y cooperativismo, en el mencionado encuentro. Al respecto, Magnani señala: “Hay un discurso monocromático acerca de la tecnología que es el que baja desde la publicidad, tanto la directa como la encubierta por el periodismo. Por eso es muy difícil apelar a otras ideas sobre la tecnología, y entonces cobra importancia acercarse a las personas desde otras miradas críticas” (Magnani, en Veniers: 2016). Junto con Magnani, el especialista en cooperativismo y tecnología Leonardo Monk brindó una charla sobre software libre.

La jornada contó también con la realización de un taller a cargo del Partido Pirata Argentino, creado en 2007, en donde se trabajó sobre la protección de la privacidad de los usuarios en los múltiples dispositivos tecnológicos que forman parte de nuestra cotidianidad. La ideología del movimiento *pirata* se encuentra directamente influida por la ética *hacker*, el movimiento del *hardware-software* libre y el *Copyleft*. Los *piratas* argentinos critican la monopolización del conocimiento y la cultura. Proponen una estructura abierta, participativa y autogestionada para tomar decisiones activistas para la transformación social. A la vez, tuvo lugar un taller de “programación musical para no programadores”, donde representantes del espacio *Puerta 18* capacitaron a los asistentes con nociones básicas sobre desarrollo aplicado. Cabe aclarar que este es un espacio gratuito de investigación y docencia para jóvenes de trece a veinticuatro años, donde se estimulan habilidades y vocaciones a través del uso de diversas herramientas tecnológicas. En *Puerta 18* se realizan cursos y talleres de producción musical, robótica, diseño gráfico, fotografía, diseño de página web, periodismo 2.0, efectos especiales, arte urbano, producción integral de video, modelado y animación 3d y entre otros. Por su parte, el artista visual y escenógrafo Hernán Bermúdez realizó una instalación que consistía en la construcción de una escultura *cyborg* con chatarra tecnológica en tiempo real, durante la misma jornada. Otro de los momentos más destacados del evento fue la conferencia del productor cultural y activista brasileño Pablo Capile, uno de los creadores del sitio de narrativas independientes *Midia Ninja*, que supone la difusión de contenidos en tiempo real a través de las redes sociales. Se trata de un medio de comunicación que tiene como objetivo la difusión de información sin cortes ni censuras, para promover el periodismo militante e independiente de las corporaciones mediáticas. A su vez, el investigador sobre bienes comunes e investigador del CONICET, Ariel Vercelli, quien expuso sobre el tema: “El caso *Google Books*: ¿usos justos y/o privilegios de copia?”, en simultáneo con una obra de danza titulada *CopyRight vs. Copyleft*, dirigida por Fagner Pavan, a cargo del Colectivo Dominio Público. Esta obra, que ya había realizado funciones en la II EDICIÓN 2016 del FIDEBA (Festival Internacional de Danza Emergente/ Buenos Aires), aborda la tensión entre derechos de autor y licencias libres, patentes y dominio público. Se encuentra atravesada por “la muerte del autor, la reivindicación de un cuerpo emancipado, colectivo, multi-textual y pirateado” (CDP: 2016b). Se trató de obra de danza, conferencia y performance que cuestionaba las tensiones entre original y copia, atravesando el problema de la representación y su crítica. Dos bailarinas, un conferencista y un dispositivo de intercambio de roles y lenguajes que utilizaba la copia -parte sustancial de la cultura- como método para la creación. Se trabajaba en la búsqueda de un cuerpo copiado y original a la vez. La danza es un lenguaje que se utilizó aquí como una brecha que busca re-pensar las nociones tradicionales de originalidad, coreografía

y autoría. La pregunta por la existencia de lo original y la reivindicación de la copia se abordaron en una puesta que proponía al espectador un estado físico intermedio entre la atención intelectual del discurso y la entrega al goce sensorial del movimiento. El objetivo era revelar las tensiones entre originales y copias, entre copyright (derechos de autor) versus copyleft (derechos libres, cultura libre) y las contradicciones implicadas.

En la era digital la copia es ubicua, penetrante, redundante, silenciosa, común a las prácticas cotidianas. Se ha vuelto una parte sustancial de la cultura contemporánea. Pero, ¿fue igual en otros momentos históricos? ¿Cuán profundas son las prácticas sociales vinculadas a las capacidades de copia? ¿Es posible considerar la acción de copiar como algo básico, elemental y constitutivo de la existencia humana? Las capacidades de copia caracterizan a la humanidad. Hace mucho tiempo que los seres humanos copian absolutamente todo. Antes de que existieran autores, leyes, industrias culturales, tipos móviles o tecnologías digitales, las copias ya atravesaban todas las prácticas humanas. Copiar es algo muy positivo, vital. Los artistas copian; los científicos copian; los políticos copian; los profesores copian; los alumnos/aprendices copian; los periodistas copian; los deportistas copian; los programadores copian; los abogados copian; los diseñadores copian; los médicos copian; los cocineros copian. Hace mucho tiempo que, consciente o inconscientemente, la acción de copiar y las copias resultantes atraviesan las prácticas humanas. Esta misma lógica puede observarse en los hábitos de movimiento y en las prácticas artísticas como la danza, que copia movimientos de otros en un contexto diferente y nuevo. Cabe señalar que la obra comentada se estrenará en una nueva versión el 25 de noviembre de 2017, en la sala Galpón Face de la Ciudad de Buenos Aires.

Finalmente, el CDP participó de *Facción 2017*, un evento que articula, desde América Latina, “redes independientes de mediactivismo a partir de procesos participativos, horizontales y abiertos, con el objetivo de incentivar la comunicación libre, abierta y compartida por una transformación social y cultural” (Facción: 2017). En esta cuarta edición, que tuvo lugar del 13 al 15 de julio en la Ciudad de Buenos Aires y en la localidad de Avellaneda, el colectivo responsable por la articulación local en Argentina fue *Emergentes*, un grupo de comunicación que busca desarrollar narrativas contra la manipulación política de los medios tradicionales. El CDP participó de este encuentro en el denominado “Festival Transmedia”, que se desarrolló en la Plaza Congreso durante el primer día, con la realización de la performance: *Dictadura de la información*. De esta acción participaron muchos otros colectivos que intervinieron en la Plaza Congreso, tales como el *Colectivo Fin de UN Mundo* y *Proyecto Squatters Contrapublicidad*, entre otros. En el segundo día del evento, el CDP participó del panel: “Artistas que no callan: *Artivismo en tiempos de neoliberalismo*”, que reunió a miembros de los grupos *Filetadores del Conurbano*, *Colectivo Fin de Un Mundo*, *Asamblea de Cultura y Derechos Humanos (ex Asamblea Lopérfido Renuncia Ya)*, *Muralistas Casa Wang de Uruguay* y el colectivo *ESCENA Política*, quienes compartieron experiencias sobre sus intervenciones artístico/políticas en el espacio público. En el último día de *Facción 2017*, algunos miembros del CDP participaron del panel: “La verdad consensuada: *Posverdad y narrativas que atentan contra la información y la cultura*”. Los integrantes del colectivo que participaron de este panel son la docente e investigadora *Claudia Cóceres*; la investigadora y directora del sitio *Ambar Digital*, *Arte y cultura*, *Sol Verniers*, y los periodistas *Martiniano Nemirovski*, *Sergio Sorin* y *Esteban Magnani*. Esta diversidad de recorridos, trayectorias y saberes da cuenta de las múltiples perspectivas, miradas y puntos de vista de los integrantes que conforman el CDP.

Ciberpunks

Esta obra teatral realizó funciones en los meses de septiembre y octubre de 2016 en la sala Hasta Trilce, de la Ciudad de Buenos Aires. Elaborada a partir de una dramaturgia hipertextual, la obra aborda diversos aspectos vinculados a los efectos que la

tecnología produce en las subjetividades contemporáneas y toma motivos y personajes centrales del periodismo y la comunicación. En *Ciberpunks* se construye un espacio de acción múltiple, dado por el entrecruzamiento de líneas narrativas temporales, las proyecciones de imágenes, la utilización de material de archivo visual y sonoro, las conversaciones en chats, etc.

En las escenas que componen la obra, las referencias al “universo hacker, el periodismo de datos, Wikileaks, Bradley (Chelsea) Manning, Edward Snowden, Guantánamo, la vigilancia en el mundo contemporáneo, el software libre, Internet, Facebook, Google, Twitter y Microsoft, atravesado por la tensa relación entre control, libertad y confort propia del mundo virtual” (CDP: 2016a), estructuraban su dramaturgia.

Tres contextos se entrecruzan en *Ciberpunks*: la comunidad hacker internacional de finales de los años ochenta y su explosión mediática y judicial durante la década siguiente; los grupos actuales que realizan periodismo de datos y hacktivismo, indagando especialmente en el grupo conocido como Wikileaks y los materiales filtrados publicados por ellos, haciendo especial hincapié en el trabajo que han realizado para dar a conocer a la opinión pública mundial hechos de gravedad política, económica, social y cultural, a partir de la publicación de documentación secreta de grandes corporaciones y estados; y el universo de un operador de datos de una empresa de vigilancia militar contratada por algún gobierno, a quien puede definirse como un personaje real en el mundo virtual, en tanto tiene perfiles en *Facebook*, *Amazon*, *Twitter*, etc. Su trabajo consiste en recibir una gran cantidad de información sobre personas de todo tipo, nacionalidad y condición social, a partir de lo cual debe realizar tareas de selección y exclusión, que se expresa concretamente en apretar botones, generando de esta forma una sensación de distanciamiento, automatización y alienación sobre los efectos reales que su propio trabajo produce en personas de carne y hueso. Por este motivo, desde su perspectiva, si mueren civiles se tratará siempre de un error técnico, nunca de una falla ética. Estos tres ejes crean la mencionada tensión en la red: Internet se configura así como un arma de doble filo.

La obra se elabora a partir de diversas escenas que buscan generar la comprensión de estas situaciones en las que estamos inmersos, lo sepamos o no. El objetivo es no aburrir a un público de expertos, que ya conoce este tipo de problemáticas, sino llegar a un público más amplio.

Los tres ejes mencionados operan en la obra como soporte para la construcción de una estructura dramática fragmentada, posibilitando el desplazamiento de la mirada, generando una yuxtaposición entre los planos de la realidad y la virtualidad, construyendo así un discurso polifónico y rizomático. La obra se vale de diversos soportes y materialidades (aspectos visuales, sonoros, plásticos, performáticos) para pensar este mundo cambiante y el ser cibernético que actúa en una sociedad fuertemente basada en la velocidad de las comunicaciones digitales instantáneas. Un tejido híbrido, con aires oníricos, donde la construcción de yuxtaposición de capas buscar interrogar a un presente hiperconectado, que trae aparejado la noción de la desaparición del mundo material bajo la hegemonía de uno virtual, problemas que afectan tanto el universo ético como el estético, y que se originan como consecuencia del desarrollo de las tecnologías contemporáneas. En este sentido, tanto la dramaturgia como la puesta en escena de *Ciberpunks* proponen la desaparición progresiva del cuerpo físico hasta su transformación en cuerpo virtual, donde los chats y las imágenes sustituyen la presencia de los actores, de manera tal que esta desmaterialización tiene lugar paulatinamente, a medida que avanzan las escenas, dando cuenta del pasaje de un mundo material a otro completamente intangible, que es una de las características más destacadas del cambio cultural que estamos afrontando. Por tal motivo, la obra termina con la proyección de un chat *real* que tuvo lugar en 1969, sin actores en escena.

A modo de cierre

Como señalamos al comienzo, las producciones de los colectivos artístico/políticos no han hecho más que incrementarse en la coyuntura argentina actual, caracterizada por el retorno del neoconservadurismo en términos políticos, económicos y sociales. El espacio público, y en especial la calle como ámbito privilegiado, constituye el lugar por excelencia en el que estos colectivos desarrollan performances y prácticas escénicas, visuales y comunicativas de diversa índole. Las realizaciones del CDP se insertan en este marco. Ellas buscan hacer visibles diversas problemáticas vinculadas a los derechos humanos, la tecnología y la comunicación digital, áreas en las que el gobierno argentino actual, a partir del cercenamiento por decreto de la Ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual promulgada en 2009, ha retrocedido en gran medida al minar sensiblemente la multiplicación de perspectivas, voces y puntos de vistas que den cuenta del amplio espectro social, cultural, político e ideológico que caracteriza a la sociedad, generando así un mapa de medios y de telecomunicaciones cada vez más concentrado, en manos de poderosos grupos económicos. No obstante, los colectivos resisten al generar propuestas comunicativas alternativas. Las disputas por los sentidos del presente no han hecho más que empezar. Ellas se juegan también en la arena de la comunicación, la performance y las artes escénicas.

Ciberpunks (2016)

Producción y dirección	CDP
CDP somos	Esteban Magnani, Maximiliano de la Puente, Eva Ortemberg, Fagner Pavan, Malena Giaquinta, Juan G. Arias, Pablo Buset, Caro García Ugrin, Dj Pablozqui, Lorena Díaz, Sergio Sorin, Pier Paolo Olcese, Jazmin Levitán, Fernando Ibarra, Belén Arena, Gabriela de León, Hernán Bermudez, Caro García Ugrin y Cristian Zapata.
Invitados especiales	Natalia Konsol, Fernanda Simón Montoya, Rocío García Brangeri, Martina Prystupa, Magali Finkelsztejn, Cristian Reyes, Libertad Averbuj, José Ignacio Gacitua, Vanesa Robles, Antonella Albertosi, Valentina Neira, Rocio Gimenez, Tian Rios Beltran, Carlos Wetzler.
Funciones realizadas en la sala	“Hasta Trilce”, en septiembre y octubre de 2016.

Copyright vs Copyleft (2016)

Performers	Carmen Pereiro Numer, Laura Monge, Omar Possemato, Fagner Pavan, Gonzalo Lagos e Inés Armas. Dirección: Fagner Pavan.
-------------------	---

Funciones realizadas en Café Müller, en el marco FIDEBA -Festival Internacional de Danza Emergente. Buenos Aires- 2016.

Bibliografía

- » Colectivo Dominio Público (2016a). “Sobre Ciberpunks”, material de prensa.
- » Colectivo Dominio Público (2016b). “Sobre Tensión en la red”, material de prensa.
- » Hacks/Hackers Buenos Aires (2017). “Media Party 2017”. [en línea]. Consultado el 15 de julio de 2017 en: <https://www.meetup.com/HacksHackersBA/events/241141911/>
- » Facción (2017): “Somos”. [en línea]. Consultado el 15 de julio de 2017 en: <http://faccionlatina.org/somos/>
- » Veniers, María Sol (2016): “Cyberpunk: insurrección digital”, en *Ambar Digital, Arte y cultura, 18 de octubre de 2016*. [en línea]. Consultado el 15 de julio de 2017 en: <https://www.ambar-revista.com/teatro/1119/cyberpunk-insurreccion-digital/>